

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS KELAS VI SDN GEBANGSARI 02 GENUK KOTA SEMARANG

Iklima Rahma Saraswati¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Kartinah³⁾

DOI : [10.26877/cm.v5i2.28167](https://doi.org/10.26877/cm.v5i2.28167)

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang pada materi *simple past tense*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 28 siswa dengan teknik sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 65,28 meningkat menjadi 93,28 pada *posttest*. Ketuntasan belajar meningkat dari 14,29% menjadi 100%. Penilaian afektif dan psikomotorik juga mengalami peningkatan selama tiga pertemuan. Hasil uji t pada taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 13,156 dan t_{tabel} sebesar 2,051. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Flashcard, Hasil belajar, Bahasa Inggris.*

Abstract

This study was motivated by the low English learning outcomes of sixth-grade students at SDN Gebangsari 02 Genuk, Semarang City, particularly on the Simple Past Tense material. The purpose of this study was to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by flashcard media on students' learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a Pre-Experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 28 students selected through a saturated sampling technique. The results showed that the mean pretest score increased from 65.28 to 93.28 on the posttest. Learning mastery improved from 14.29% to 100%. The affective and psychomotor assessments also showed improvement over three learning sessions. The results of the t-test at a 5% significance level showed that the calculated t-value was 13.156, while the critical t-value (t_{table}) was 2.051. Since $t_{value} > t_{table}$, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by flashcard media had a significant effect on the English learning outcomes of sixth-grade students at SDN Gebangsari 02 Genuk, Semarang City.

Keyword: *Problem Based Learning, flashcard, learning outcomes, English.*

History Article

Received 23 Juli 2026

Approved 31 Juli 2026

Published 20 Oktober 2026

How to Cite

Saraswati, Iklima R., Subekti, Ervina E., & Kartinah. (2026). Pengaruh Model *Problem Based*

Learning Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VI SD Negeri Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang. Cerdas Mendidik, 5(2), 102-112



Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24 -Dr. Cipto Semarang.

E-mail: ¹ iklimarsw@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan belajar yang terencana sehingga mampu membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh model, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari luar maupun dari dalam diri siswa. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, sedangkan faktor internal meliputi kecerdasan, minat, bakat, emosi, dan kelelahan (Kartinah & Prasetyowati, 2022).

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar menjadi fondasi untuk pengembangan kemampuan berbahasa di masa depan. Setiap anak mengalami perkembangan bahasa dan konsep dengan cepat jika didukung dengan pengenalan aspek (Bahasa Inggris) sejak usia dini agar bermanfaat untuk mereka disaat beranjak dewasa dalam bersaing dengan dunia global (Suryani & Thamrin, 2023). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 12 tahun 2024 pada pasal 33 memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk tahun ajaran 2027-2028. Hal ini mencerminkan bahwa Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting terutama untuk sekolah tingkat dasar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, meningkatkan keaktifan, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar (Farikhatin, et al., 2024). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyelesaian masalah nyata sehingga mampu melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Penerapan model ini akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard*. Media *flashcard* menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan kata secara sederhana sehingga membantu siswa memahami kosakata dan mengingat bentuk kata kerja. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

berbantu media *flashcard* untuk mengukur ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam penelitian ini berlandaskan pada Teori Kondisi Belajar yang dikembangkan oleh Robert M. Gagne.

Hasil pengamatan di kelas VI SDN Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Inggris siswa masih rendah. Siswa juga tampak kurang antusias dan kurang aktif selama pembelajaran, yang diduga dipengaruhi oleh kurangnya penerapan model dan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, hanya sebagian kecil siswa yang mampu menguasai materi bahasa Inggris. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa..

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, terdapat gap antara teori dengan keadaan di lapangan. Penulis termotivasi untuk melakukan penelitian di SD Negeri Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang kelas VI berjudul pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gebangsari 02. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VI berlokasi di di Jalan Padi utara 8 K nomor 35-36, Kelurahan Gebangsari, Kecamatan. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah yang berlangsung pada semester genap bulan Mei 2026 tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh yakni teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018:85). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu satu kelas VI sebanyak 28 siswa. Data penelitian meliputi data hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah memenuhi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Pada penilaian aspek afektif dan psikomotorik menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan desain tersebut karena melaksanakan *pretest* sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran PBL berbantuan media *flashcard* dan *posttest* setelah melaksanakan pembelajaran dengan model PBL berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas VI SD Negeri Gebangsari 02.

