

## **Penerapan *E-Flashcard* Majas Personifikasi Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Upaya Peningkatan Sikap Bernalar Kritis dan Pemahaman Majas Personifikasi Pada Siswa Kelas IV SD**

**Amelia Dwi Febriani<sup>1</sup>, Panca Dewi Purwati<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang  
e-mail: [ameliadwifebriani@students.unnes.ac.id](mailto:ameliadwifebriani@students.unnes.ac.id)

### **Abstrak**

Latar belakang dari penelitian ini adalah peserta didik yang kerap menghadapi kepelikan dalam memahami dan mengidentifikasi majas khususnya majas personifikasi dalam sebuah teks sastra. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengkaji penerapan dan keefektifitasan media *e-flashcard* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran majas personifikasi, serta peningkatan sikap bernalar kritis dan pemahaman peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Bendorejo. Sampel dari penelitian ini adalah 10 peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Bendorejo. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *mix method* dengan model *sequential explanatory*, dimana pengumpulan dan penguraian data kuantitatif lebih awal kemudian kualitatif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa ditemukan peningkatan yang substansial pada nilai *pre-test* dan *post-test* serta lembar pengamatan sikap yang diamati oleh observer mengindikasikan bahwa penggunaan media *e-flashcard* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam mengoptimalkan sikap bernalar kritis dan pemahaman peserta didik terhadap materi majas personifikasi. Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat imbas yang substansial terhadap sikap bernalar kritis dan pemahaman majas personifikasi setelah penggunaan media pembelajaran *e-flashcard* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Bendorejo.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, E-Flashcard, Bernalar Kritis, Majas Personifikasi*

### **Abstract**

This study stems from the issue that students often struggle to understand and identify figures of speech, particularly personification, within literary texts. The research aimed to evaluate the implementation and effectiveness of *e-flashcard* media integrated with *Problem-Based Learning* (PBL) in teaching personification, as well as to enhance the critical reasoning skills and comprehension of fourth-grade students at SD Negeri 5 Bendorejo. The sample consisted of 10 fourth-grade students from the school. A mixed-method approach with a sequential explanatory design was employed, where the collection and analysis of quantitative data preceded the qualitative phase. The findings demonstrated a significant improvement in students' *pre-test* and *post-test* results, along with positive observations of critical reasoning attitudes by evaluators, suggesting that *e-flashcard* media based on PBL is effective in fostering critical thinking and understanding of personification material. The study concluded that the use of PBL-based *e-flashcard* media significantly enhances critical reasoning skills and comprehension of personification among fourth-grade students at SD Negeri 5 Bendorejo.

**Keywords:** *Problem Based Learning, E-Flashcard, Critical Reasoning Attitudes, Personification Figures*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan isu yang krusial bagi pembangunan nasional. Selain berpengetahuan, bermoral, dan berkarakter baik, pendidikan juga harus mampu menghasilkan generasi masa depan yang terampil dan dapat bersaing dengan negara lain. Untuk mencetak generasi unggul yang berkualitas dan kompetitif haruslah memiliki kemampuan bernalar kritis yang diarahkan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang berfokus pada pengembangan

kemampuan bernalar kritis. Keterampilan bernalar kritis merupakan kemampuan intelektual yang bisa ditingkatkan melalui proses pembelajaran. Setiap individu mempunyai peluang untuk berprogres menjadi seorang pemikir kritis, karena aktivitas berpikir pada dasarnya berkaitan erat dengan kemampuan manusia dalam mengatur dan mengelola dirinya sendiri (*self-organization*) (Manurung et. al., 2023).

Bahasa adalah alat atau media untuk berkomunikasi, sehingga mendalami bahasa sama dengan mempelajari cara berkomunikasi (Ali, 2020). Mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SD merupakan salah satu sarana untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik. Bernalar kritis adalah reaksi intelektual dalam menguraikan, mengonsep, memadukan, menerapkan, dan mengevaluasi sebuah informasi dari serangkaian peninjauan, pengalaman, refleksi, pemikiran, maupun komunikasi sebagai dasar dari keyakinan dan tindakan seorang individu (Lismaya, 2019).

