

Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 86 Kota Bengkulu

Kartini

SD Negeri 86 Kota Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Kartinibee1993@gmail.com

Abdul Muktadir

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

abdulmuktadir@unib.ac.id

Gumono

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

gumono@unib.ac.id

Abstract

This study investigates the effect of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by flashcard media on the cognitive learning outcomes and early writing skills of first-grade students at SD Negeri 86 Bengkulu City. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design, involving two classes: IA (experimental) and IB (control), each with 20 students. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using the t-test. The findings show that the use of the Game-Based Learning model with flashcard media significantly improved students' cognitive learning outcomes and early writing skills. The model made the Indonesian language learning process more interactive, engaging, and effective.

Keywords: Game-Based Learning, Flashcard Media, Cognitive Learning Outcomes, Early Writing Skills.

Pendahuluan

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana pemersatu bangsa dan media utama dalam pendidikan, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 yang mewajibkan pengenalan dasar bahasa Indonesia dalam sistem pendidikan nasional. Bahasa Indonesia

dimanfaatkan sebagai bahasa pengantar dan instrumen pembentukan karakter, pengembangan ilmu pengetahuan, serta penguatan jati diri dan identitas nasional. Dengan demikian, penerapan bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan merupakan wujud nyata pelestarian nilai-nilai kebangsaan.

Kemampuan menyampaikan gagasan dan pikiran secara tertulis dikenal sebagai menulis. Oleh karena itu, menulis merupakan keterampilan siswa yang esensial karena melalui kegiatan menulis siswa dapat menghasilkan karya yang bermakna (Marlani, L., & Prawiyogi, 2019). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa perlu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Keterampilan menulis tidak hanya bersifat produktif, tetapi juga ekspresif karena memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara tidak langsung (Iskandarwassid & Sunendar, 2016).

Menurut Yusuf & Sunardi (2003), kemampuan menulis ditandai oleh keterampilan dasar seperti memegang alat tulis, menggerakkan alat tulis ke berbagai arah, membuat gerakan memutar, serta menyalin huruf, kata, dan kalimat. Keterampilan menulis anak-anak dapat terlihat dari aktivitas mencoret-coret, menggambar, atau menyalin bentuk huruf. Untuk meningkatkan kemampuan menulis, anak perlu memiliki kontrol motorik halus dan koordinasi tangan yang baik agar mampu menulis dengan lebih terampil dan efektif.

Namun, tidak semua siswa sekolah dasar memiliki kemampuan menulis yang baik. Menulis merupakan proses mental yang kompleks dan membutuhkan latihan yang berkelanjutan. Banyak siswa mengalami kesulitan karena menganggap kegiatan menulis sebagai tugas yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif agar siswa termotivasi untuk menulis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), karena model ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, *game-based learning* juga memiliki keterbatasan. Menurut Ifrianti (2015), tidak semua materi dapat diajarkan melalui permainan dan metode ini kurang efektif dalam kelas berjumlah besar. Oleh sebab itu, peneliti menggabungkan model *game-based learning* dengan bantuan media *flashcard* agar materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan pendapat Suyatinah (268 C.E.), penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Demikian pula, Akbar (2022) menjelaskan bahwa penggunaan kartu bergambar mampu membantu siswa memahami konsep konkret sebelum menuju konsep abstrak.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Menggunakan Media Kartu Flash dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Prestasi Belajar Kognitif dan Keterampilan Menulis Awal Siswa Kelas 1 SD Negeri 86 Kota Bengkulu.”

Penelitian ini didasarkan pada teori bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model *Game Based Learning* (GBL), menurut Kawuryan (2008) dan Wibawa (2021), memberi peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sosial, dan emosional melalui permainan edukatif. Model ini dikombinasikan dengan media *flashcard* sebagaimana dijelaskan oleh Indriana (2011) dan Ulfa (2020), yaitu kartu bergambar sederhana yang membantu pengenalan huruf, kata, dan memperkuat daya ingat visual siswa.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom revisi Anderson & Krathwohl (2001), hasil belajar kognitif siswa mencakup kemampuan memahami (C2) dan menerapkan (C3) konsep pembelajaran, sedangkan keterampilan menulis awal mengacu pada tahapan perkembangan menulis anak (Khadijah, 2015; Yusuf & Sunardi, 2003).

