

# PENERAPAN MEDIA *CARD EDUCATION OUTPUT* UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN AKTIF SISWA SMP PADA MATERI MENGAPRESIASI KEBUDAYAAN LOKAL

Thania Caroline<sup>1</sup>, Abd. Mu'id Aris Shofa<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: abd.muid.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p549-556

## Kata kunci Keywords

media pembelajaran  
kartu soal  
keterlibatan siswa  
CEO

## Riwayat artikel

Diserahkan: 6 Juli 2024

Direvisi: 4 Desember 2024

Diterima: 14 Januari 2025

Diterbitkan: 11 Februari 2025

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan berbagai media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran yang efektif di kelas. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas X di SMP Muhammadiyah 01 Malang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumen pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti media sosial dan teknologi digital, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, media pembelajaran tradisional tetap berperan penting dalam mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Pembelajaran yang efektif dapat tercapai ketika media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Dengan penerapan media pembelajaran yang relevan, kualitas proses pembelajaran dapat ditingkatkan, motivasi belajar peserta didik dapat ditumbuhkan, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan dapat diperkuat.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik mampu memberikan pemahaman yang baik bagi peserta didik, terutama dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik itu sendiri (Thanomsing & Sharma, 2024). Pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam prosesnya maksudnya adalah pembelajaran yang diciptakan oleh seorang guru harus mampu memberikan suasana yang sedemikian rupa yang dapat merangsang peserta didik dalam bertanya, memberikan pertanyaan, menyampaikan gagasan atau ide dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2012). Pembelajaran dengan melibatkan keaktifan peserta didik juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih interaktif dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan kesempatannya untuk proses bertanya, menyimpulkan pemahaman yang tengah diterima, bertanggung jawab atas tugas yang diterima baik secara kelompok maupun individu, serta pelajaran yang tidak hanya terpaku pada penerimaan materi pelajaran di kelas (Bosch-Farré, et al. 2024; Therrell, et al. 2024).

Melalui proses di atas pembelajaran ini mendidik peserta didik untuk berani menyampaikan mengenai pendapatnya serta mentransfer informasi yang telah diperolehnya baik untuk

menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam teks card, maupun pertanyaan-pertanyaan yang tengah ditanyakan oleh teman sejawatnya di kelas. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan temannya apabila dirasa temannya belum memahami terkait materi yang sudah di sampaikan dan pelajarinya. Pembelajaran dengan melibatkan keaktifan peserta didik ini juga tidak akan terlaksana dengan maksimal apabila tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Media merupakan alat, perlengkapan, dan sarana guna mentransfer informasi kepada informan. Media juga merupakan perantara, penghubung, alat, dan sarana dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada penerima. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar berfungsi untuk meningkatkan kualitas, kuantitas, serta efektifitas belajar peserta didik dalam menyerap, memahami, dan menguasai ilmu pengetahuan yang tengah diberikan. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan akan berjalan dengan optimal serta menghasilkan output kualitas pendidikan yang mumpuni.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang di golongkan, diantaranya adalah media pembelajaran audio, visual, audio visual. Pembelajaran dengan menjadikan peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran biasanya juga memanfaatkan panca indera secara aktif. Salah satu contoh media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran CEO (*Card Education Output*). Media pembelajaran CEO merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berisikan kartu dan dilengkapi soal-soal di dalamnya. Soal-soal tersebut terkait dengan materi yang tengah dipelajari untuk bidang studi khusus. Dalam hal ini adalah terkait materi mata pelajaran PPKn yaitu mengapresiasi budaya lokal.

Pembelajaran merupakan salah satu proses menerima pemahaman akan materi belajar pada siswa yang dilakukan antara guru dan siswa di lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran penting untuk guru memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Menurut (Hasan et all, 2021), media pembelajaran merupakan sarana dalam mentransfer ilmu-ilmu pengetahuan sebagai bentuk penyampaian pesan dalam kaitannya dengan belajar. Adapun dalam menjalankan proses pembelajaran dibutuhkan adanya komunikasi antara guru dengan siswa agar diketahui adanya pemahaman yang ada pada siswa. Pemahaman ini dapat dilihat melalui kegiatan keaktifan dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar tercipta apabila ketika proses pembelajaran ada sebuah interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (Hasanah et all, 2021).

Penelitian terkait penerapan media kartu dalam pembelajaran menunjukkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Zuhdiana dan Mawartningsih (2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan model pembelajaran mind mapping yang dikombinasikan dengan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran biologi. Hal serupa juga ditemukan oleh Baswara (2024), yang meneliti pengaruh media *Fun Learning Card* terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 21 Surabaya. Penelitiannya menunjukkan bahwa media kartu tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan. Setiawan dan Maziyah (2024) menambahkan bahwa penggunaan media kartu kata juga efektif dalam meningkatkan kemahiran membaca siswa, yang menunjukkan keberhasilan media kartu dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Selain itu, Inaru (2025) melaporkan bahwa penggunaan media Flash Card dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang menggambarkan keberhasilan media kartu dalam memfasilitasi pemahaman materi dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil-hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu, baik

dalam bentuk mind mapping, flash cards, maupun kartu kata, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks mata pelajaran, termasuk materi mengapresiasi kebudayaan lokal di SMP.