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memahami bahasa pada anak. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan peserta didik dalam menafsirkan bahasa yang diaplikasikan ke dalam berbagai teks sastra, seperti majas khususnya majas personifikasi. Majas personifikasi adalah salah satu bentuk Bahasa kiasan yang menciptakan karakter manusia di dalam benda mati. Majas personifikasi merupakan salah satu contoh bentuk gaya linguistik. Gaya lisan merupakan suatu cara unik seorang penulis atau pembicara untuk menyampaikan pikiran dan gagasannya dengan menggunakan bahasa yang mencerminkan karakter dan kepribadiannya (Amelia et. al., 2024)

Pemahaman terhadap majas ini menjadi dasar bagi peserta didik dalam mengembangkan apresiasi sastra, membantu peserta didik memahami penggunaan bahasa yang kreatif dan imajinatif, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Namun, realitanya berbanding terbalik, siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami dan mengidentifikasi majas khususnya majas personifikasi dalam sebuah teks sastra. Hal tersebut dapat terjadi karena keterbatasan dalam guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dan pengadaan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, serta guru dalam menerangkan pembelajaran masih dengan metode konvensional yaitu ceramah dan hafalan sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami penggunaan majas personifikasi.

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning* atau PBL) menyokong peserta didik dalam menumbuhkan keterampilan penyelesaian masalah, memperluas pemahaman, dan meningkatkan pengetahuan mereka, sambil berperan aktif dalam proses belajar. Dengan mengaplikasikan model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk bernalar kritis dalam menyelesaikan masalah dan menarik kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka. PBL melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang berfokus pada realitas permasalahan kehidupan sehari-hari yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkaya pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap konsep secara mendalam.

Salah satu media yang bisa diterapkan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu *e-flashcard* yang mana merupakan media pembelajaran berbasis digital. *E-flashcard* ini menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai majas personifikasi dan peserta didik dapat mengakses sewaktu-waktu di luar jam pembelajaran untuk bahan belajar. Dengan media pembelajaran digital *e-flashcard* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami majas personifikasi dengan lebih menyenangkan, interaktif, dan menciptakan pembelajaran lebih bermakna.

Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis praktik pelaksanaan dan efektivitas media *e-flashcard* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran majas personifikasi, serta mengoptimalkan kemampuan bernalar kritis dan pemahaman peserta didik. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan model dan media pembelajaran yang kian kreatif dan inovatif bagi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

Penerapan media *e-flashcard* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran majas personifikasi diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang berpengaruh terhadap meningkatnya sikap bernalar kritis dan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, memanfaatkan teknologi dan model pembelajaran yang relevan,

proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berdampak positif terhadap perkembangan berpikir kritis peserta didik.

## METODE

Penelitian campuran (Mixed Methods) merupakan prosedur penelitian yang mengkombinasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif. Penelitian campuran merupakan suatu prosedur yang mengintegrasikan penghimpunan dan menelaah data kuantitatif serta kualitatif secara terpadu. Tujuan dari metode *mixed methods* ini adalah untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam dibandingkan jika hanya menggunakan salah satu pendekatan secara terpisah (Pane, et. al., 2021). Pada penelitian ini, penulis menerapkan penelitian kombinasi model *sequential explanatory*. Penelitian kombinasi dengan model *sequential explanatory* ditandai dengan penghimpunan dan menelaah data kuantitatif yang dilaksanakan terlebih dahulu, kemudian dilanjut dengan penghimpunan dan menelaah data kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menunjang dan memperkuat hasil yang di dapat dari telaah data kuantitatif pada tahap awal (Pane, et. al., 2021).

Pengumpulan data kuantitatif melalui instrumen berbentuk tes tertulis mencakup soal pilihan ganda tunggal dan uraian yang digunakan untuk menguji pemahaman majas personifikasi serta sikap bernalar kritis peserta didik. Tes tertulis dilaksanakan dengan skema *pre-test* dan *post-test* untuk menilik apakah terdapat perkembangan pada pemahaman majas personifikasi dan sikap bernalar kritis dari sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, serta data yang didapatkan reliabel dan terukur. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi saat pembelajaran berlangsung dan wawancara dengan peserta didik untuk menggali pengalaman mereka sepanjang pembelajaran menggunakan media digital berupa *e-flashcard* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Bendorejo sejumlah 10 peserta didik. Untuk penelitian kuantitatif peneliti melibatkan seluruh peserta didik, sedangkan untuk penelitian kualitatif dengan metode wawancara peneliti hanya melibatkan 5 peserta didik.