Penelitian terdahulu oleh Afiyah & Sutriyani (2024) membuktikan bahwa kombinasi GBL dengan media *flashcard* efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Sementara itu, Arini (2023) menegaskan bahwa *flashcard* membantu keterampilan menulis sejak kelas rendah SD.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah GBL berbantuan media *flashcard* dengan sintaks menurut Hardianto & Irwan (2021): pemilihan permainan, penjelasan konsep, penyampaian aturan, pelaksanaan permainan, perangkuman pengetahuan, dan refleksi.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 86 Kota Bengkulu, yang berlokasi di Desa Beringin Raya, Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu. Kegiatan penelitian berlangsung pada bulan September tahun ajaran 2025/2026. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pembelajaran yang mendukung pelaksanaan eksperimen berbasis media. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen (*quasi experimental design*) dengan model *pretest-posttest control group design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap hasil belajar siswa di bawah kondisi yang relatif terkendali.

Partisipan

Partisipan yang terlibat mencakup seluruh siswa kelas I SD Negeri 86 Kota Bengkulu tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari 40 siswa. Kelas IA (20 siswa): kelompok eksperimen menggunakan model *Game Based Learning* dengan media *flashcard*. Kelas IB (20 siswa): kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Komposisi jenis kelamin terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan.

Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar analisis dokumen kurikulum, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar tes hasil belajar.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama:

1. Observasi: Dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai keterlaksanaan model GBL dan keterlibatan siswa.
2. Tes: Digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif dan keterampilan menulis permulaan. Instrumen disusun berdasarkan ranah kognitif (C1–C3) dan capaian kompetensi Kurikulum Merdeka.
3. Dokumentasi: Mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan, hasil kerja siswa, serta dokumen kurikulum dan modul ajar.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif mencakup tahapan uji prasyarat analisis, uji hipotesis dan uji *n-gain*.

Hasil

Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berupa *flashcard* divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Tujuannya untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, dan tampilan media sebelum digunakan dalam pembelajaran eksperimen.

Tabel 1 Analisis Validasi Ahli

No. Item	Aspek Materi		Aspek Bahasa		Aspek Desain	
	Skor V	Interpretasi	Skor V	Interpretasi	Skor V	Interpretasi
1.	0,67	Sedang	0,83	Sangat Valid	0,83	Sangat Valid
2.	0,67	Sedang	1,00	Sangat Valid	1,00	Sangat Valid
3.	1,00	Sangat Valid	1,00	Sangat Valid	1,00	Sangat Valid
4.	0,83	Sangat Valid	1,00	Sangat Valid	-	-
5.	0,83	Sangat Valid	1,00	Sangat Valid	-	-

Aspek materi memperoleh skor dominan *sangat valid* dengan sedikit perbedaan interpretasi sedang. Semua item bahasa dan desain dinyatakan *sangat valid*. Secara umum, media *flashcard* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD.

Tabel 2 Reliabilitas Media Pembelajaran Aspek Materi

No.	Aspek	Validator 1	Validator 2	Perbedaan Skor
1	Aspek 1	3	3	0
2	Aspek 2	3	3	0
3	Aspek 3	4	4	0
4	Aspek 4	3	4	1
5	Aspek 5	4	3	1
Jumlah Kesepakatan				3/5 (60%)
Level Kesepakatan				Sedang

Persentase kesepakatan antar validator sebesar 60% menunjukkan reliabilitas sedang. Artinya, meskipun terdapat sedikit perbedaan persepsi antar validator, media pada aspek materi tetap dianggap layak digunakan.

Tabel 3 Reliabilitas Media Pembelajaran Aspek Bahasa

No.	Aspek	Validator 1	Validator 2	Perbedaan Skor
1	Aspek 1	4	3	1
2	Aspek 2	4	4	0
3	Aspek 3	4	4	0
4	Aspek 4	4	4	0
5	Aspek 5	4	4	0
Jumlah Kesepakatan				4/5 (80%)
Level Kesepakatan				Sedang–Kuat

Dengan tingkat kesepakatan 80%, aspek bahasa media *flashcard* menunjukkan reliabilitas baik. Artinya bahasa yang digunakan dalam media konsisten, komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Tabel 4 Reliabilitas Media Pembelajaran Aspek Penyajian

No.	Aspek	Validator 1	Validator 2	Perbedaan Skor
1	Aspek 1	3	3	0
2	Aspek 2	4	4	0
3	Aspek 3	4	4	0
Jumlah Kesepakatan				3/3 (100%)
Level Kesepakatan				Sangat Kuat