Langkah awal penelitian ini yaitu dilakukan observasi. Teknik analisis data diawali dengan menganalisis uji coba instrumen pada instrumen tes. Instrumen tes diuji menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Hasil dari pengujian tersebut didapat 25 soal pilihan ganda yang digunakan untuk instrumen *pretest* dan *posttest*.

Data penelitian yang diperoleh setelah penelitian kemudian diuji normalitas menggunakan uji Liliefors dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dan ketuntasan belajar. Pengujian hipotesis menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Nilai ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 80 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu mengukur tingkat hasil belajar siswa dan pada saat dilakukan perlakuan guna mengetahui perbedaan nilai rata-rata dan keaktifan siswa. Materi yang diajarkan yaitu *simple past tense* dengan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan *posttest* serta lembar pengamatan afektif dan psikomotorik.

Berikut ini merupakan data hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VI SD Negeri Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Bahasa Inggris Kelas VI

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	88	100
Nilai Terendah	40	84
Nilai Rata-rata	65,28	93,28

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada *pretest* yang didapat yaitu sebesar 88 sementara pada nilai *posttest* meningkat menjadi 100. Nilai terendah pada *pretest* yaitu sebesar 40 sementara pada *posttest* meningkat menjadi 84. Pasa rata-rata nilai menunjukkan *pretest* sebesar 65,28 sementara pada *posttest* meningkat menjadi 93,28. Berdasarkan data di atas dapat dipahami bahwa terjadi peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

Penelitian ini juga meneliti pada aspek afektif dan psikomotorik. Pada aspek afektif berkaitan dengan sikap dan karakter siswa sementara psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan yang dicapai siswa selama proses pembelajaran. Penilaian aspek afektif meliputi empat indikator, yaitu percaya diri, kerja sama, kedisiplinan, dan tanggung jawab, yang diukur menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan sikap siswa pada setiap pertemuan, ditandai dengan keaktifan dalam diskusi, kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat dan presentasi, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kedisiplinan dalam mengikuti aturan dan tahapan pembelajaran. Hasil penilaian aspek afektif selama tiga pertemuan disajikan pada Diagram 1 berikut.

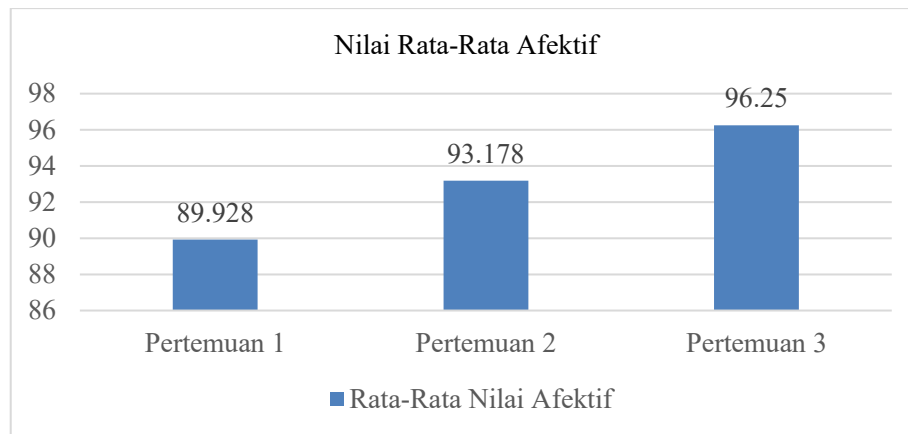


Diagram 1. Nilai Rata-rata Aspek Afektif Selama Tiga Pertemuan

Berdasarkan Diagram 1 bahwa hasil dari penelitian pada aspek afektif atau sikap terjadi peningkatan selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama rata-rata nilai yang didapat yakni sebesar 89,928. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan nilai menjadi 93,178. Peningkatan nilai juga terjadi pada pertemuan ketiga yaitu sebesar 96,25.

Pada penilaian aspek psikomotorik meliputi empat indikator yaitu pemahaman kosakata, kalimat, mencipta *recount text*, dan pengucapan/artikulasi dalam bahasa Inggris. Penilaian aspek psikomotorik menggunakan lembar observasi melalui pengamatan langsung pada saat kegiatan presentasi di depan kelas dan kegiatan diskusi.