Penelitian ini penting karena memberikan wawasan tentang penerapan media kartu dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, terutama pada materi yang berkaitan dengan kebudayaan lokal. Media kartu memiliki kelebihan dalam hal interaktivitas dan kemudahan dalam menyampaikan konsep-konsep yang kompleks secara sederhana dan menyenangkan. Pembelajaran yang mengintegrasikan kebudayaan lokal penting untuk membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya di sekitar mereka. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini juga relevan karena mendukung pembelajaran berbasis media yang sesuai dengan perkembangan zaman yang mengarah pada teknologi dan pembelajaran digital. Penerapan media kartu dapat memberikan alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menggali lebih dalam tentang potensi media kartu dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah pertama yang berfokus pada pengembangan kompetensi sosial budaya siswa.

## 2. Metode

Pelaksanaan observasi yang telah dilakukan peneliti di dalam kelas menunjukkan bahwa sebagian besar ditemukan siswa SMP Muhammadiyah 1 Malang kurang aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja berdampak kurang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan pemahaman siswa tentang suatu materi. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian menggunakan media CEO (*Card Education Output*) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Malang tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Penelitian dilakukan selama 2 bulan saat dalam kegiatan PPL yakni dari bulan Maret – April 2024. Penerapan CEO (*Card Education Output*) pada asesmen yang menggabungkan dengan penggunaan tayangan powerpoint ini berguna untuk memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam suatu aktivitas pembelajaran. Adapun alat evaluasi berupa game edukasi yaitu card couple.

Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas X di SMP Muhammadiyah 01 Malang. Pemilihan subjek dilakukan dengan pendekatan studi kasus, di mana kelompok peserta didik ini menjadi fokus utama untuk mengeksplorasi penerapan berbagai media pembelajaran di kelas. Dengan jumlah yang terbatas, subjek penelitian memungkinkan pengumpulan data yang lebih mendalam melalui observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumen pembelajaran. Keberagaman karakteristik peserta didik ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran yang beragam dalam mendukung pembelajaran yang efektif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan analisis dokumen pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung interaksi peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas, serta untuk melihat bagaimana media tersebut memengaruhi keterlibatan dan pemahaman

peserta didik. Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk menggali pandangan mereka mengenai penggunaan media pembelajaran dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar. Selain itu, analisis dokumen pembelajaran dilakukan dengan memeriksa materi pembelajaran yang digunakan, termasuk rencana pelaksanaan pembelajaran dan sumber daya pembelajaran lainnya, untuk menilai relevansi dan efektivitas media yang diterapkan. Kombinasi teknik ini memungkinkan pengumpulan data yang lebih komprehensif dan mendalam tentang penerapan media pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Proses analisis melibatkan tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pertama, reduksi data, peneliti menyaring, mengelompokkan, dan merangkum informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumen pembelajaran untuk memfokuskan pada data yang relevan. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, informasi yang telah direduksi disusun dalam bentuk yang terorganisir dan mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau narasi deskriptif. Terakhir, pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menganalisis data yang telah disajikan untuk menemukan pola-pola yang signifikan dan membuat interpretasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan media pembelajaran di kelas.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Evaluasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pancasila melalui Wawancara

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini menghasilkan beberapa hasil penelitian, secara langsung didapati bahwa Pada indikator tentang kesungguhan dalam melakukan permainan kartu, siswa mendapatkan skor 56 atau mencapai persentase 52% yang termasuk dalam kategori baik, hal itu terlihat pada saat siswa melakukan permainan kartu soal siswa bersungguh-sungguh melakukan permainan kartu soal tersebut, akan tetapi ada beberapa siswa yang kurang bersungguh-sungguh pada saat melakukan permainan kartu soal. Pada indikator selanjutnya tentang waktu pelaksanaan permainan siswa mendapatkan skor 48 atau mencapai persentase 45% yang dikategorikan sedang karena pada saat melakukan permainan guru belum memberikan batasan waktu dalam permainan sehingga pada saat melakukan permainan siswa tidak memperhitungkan waktu pada saat menjawab soal yang ada dalam kartu soal. Pada indikator yang terakhir siswa mendapatkan skor 80 atau mencapai persentase 73% yang dikategorikan baik.