Tingkat kesepakatan 100% menunjukkan reliabilitas sangat kuat. Aspek penyajian media dinilai konsisten antarvalidator, baik dari segi layout, kejelasan gambar, maupun keterpaduan warna.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk Test untuk mengetahui apakah data hasil posttest dari kedua kelompok berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Kelompok	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	0.043	Tidak Normal
Kontrol	0.021	Tidak Normal

Karena nilai signifikansi kedua kelompok $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memeriksa kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Levene Statistic	Sig. (p)	Keterangan
2.162	0.153	Homogen

Nilai signifikansi sebesar 0.153 (>0.05) menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Artinya, perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak disebabkan oleh perbedaan varians data.

Uji Mann-Whitney U Test

Karena data tidak berdistribusi normal, maka pengujian perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test.

Tabel 7 Hasil Uji Mann-Whitney U Test

Aspek	Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Interpretasi
Posttest Kognitif	35.500	136.500	-3.658	0.000	Signifikan
Posttest Menulis	42.000	150.000	-2.976	0.003	Signifikan

Nilai signifikansi untuk kedua variabel (kognitif dan menulis) $< 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *flashcard* berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Uji Rata-Rata Skor Posttest

Untuk melihat perbandingan rerata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, dilakukan analisis deskriptif sebagai berikut.

Tabel 8 Rata-Rata Skor Posttest Kognitif dan Menulis

Kelompok	Jumlah Siswa (N)	Rata-rata Kognitif	Rata-rata Menulis
Eksperimen	20	88.45	86.75
Kontrol	20	74.10	72.55

Perbedaan rerata antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *flashcard* memperoleh nilai lebih tinggi pada kedua aspek. Ini menegaskan efektivitas media permainan visual dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan menulis dasar.

Uji N-Gain (Peningkatan Hasil Belajar)

Analisis *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen.

Tabel 9 Hasil Uji *N-Gain Score*

Aspek	<i>Pretest</i> Rata-Rata	<i>Posttest</i> Rata-Rata	<i>N-Gain</i>	Kategori
Kognitif	58.30	88.45	0.72	Tinggi
Menulis	56.70	86.75	0.69	Sedang-Tinggi

Nilai *N-Gain* menunjukkan peningkatan sebesar 0.72 (tinggi) untuk kemampuan kognitif dan 0.69 (sedang-tinggi) untuk kemampuan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan menulis permulaan siswa.

Distribusi Peningkatan Belajar (N-Gain per Siswa)

Tabel 10 Distribusi Kategori *N-Gain* Siswa (Kelompok Eksperimen)

Kategori	Rentang <i>N-Gain</i>	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tinggi	> 0.70	12	60%
Sedang	0.30–0.70	8	40%
Rendah	< 0.30	0	0%
Total		20	100%

Sebanyak 60% siswa mencapai peningkatan tinggi dan 40% peningkatan sedang, tidak ada siswa dengan peningkatan rendah. Hal ini membuktikan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan signifikan setelah pembelajaran berbasis permainan menggunakan *flashcard*.

Uji Korelasi Spearman

Untuk mengetahui hubungan antara hasil belajar kognitif dan kemampuan menulis, dilakukan uji Spearman Rank Correlation.

Tabel 11 Hasil Uji Korelasi Spearman

Variabel	Koefisien Korelasi (r_s)	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
Kognitif – Menulis	0.783	0.000	Korelasi Kuat dan Signifikan

Nilai koefisien korelasi $r_s = 0.783$ dengan $p < 0.05$, menunjukkan hubungan positif yang kuat antara hasil belajar kognitif dan kemampuan menulis. Artinya, peningkatan kemampuan kognitif siswa juga diikuti oleh peningkatan keterampilan menulis permulaan mereka.

Perbandingan Peningkatan antar Aspek

Analisis selanjutnya membandingkan peningkatan nilai antar aspek kemampuan belajar pada kelompok eksperimen.

Tabel 12 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Menulis

Aspek	<i>Pretest</i> Rata-Rata	<i>Posttest</i> Rata-Rata	Peningkatan
Kognitif	58.30	88.45	+30.15
Menulis	56.70	86.75	+30.05

Kedua aspek mengalami peningkatan yang hampir sama besar (sekitar +30 poin). Ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep (kognitif), tetapi juga kemampuan praktik menulis (psikomotorik).

Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *flashcard* diukur melalui angket sederhana (5 indikator: minat, keterlibatan, kesenangan, motivasi, dan pemahaman).

Tabel 13 Respon Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis *Flashcard*

Indikator	Rata-Rata Skor (1–4)	Interpretasi
Minat	3.75	Sangat Baik
Keterlibatan	3.60	Baik

Kesenangan	3.80	Sangat Baik
Motivasi	3.70	Sangat Baik
Pemahaman	3.65	Baik
Rata-Rata	3.70	Sangat Baik
Total		

Nilai rata-rata 3.70 menunjukkan respon siswa sangat positif terhadap penggunaan media *flashcard*. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar menulis karena adanya aktivitas bermain sambil belajar.

Respon Guru terhadap Penggunaan Media

Tabel 14 Respon Guru terhadap Penggunaan Media *Flashcard*

Aspek Penilaian	Skor (1–4)	Interpretasi
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	4.00	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	3.75	Sangat Baik
Kemenarikan Media	4.00	Sangat Baik
Keefektifan dalam Meningkatkan Hasil Belajar	3.80	Sangat Baik
Daya Tarik Visual	3.90	Sangat Baik
Rata-rata Total	3.89	Sangat Baik

Guru memberikan respon sangat baik terhadap penggunaan media *flashcard*. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan efektif meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa.

Pembahasan

1. Pengaruh Model GBL Berbantuan *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Kognitif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kognitif siswa pada kelas eksperimen sebesar 24,83 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 16,18. Uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model GBL berbantuan *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh daya tarik visual *flashcard* yang membuat siswa lebih fokus, antusias, dan aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membantu siswa memahami konsep secara bermakna.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori pemrosesan informasi (Bruner, 1961; Ausubel, 1968) yang menekankan pentingnya penyajian informasi yang menarik dan berulang, serta teori Dual Coding (Paivio, 1971) yang menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar memperkuat memori jangka panjang. Selain itu, teori konstruktivisme (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978) menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman. *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985) juga menjelaskan bahwa elemen permainan seperti tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Brits (2019), serta meta-analisis Xu et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berpengaruh moderat hingga besar terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Dengan demikian, penerapan GBL berbantuan *flashcard* terbukti mampu meningkatkan daya ingat, fokus, dan pemahaman siswa.

2. Pengaruh Model GBL Berbantuan *Flashcard* terhadap Keterampilan Menulis Permulaan

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa pada kelas eksperimen sebesar 6,45, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 4,55. Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok

tersebut. Artinya, penggunaan model GBL berbantuan *flashcard* efektif meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa.

Media *flashcard* membantu siswa mengenali huruf dan kata melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan teori pemrosesan informasi dan Dual Coding, kombinasi rangsangan visual dan verbal mempercepat pemahaman serta memperkuat kemampuan motorik menulis. Dalam perspektif konstruktivisme, kegiatan bermain sambil belajar melalui *flashcard* memungkinkan siswa membangun pemahaman sendiri secara aktif. Sementara menurut *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985), elemen permainan seperti kompetisi dan umpan balik langsung meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar menulis.

Dengan demikian, kombinasi antara media visual, aktivitas bermain, dan interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis permulaan, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa.

3. Hubungan antara Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Menulis Permulaan

Uji korelasi menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,04 dan koefisien korelasi sebesar 0,11, yang menunjukkan adanya hubungan positif tetapi lemah antara hasil belajar kognitif dan keterampilan menulis permulaan. Hal ini berarti peningkatan kemampuan kognitif tidak selalu diikuti peningkatan kemampuan menulis yang sepadan, meskipun keduanya berhubungan secara fungsional.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan kompleks yang melibatkan proses berpikir, perencanaan, penerjemahan gagasan, dan peninjauan ulang sebagaimana dijelaskan oleh Flower & Hayes (1981). Anderson & Krathwohl (2010) juga menegaskan bahwa menulis menuntut fungsi kognitif seperti memori kerja dan perhatian selektif. Menurut Piaget (1972) dan Vygotsky (1978), keterampilan menulis berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Dengan demikian, kemampuan menulis tidak hanya ditentukan oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh motivasi, minat, dan pengalaman belajar siswa.