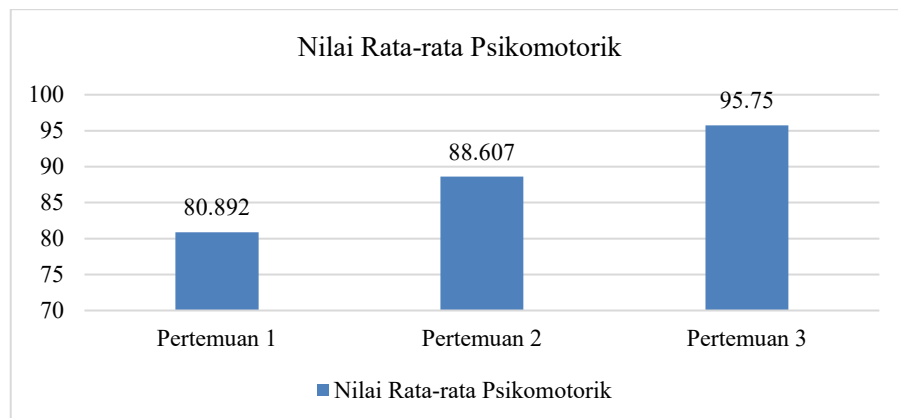


Diagram 2. Nilai Rata-rata Aspek Psikomotorik Selama Tiga Pertemuan

Berdasarkan hasil penilaian psikomotorik pada Diagram 2 menunjukkan peningkatan hasil yang baik setelah perlakuan. Pada pertemuan pertama didapat nilai sebesar 80,892. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan nilai menjadi 88,607. Peningkatan juga terjadi pada pertemuan ketiga yaitu sebesar 95,75.

Hal ini dapat dipahami bahwa setelah terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut ini merupakan teknik analisis data yang diperoleh pada saat penelitian

1. Teknik Analisis Data

a. Uji Validitas

Pengujian validitas menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan 17 responden. Perolehan nilai $Df = N - 2 = 17 - 2 = 15$ sehingga r tabel yang ditetapkan dalam uji coba yaitu 0.482. Tabel 2 berikut ini merupakan hasil uji validitas butir soal.

Tabel 2. Rekapitulasi Perhitungan Validitas Butir Soal

Nomor Soal	Keterangan	Jumlah soal
1, 2, 6, 11, 12, 14, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40.	Valid	26
3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 18, 19, 22, 28, 38	Tidak Valid	14
Total soal		40

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan hasil uji coba butir soal bahwa 26 soal dinyatakan valid sementara 14 soal lainnya tidak valid. Pengambilan keputusan butir soal yang digunakan untuk instrumen penelitian yaitu sebanyak 25 soal. Pada soal yang tidak valid tidak digunakan. Hasil dari uji reliabilitas suatu tes dikatakan reliabel apabila koefisien $\geq 0,70$ (Damayani, 2024).

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2014:221) menyatakan bahwa reliabilitas merujuk pada pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Tabel 3 berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas KR-21.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Nilai Acuan	Hasil Uji Reliabilitas KR-21	Keterangan
0,70	0,84	Reliabel

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 3 bahwa hasil uji reliabilitas yang didapat sebesar 0,84 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Arikunto (2018:232) menyatakan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak membuat siswa untuk mempertinggi usaha dalam memecahkannya. Tabel 4 berikut ini merupakan klasifikasi tingkat kesukaran menurut Arikunto.

Tabel 4. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Taraf Kesukaran	Kategori
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < TK \leq 1,00$	Mudah

Sumber: Arikunto (2018:235)

Berdasarkan klasifikasi pada Tabel 4 maka hasil uji taraf kesukaran didapatkan hasil di Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Taraf Kesukaran Butir Soal

Nomor Soal	Kategori	Jumlah
16, 19, 25, 27	Sukar	4
3, 15, 17, 18, 20, 27, 28, 29, 30, 37, 38, 40	Sedang	12
1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 21, 22, 23, 24, 31, 32, 33, 34, 35, 36	Mudah	24
Total		40