**Tabel 1. Hasil wawancara**

Indikator	Skor	Persentase	Kategori	Catatan
Kesungguhan dalam melakukan permainan kartu	56	52%	Baik	Beberapa siswa kurang bersungguh-sungguh saat bermain kartu soal.
Waktu pelaksanaan permainan	48	45%	Sedang	Guru belum memberikan batasan waktu sehingga siswa tidak memperhitungkan waktu saat menjawab soal.
Partisipasi siswa dalam permainan kartu	80	73%	Baik	Siswa menunjukkan kesungguhan yang cukup baik saat bermain kartu soal.

Diperkuat kembali melalui wawancara dari salah seorang Waka Kurikulum di SMP Muhammadiyah 1 Malang, proses pembelajaran biasanya dilakukan dengan praktikum dan diskusi kelompok biasa, namun dalam proses diskusi kelompok tersebut aktivitas siswa masih rendah yang terlihat dari siswa pandai mendominasi proses diskusi dan siswa yang lain kurang terlibat aktif dalam diskusi. Beberapa siswa pandai juga menganggap mata pelajaran Pancasila sangat mudah karena hanya hafalan konsep sehingga mereka menjadi kurang serius dalam mempelajari akhirnya membuat siswa tidak memahami materi pelajaran secara utuh dan cepat lupa terhadap materi yang telah dipelajari sehingga menyebabkan nilai siswa rendah.

### **3.2. Implikasi dan Saran untuk Penggunaan Media Pembelajaran Visual**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pada siklus pertama, perencanaan tindakan dimulai dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar observasi aktivitas guru, instrumen untuk mengukur keterlibatan aktif siswa, serta soal dan jawaban yang dimasukkan dalam media card couple. Kartu soal dan jawaban ini digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi siswa dengan materi ajar. Pelaksanaan pada siklus pertama dilakukan dalam dua pertemuan yang membahas materi mengenai Mengapresiasi Kebudayaan Lokal, sebuah tema yang relevan dengan konteks sosial budaya siswa. Setelah pemahaman dasar tentang materi tercapai melalui diskusi kelompok, siswa kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang masing-masing diberikan kartu soal dan jawaban. Setiap kelompok diharapkan bekerja sama untuk mencocokkan soal dengan jawaban yang tepat, dengan menggunakan kartu yang telah disiapkan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan untuk memacu siswa dalam berpikir kritis dan menghubungkan konsep-konsep yang telah diajarkan dengan jawaban yang sesuai.

Tahap observasi dilaksanakan selama pembelajaran untuk memantau sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang mengukur tingkat keterlibatan siswa, baik secara aktif dalam diskusi maupun dalam kegiatan pencocokan soal dan jawaban. Dengan instrumen ini, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan, seperti tingkat partisipasi individu, kerja sama antar kelompok, serta kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Refleksi dilakukan di akhir siklus pertama, dengan tujuan untuk menganalisis hasil observasi dan mengevaluasi efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam tahap refleksi ini, peneliti mengulas perbedaan antara rencana pelaksanaan tindakan yang telah ditetapkan dengan pelaksanaan di lapangan, serta mencari tahu hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Jika kriteria keberhasilan pada siklus pertama belum tercapai, maka perbaikan dan penyempurnaan dilakukan pada siklus kedua untuk mengatasi hambatan tersebut.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan dengan memastikan bahwa siswa dapat mencocokkan kartu soal dengan jawaban yang benar dengan lebih tepat, sambil memperhatikan batasan waktu yang diberikan oleh guru. Penggunaan kartu sebagai media visual diharapkan dapat lebih meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Media kartu soal dan jawaban ini dipilih karena memiliki sifat interaktif yang memudahkan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Penggunaan media visual juga dapat membantu siswa yang memiliki berbagai gaya belajar, seperti siswa visual, kinestetik, dan auditori, untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Pada pertemuan kedua siklus kedua, dilaksanakan tes post-test untuk

mengevaluasi pemahaman siswa setelah penerapan perbaikan tersebut. Tes ini bertujuan untuk menilai apakah penggunaan media visual dalam bentuk kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal pemahaman materi mengenai kebudayaan lokal.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan visual, seperti kartu soal dan jawaban, dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta memperbaiki hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik, dan mempercepat proses belajar. Penggunaan media visual juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berinteraksi dengan materi dan teman sekelas, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung bahwa media yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran aktif, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (Arsyad, 2017; Hamidah & Sulastri, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal dan menarik.