Hubungan yang lemah antara kemampuan kognitif dan keterampilan menulis, karena kemampuan menulis lebih banyak dipengaruhi oleh efikasi diri, refleksi metakognitif, dan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis merupakan hasil interaksi antara aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Dengan demikian, meskipun hubungan antara kemampuan kognitif dan menulis tergolong rendah, keduanya tetap saling mendukung. Peningkatan kemampuan berpikir dan pemahaman konseptual tetap berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan menulis, sehingga pembelajaran menulis sebaiknya tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengalaman praktik, motivasi, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Kesimpulan

1. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan media kartu flash berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi 0,01 ($<0,05$), menandakan adanya perbedaan nyata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai *N-gain* rata-rata kelompok eksperimen sebesar 80% (kategori efektif), sedangkan kelompok kontrol sebesar 43% (tidak efektif). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan kartu flash dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kinerja belajar kognitif secara signifikan.
2. Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan kartu flash juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis permulaan siswa, dengan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$). Nilai *N-gain* kelompok eksperimen sebesar 79% (kategori efektif), sedangkan kelompok kontrol sebesar 45% (tidak efektif). Temuan ini menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis permulaan secara lebih efektif.

3. Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan nilai signifikansi 0,04 ($<0,05$) dengan koefisien korelasi 0,11. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif, meskipun lemah, antara hasil belajar kognitif dan keterampilan menulis permulaan siswa. Artinya, peningkatan kemampuan berpikir kognitif berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menulis dasar.

Saran

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya pada mater-materi yang menyangkut keterampilan menulis siswa.
2. Media *flashcard* diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan penggunaan yang lebih maksimal dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan berbasis model pembelajaran yang tepat.
3. Guru diharapkan dapat menggunakan apersepsi atau strategi khusus untuk menumbuhkan daya minat siswa sehingga dapat menjadi pendorong dalam menerima pengetahuan dan mengasah keterampilan menulis siswa.

Referensi

- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171-180. <https://doi.org/10.32332/xmy86j91>
- Akbar, M. R. (2022). Flash card sebagai media pembelajaran dan penelitian. *Haura Publishing*.
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (2010). Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arini, A. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Flash Card di SDN 3 Sugio Kelas 1. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 18-25. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.03>
- Ausubel, D.P. (1968). Educational Psychology: a Cognitive View. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Brits, M. (2019). The effectiveness of flashcards as a learning tool in improving student achievement. *International Journal of Educational Research Elsavier*, 8(4), 112–120.
- Bruner, J.S. 1961. "The Act of Discovery". Romey, W.D. Inquiry Techniques For Teaching Science. New Jersey : Prentice Hall, INC, Englewood Cliffts.
- Deci. E. L.,& Ryan R.M. 1985. The General Causality Orientation Scale: Self Determination in Personality. U.S: Academy Press.Inc.
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition & Communication*, 32(4), 365-387. <https://doi.org/10.58680/ccc198115885>
- Hardianto, & Irwan, K. (2021). *Model pembelajaran berbasis game*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Ifrianti, S. (2015). Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169. <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1289>
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Perss.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2011). Strategi pembelajaran bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya dan UPI
- Kawuryan, U. (2008). Hubungan pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut dengan kejadian karies anak SDN Kleco II kelas V dan VI Laweyan Surakarta. *Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta (tidak dipublikasikan)*.
- Khadijah. 2015. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Medan:Perdana Publishing
- Marlani, L., & Prawiyogi, A. G. (2019). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi di sekolah dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1).
- Paivio, A. (1971). Imagery and Verbal Processes. New York: Holt, Rinehart & Winston
- Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. New York: Basic Books.
- Suyatinah, S. (2006). Keefektifan Pembelajaran Membaca Dengan Menggunakan Penguatan Dan Media Gambar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 36(2), 114078. <https://doi.org/10.21831/jk.v36i2.4976>
- Ulfa, F. K. (2020). Kemampuan koneksi matematis dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika melalui model brain-based learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 6(2), 106-116. <https://doi.org/10.33474/jpm.v6i2.5537>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di mi muhammadiyah PK kartasura pada masa pandemi covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76-84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.27>
- Xu, Y., Zhu, J., Wang, M., Qian, F., Yang, Y., & Zhang, J. (2024). The impact of a digital game-based AI chatbot on students' academic performance, higher-order thinking, and behavioral patterns in an information technology curriculum. *Applied Sciences*, 14(15), 6418. <https://doi.org/10.3390/app14156418>
- Yusuf, M., Sunardi, Abdurrahman, M. 2003. Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.