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan skema *pre-test* dan *post-test* ditelaah menggunakan SPSS, dimulai dari uji normalitas. Jika hasil uji normalitas terbukti data berdistribusi normal, maka analisis diteruskan dengan uji parametrik melalui *paired samples test*. Sesudah data kuantitatif diolah dan menghasilkan simpulan, tahap berikutnya adalah mengolah data kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Nilai Pre-test dan Post-test

No. Presensi	Pre-test	Post-test
1	50	80
2	40	70
3	65	85
4	50	80
5	60	90
6	55	75
7	45	80
8	70	90
9	50	75
10	55	85

Hasil tes pemahaman siswa terhadap majas personifikasi menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media *e-flashcard* berbasis model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Pada tahap *pre-test*, rerata nilai peserta didik berada pada kategori kurang, dengan skor rerata sebesar 54. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *e-flashcard* berbasis PBL, hasil *post-test* memperlihatkan rerata nilai siswa meningkat dan masuk dalam kategori baik, dengan skor rerata sebesar 81. Data kuantitatif dari skema *pre-test* dan *post-test* ini

kemudian ditelaah melalui uji normalitas untuk mengevaluasi distribusi data apakah berdistribusi normal atau tidak normal, mengingat jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50.

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.170	10	.200 <sup>*</sup>	.967	10	.861
Posttest	.160	10	.200 <sup>*</sup>	.942	10	.575

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 1. Tabel Uji Normalitas**

Dari hasil uji normalitas menggunakan SPSS maka didapatkan:

1. Pada *pre-test*  
 P=0.20 (Kolmogorov-Smirnov) dan p=0.861 (Shapiro-Wilk) yang menunjukkan keduanya > 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal.
2. Pada *post-test*  
 P=0.20 (Kolmogorov-Smirnov) dan p=0.575 (Shapiro-Wilk) yang menunjukkan keduanya > 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.

Karena berdistribusi normal, maka selanjutnya digunakan uji parametrik menggunakan *Paired Samples Test*.

**T-Test**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.00	10	9.068	2.867
	Posttest	81.00	10	6.583	2.082

  

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	10	.810	.005

  

**Paired Samples Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.000	5.375	1.700	-30.845	-23.155	-15.885	9	.000

**Gambar 2. Hasil Paired Samples Test**

Dari tabel di atas diperoleh nilai p=0.000, yang menunjukkan p<0.05. Dari hasil *paired samples test*, maka dapat dipastikan bahwa ditemukan disimilaritas yang substansial pada nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan media e-flashcard berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi majas personifikasi.

Berikut adalah indikator penilaian sikap bernalar kritis yang peneliti gunakan.

**Tabel 2. Indikator Bernalar Kritis**

<b>Indikator Bernalar Kritis</b>	<b>Sub Indikator</b>
Mendapat dan memperoleh informasi dan gagasan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan pertanyaan yang kritis.</li> <li>- Mampu mengidentifikasi kalimat yang menunjukkan majas personifikasi dari sebuah cerita.</li> <li>- Mampu menjelaskan makna yang ingin disampaikan dalam sebuah kalimat bermajas personifikasi.</li> <li>- Kemelitan yang tinggi.</li> </ul>
Menguraikan dan mengevaluasi penalaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menguraikan dan menalar suatu informasi.</li> <li>- Keterampilan menelaah suatu masalah.</li> <li>- Mampu memberikan usulan untuk perbaikan teks yang menggunakan majas personifikasi.</li> <li>- Mampu menemukan dan memberi argumen terhadap penggunaan majas personifikasi.</li> </ul>
Merefleksi dan mengevaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merangkum dan mengutarakan informasi secara gamblang dan teratur.</li> <li>- Mampu memberikan contoh kalimat bermajas personifikasi secara lisan maupun teks.</li> <li>- Mampu melakukan evaluasi pembelajaran materi majas personifikasi.</li> <li>- Mampu merefleksikan pengetahuan pribadi.</li> </ul>

Pengukuran sikap bernalar kritis peserta didik menggunakan tabel pengamatan dengan skala likert yang diisi oleh satu observer dan pengamatan dilakukan secara menyeluruh (semua peserta didik) bukan mengamati perorangan.