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Hasil uji taraf kesukaran terhadap 25 butir soal valid menunjukkan terdapat 15 soal berkategori mudah, yaitu soal nomor 1, 2, 6, 11, 12, 21, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 35, dan 36. Terdapat 7 soal berkategori sedang, yaitu soal nomor 17, 20, 27, 29, 30, 37, dan 40. Adapun 3 soal lainnya berkategori sukar, yaitu soal nomor 16, 26, dan 39. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian didominasi oleh soal berkategori mudah, namun tetap memuat soal dengan tingkat kesukaran sedang dan sukar sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada berbagai tingkat penguasaan materi.

d. Uji Daya Beda

Menurut Arikunto (2018) daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Tabel 6 berikut ini merupakan klasifikasi Daya Pembeda pada butir soal menurut Arikunto.

Tabel 6. Klasifikasi Daya Pembeda

Indeks Daya Beda	Kategori
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek (<i>poor</i>)
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup (<i>satisfactory</i>)
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik (<i>good</i>)
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik (<i>excellent</i>)

Sumber: Arikunto (2018:242)

Berdasarkan klasifikasi pada Tabel 6 maka hasil uji taraf kesukaran didapatkan hasil di Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal

Nomor Soal	Kategori	Jumlah
2, 3, 7, 8, 9, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 27, 28, 31, 38, 39	Jelek	16
1, 4, 5, 6, 10, 12, 21, 24, 32, 36, 37,	Cukup	11
11, 14, 22, 23, 25, 26, 29, 33, 34, 40	Baik	10
20, 30, 35	Sangat Baik	3
Total		40

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa kualitas daya beda soal bervariasi. Pengambilan keputusan dari 25 butir soal valid terdapat 6 butir soal yang termasuk kategori jelek, yaitu soal nomor 2, 16, 17, 27, 31, dan 39. Selanjutnya terdapat 8 butir soal yang termasuk kategori cukup, yaitu soal nomor 1, 6, 12, 21, 24, 32, 36, dan 37. Sebanyak 8 butir soal berada pada kategori baik, yaitu soal nomor 11, 23, 25, 26, 29, 33, 34, dan 40. Adapun 3 butir soal lainnya, yaitu nomor 20, 30, dan 35, termasuk kategori sangat baik.

e. Uji Normalitas

Hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan pengujian normalitas awal dan akhir. Berikut ini merupakan uji normalitas menggunakan uji Liliefors dengan menggunakan signifikansi 5%. Hasil uji normalitas awal dan akhir dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Awal dan Akhir

Kelompok Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i> (Awal)	28	0,112	0,167	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> (Akhir)	28	0,128	0,167	Berdistribusi Normal

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan hasil uji normalitas awal dan akhir sebesar 0,112 dan 0,128 dengan L_{tabel} 0,167. Hasil ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

f. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2018). Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-Test* menggunakan Microsoft Excel.

Tabel 9. Hasil Uji T

<i>t-Test: Paired Two Sample for Means</i>		
	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
<i>Mean</i>	65,28571429	93,28571429
<i>Variance</i>	200,3597884	32,06349206
<i>Observations</i>	28	28
<i>df</i>	27	
<i>t Stat</i>	-13,15685387	
<i>t Critical two-tail</i>	2,051830516	

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Pada Tabel 9 dapat dipahami bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai mutlak t_{hitung} (*t Stat*) lebih besar dari t_{tabel} (*t Critical two-tail*) yaitu $13,156 > 2,051$. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji-t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_0 ditolak yaitu tidak ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas VI SD Negeri Gebangsari 02 antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran PBL.

berbantu media *flashcard*. Sementara H_a diterima yaitu ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas VI SD Negeri Gebangsari 02 antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran PBL berbantu media *flashcard*.

g. Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar diketahui dari data nilai *pretest* atau tingkat pemahaman kognitif siswa setelah diberi perlakuan. Siswa dapat dikatakan tuntas apabila mendapat nilai *posttest* sebesar ≥ 80 maka siswa yang belum mencapai nilai tersebut termasuk kriteria tidak tuntas. Berikut ini merupakan rumus perhitungan ketuntasan belajar individu dan klasikal.