**Tabel 2. Perbandingan kegiatan siklus 1 dan siklus 2**

Aspek	Siklus 1	Siklus 2
Fokus Perencanaan	Penggunaan kartu soal dan jawaban untuk meningkatkan keterlibatan siswa.	Perbaikan kegiatan mencocokkan soal-jawaban dengan lebih tepat dan efisiensi waktu.
Pelaksanaan	- Dua pertemuan. - Diskusi kelompok. - Penggunaan kartu soal dan jawaban dalam kelompok kecil.	- Dua pertemuan. - Penekanan pada ketepatan mencocokkan soal-jawaban dan batas waktu yang ditentukan.
Observasi	Mengukur keterlibatan siswa melalui diskusi, kerja kelompok, dan aktivitas mencocokkan soal-jawaban.	Mengukur keterlibatan siswa setelah perbaikan, dengan fokus pada ketepatan dan partisipasi aktif.
Hambatan	- Beberapa siswa kurang tepat mencocokkan soal dan jawaban. - Kurang optimal dalam memanfaatkan waktu.	- Hambatan dari siklus pertama berkurang setelah perbaikan.
Perbaikan	Tidak dilakukan, hanya refleksi terhadap hasil.	Perbaikan berdasarkan refleksi siklus 1, termasuk penyesuaian metode dan pengelolaan waktu.
Evaluasi	Belum dilakukan post-test.	Dilakukan post-test untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi.
Hasil yang Dicapai	- Keterlibatan siswa meningkat namun belum optimal. - Hambatan dalam efektivitas pencocokan soal-jawaban.	- Keterlibatan siswa lebih optimal. - Pemahaman materi meningkat sesuai hasil post-test.

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kartu soal dan jawaban secara bertahap melalui dua siklus mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta pemahaman terhadap materi "Mengapresiasi Kebudayaan Lokal." Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sudaryati (2021), pada siklus pertama, meskipun keterlibatan siswa mulai terlihat, beberapa hambatan seperti kurangnya ketepatan dalam mencocokkan soal dan jawaban serta kurang optimalnya pengelolaan waktu pembelajaran masih ditemukan. Refleksi pada siklus pertama menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus kedua

(Ertanti, et al. 2023), termasuk penyesuaian strategi dan pengelolaan waktu yang lebih efektif. Pada siklus kedua, siswa menunjukkan peningkatan dalam ketepatan mencocokkan soal dan jawaban serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Post-test yang dilakukan di akhir siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang mengindikasikan bahwa media visual interaktif ini tidak hanya efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif sebagai salah satu strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, optimal, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### 4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti kartu soal dan jawaban, dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Melalui pendekatan bertahap yang dilakukan dalam dua siklus, terlihat bahwa perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan refleksi hasil observasi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran visual yang interaktif terbukti tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka selama pembelajaran berlangsung. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran visual interaktif pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengidentifikasi efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, pengembangan media pembelajaran serupa berbasis teknologi digital dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran di era digital saat ini. Diharapkan penelitian lebih lanjut juga dapat mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap aspek keterampilan lain, seperti kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa.

#### Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Baswara, S. B. (2024). Pengaruh media fun learning card terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 21 Surabaya. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 313–321.
- Bosch-Farré, C., Cicres, J., Patiño-Masó, J., Basuldo, P. M., Toran-Monserrat, P., Martínez, A. L., & Malagón-Aguilera, M., del Carmen. (2024). Effectiveness of the flipped classroom methodology in higher education: A systematic review. *Educación XX1*, 27(1), 19-56. <https://doi.org/10.5944/educxxi.35773>
- Ertanti, D. W., Hadi, S., Kusumaningrum, S. R., & Seow, D. (2023). Analysing the National Education Report Card as a quality management instrument. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 58-66.
- Hamidah, H., & Sulastri, S. (2020). Penggunaan media visual untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 134-142.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hidayat, A. (2012). Konsep pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Paikem). *AN NUR: Jurnal Studi Islam*, 4(1), 39-50.
- Inaru. (2025). Peningkatan hasil belajar berbantuan media flash card pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p60-67>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2007). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, M. A., & Maziyah, L. (2024). Penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan kemahiran membaca siswa kelas XI. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.17977/um064v4i12024p26-40>

- Suardipa, I. P. (2020). Proses scaffolding dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education*, 1(1), 25-33.
- Sudaryati, S. (2021). Peningkatan kinerja guru dalam proses pembelajaran berbasis digital (daring) melalui supervisi klinis di SD Negeri Geritan Kecamatan Pati Kabupaten Pati Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(6), 156-191.
- Thanomsing, C., & Sharma, P. (2024). Understanding instructor adoption of social media using the technology acceptance model. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 17(1), 47-65. <https://doi.org/10.1108/JRIT-04-2022-0021>
- Therrell, B. L., Padilla, C. D., Borrajo, G. J. C., Khneisser, I., Peter, C. J. I. S., Knight-Madden, J., . . . Kase, M. (2024). Current status of newborn bloodspot screening worldwide 2024: A comprehensive review of recent activities (2020–2023). *International Journal of Neonatal Screening*, 10(2), 38. <https://doi.org/10.3390/ijns10020038>
- Zuhdiana, A. A., & Mawartningsih, L. (2017). Penerapan model pembelajaran mind mapping dengan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning*, 14(1), 604–610.