**Tabel 3. Hasil Pengamatan Sikap Bernalar Kritis**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Penilaian</b>			
		<b>SB (4)</b>	<b>B (3)</b>	<b>CB (2)</b>	<b>BB (1)</b>
<b>1.</b>	<b>Medapat dan memperoleh informasi dan gagasan.</b>				
	Mengajukan pertanyaan yang kritis.		✓		
	Mampu mengidentifikasi kalimat yang menunjukkan majas personifikasi dari sebuah cerita.	✓			
	Mampu menjelaskan makna yang ingin disampaikan dalam sebuah kalimat bermajas personifikasi.		✓		
	Kemelitan yang tinggi.		✓		
<b>2.</b>	<b>Menguraikan dan mengevaluasi penalaran.</b>				
	Menguraikan dan menalar suatu informasi.		✓		
	Keterampilan menelaah suatu masalah.		✓		
	Mampu memberikan usulan untuk perbaikan teks yang menggunakan majas personifikasi.		✓		
	Mampu menemukan dan memberi argumen terhadap penggunaan majas personifikasi.		✓		
<b>3.</b>	<b>Merefleksi dan mengevaluasi.</b>				
	Merangkum dan mengutarakan informasi secara gamblang dan teratur.	✓			
	Mampu memberikan contoh kalimat bermajas personifikasi secara lisan maupun teks.	✓			
	Mampu melakukan evaluasi pembelajaran materi majas personifikasi.		✓		
	Mampu merefleksikan pengetahuan pribadi.		✓		

Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh observer ketika pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi majas personifikasi menggunakan media *e-flashcard* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) didapatkan skor 41 dari skor maksimal 48, lalu dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai yang didapat, yaitu 85,4 sehingga berpredikat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-flashcard* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengembangkan sikap bernalar kritis peserta didik.

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student centered*), sehingga efektif dalam mengoptimalkan kemampuan bernalar kritis peserta didik. Penerapan media *e-flashcard* berbasis PBL dalam pembelajaran majas personifikasi dirancang untuk mengembangkan keterampilan bernalar kritis sekaligus pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar terhadap majas personifikasi. Proses pembelajaran ini mengintegrasikan pendekatan aktif dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Adapun tahapan atau sintaks dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut:

1. Pengenalan masalah kepada peserta didik. Pada sintak yang pertama ini, peserta didik diperkenalkan dengan situasi masalah yang bersangkutan paut dengan kehidupan sehari-hari. Contoh kegiatan pada sintak ini, yaitu peserta didik mendengarkan guru bercerita mengenai lingkungan sekitar kelas menggunakan majas personifikasi. Cerita yang disampaikan oleh guru itulah yang dinamakan stimulus. Kemudian guru akan menampilkan *e-flashcard* yang digunakan untuk memvisualisasikan kalimat yang bermajas personifikasi dan dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar yang menarik dan relevan dengan cerita yang dibawakan oleh guru tadi. *E-flashcard* ini membantu peserta didik memahami bagaimana benda mati diberikan sifat seolah menjadi manusia.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Pada sintak yang kedua, peserta didik dikelompokkan membentuk beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 3-4 peserta didik dengan tingkatan pemahaman yang heterogen. Setelah kelompok terbentuk, guru akan membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang hendak diselesaikan secara berkelompok. Pada sintak ini juga guru menjelaskan langkah pengerjaan LKPD dan juga membuat kesepakatan dengan peserta didik dalam pengerjaan LKPD seperti tempat dan waktu pengerjaan.
3. Membimbing penyelidikan kelompok atau individu. Pada tahap ini, peserta didik membagi tugas atau peran masing-masing dalam kelompok setelah itu mereka mulai mendiskusikan alternatif pemecahan masalah yang disajikan di dalam LKPD. Guru tidak hanya diam saja, tetapi juga berpindah tempat untuk membimbing kelompok atau peserta didik yang tampak kesulitan.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada sintak keempat ini, setelah peserta didik menyelesaikan LKPD, maka guru bisa mempersilakan kelompok yang telah siap untuk maju mempresentasikan hasil diskusi mereka. Untuk menumbuhkan kebiasaan positif, setiap satu kelompok selesai presentasi guru dan peserta didik lain memberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada sintak yang terakhir, guru akan menghadihkan *reward* bisa berupa bintang kepada kelompok yang paling sesuai dengan indikator penilaian guru. Setelah itu, guru akan memberikan penguatan berupa materi dengan menggunakan media *e-flashcard* majas personifikasi. Sebelum menginjak kegiatan penutup, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang sepenuhnya belum dipahami.

Setiap tahap dalam model pembelajaran ini memberikan peluang pada peserta didik untuk melatih kemampuan bernalar kritis, seperti menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, menyusun alternatif pemecahan masalah, serta menarik simpulan. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa solusi dari masalah, tetapi juga pada proses berpikir yang mendalam selama tahap penyelesaiannya.