Nilai ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 80 . Rata-rata nilai *pretest* berjumlah 28 siswa secara klasikal didapat sebesar 65,28 dikategorikan tidak tuntas. Hal ini dikarenakan hanya terdapat 4 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 sementara 24 siswa lainnya < 80 . Setelah diberi perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan dilihat dari rata-rata nilai *posttest* yang didapat yaitu sebesar 93,28. Dari 28 siswa yang mengerjakan soal *posttest* seluruhnya tuntas mendapat nilai ≥ 80 . Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

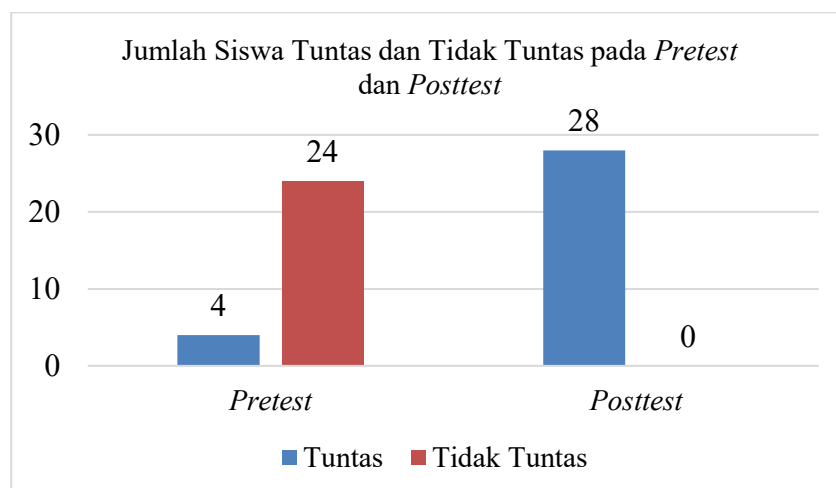


Diagram 3. Jumlah Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas pada Soal *Pretest* dan *Posttest*

Diagram 1 menunjukkan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas dan tidak tuntas. Presentase ketuntasan klasikal pada nilai *pretest* didapat 14,28% kemudian meningkat menjadi 100% pada nilai *posttest*. Hal ini dapat dipahami bahwa ada perbedaan hasil yaitu berupa jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 65,28 menjadi 93,28 pada posttest. Selain itu, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 14,29% menjadi 100%. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,156 lebih besar daripada t_{tabel} yaitu 2,051 pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pembelajaran yang berpusat pada siswa mendorong mereka membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar secara langsung sehingga materi *simple past tense* lebih mudah dipahami. Penggunaan media *flashcard* juga membantu siswa mengenali kosakata dan perubahan bentuk kata kerja secara visual, sehingga mempermudah proses mengingat dan memahami konsep yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alifva, et al. (2024), dan Denti & Tamba, (2025) yang menyatakan bahwa menggunakan model PBL dengan berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan peran aktif siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan model PBL berbantuan *flashcard* dapat membantu siswa SD Negeri Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Gebangsari 02 Genuk Kota Semarang pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *simple past tense*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis melalui uji *paired sample t-Test* bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikan 0,05 dengan t_{hitung} sebesar 13,156 dan t_{tabel} sebesar 2,051. Pada aspek afektif siswa menunjukkan perkembangan sikap seperti percaya diri, kerja sama, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Sementara pada aspek psikomotorik terlihat adanya peningkatan ketrampilan siswa dalam pemahaman materi dan artikulasi/pengucapan dalam Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) Berbantu Media Flashcard pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 182-195. doi:<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3164>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (3 ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Damayani, A. T. (2024). *Evaluasi Pembelajaran SD*. Semarang: Yoga Pratama.
- Denti, W. K., & Tamba, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas V SDN 064973 Bhayangkara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 300-307. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7235>
- Farikhatin, N., Subekti, E. E., & Hanum, A. (2024, April). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 9-15.
- Kartinah, & Prasetyowati, D. (2022). *Students' Cognitive Engagement in Problem Solving and Online Learning*. 4th International Conference on Education and Social Science

- Research (ICESRE)* (pp. 1012-1020). KnE Social Sciences. doi:DOI 10.18502/kss.v7i14.12051
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, L. A., & Thamrin, H. (2023). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Era Globalisasi Bagi Anak-Anak di Panti Asuhan Al-Jami'yatul Washliyah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 2(3), 272-278. doi:DOI: 10.55123/abdisoshum.v2i3.1530