Pada umumnya, media yang diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekadar buku paket pegangan peserta didik dan guru dengan dibarengi menggunakan model pembelajaran masih terpusat pada guru. Maka dari itu, dibutuhkan adanya inovasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media *e-flashcard* interaktif berbasis *web* ini merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Kelebihan dari *e-flashcard* interaktif ini adalah linknya dikemas dengan media sehingga mudah diakses oleh guru dan siswa setiap saat. Selain itu, salah satu komponen media adalah adanya kata kunci dan gambar yang bermakna sehingga lebih menarik dan efektif apabila digunakan untuk pembelajaran berkelanjutan (Arsyaf et. al., 2022)

Penerapan media digital *e-flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman majas personifikasi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengasosiasikan konsep abstrak majas personifikasi dengan gambar atau ilustrasi sehingga membantu proses bernalar kritis peserta didik. Selain itu, *e-flashcard* meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses belajar. Format digital yang interaktif memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri ataupun secara berkelompok dengan cara yang lebih menyenangkan. *E-flashcard* tidak hanya efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Kolaborasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media *e-flashcard* menciptakan pengalaman belajar yang substansial dengan kehidupan sehari-hari, menarik, interaktif, dan bermakna. Media digital *e-flashcard* berperan sebagai alat bantu visual yang memudahkan siswa memahami materi, sedangkan PBL memberikan kerangka berpikir yang sistematis. Kombinasi PBL yang mengasah kemampuan berpikir kritis dengan media digital yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-flashcard* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) berimbas pada peningkatan kemampuan bernalar kritis dan pemahaman peserta didik terhadap majas personifikasi pada kelas IV SD Negeri 5 Bendorejo. Dengan model pembelajaran PBL, peserta didik dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari suatu permasalahan, sementara *e-flashcard* mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep abstrak seperti majas personifikasi melalui penyajian ilustrasi yang mendukung. Integrasi kedua metode ini menciptakan pembelajaran yang atraktif, bermakna, dan sepadan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga tidak hanya memaksimalkan perolehan hasil belajar secara kognitif tetapi juga melatih peserta didik mengembangkan sikap bernalar kritis secara berkelanjutan.

Media *e-flashcard* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) teruji efektif dalam membangun kemampuan bernalar kritis dan pemahaman terhadap majas personifikasi pada peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Bendorejo. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan rerata nilai *pre-test* dan *post-test*, di mana nilai rerata *pre-test* sebesar 54 meningkat menjadi 81 pada *post-test*. Selain itu, hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan  $p=0.000$ , yang berarti  $p<0.05$ . Berdasarkan hasil uji ini, dapat disimpulkan bahwa ditemukan disimilaritas yang substansial pada nilai skema *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan media *e-flashcard* berbasis PBL efektif dalam mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi majas personifikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 35-44. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4839/4644>
- Amelia, C., Djuanda, D., & Syahid, A. A. (2024). Meningkatkan Pemahaman Majas dalam Puisi Menggunakan Powerpoint Interaktif Kelas 4 SDN Cipeundeuy. *PARATAKSIS: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/parataksis/article/view/12834>

- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(3), 349-357. Retrieved from <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/756/587>
- Lismaya, L. (2019). *BERPIKIR KRITIS & PBL (Problem Based Learning)*. (N. Azizah, Ed.) Surabaya: Media Sahabat Cendekia. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=bvqtDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=berpikir+kritis+adalah&ots=AabZ4EjqTT&sig=Rn-d708dVjSy6IPG1MrBuGSSRME&redir\\_esc=y#v=onepage&q=berpikir%20kritis%20adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=bvqtDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=berpikir+kritis+adalah&ots=AabZ4EjqTT&sig=Rn-d708dVjSy6IPG1MrBuGSSRME&redir_esc=y#v=onepage&q=berpikir%20kritis%20adalah&f=false)
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan. *Jurnal Papeda*, 5(2), 120-132. Retrieved from [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/105655035/1580-libre.pdf?1694422259=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DImplementasi\\_Berpikir\\_Kritis\\_dalam\\_Upaya.pdf&Expires=1732783466&Signature=UwaKEhjO-E0hxMw5EQupnKQ4T3YviAPpkOYYUgaMJFnULcG35UeJ6rVs](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/105655035/1580-libre.pdf?1694422259=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DImplementasi_Berpikir_Kritis_dalam_Upaya.pdf&Expires=1732783466&Signature=UwaKEhjO-E0hxMw5EQupnKQ4T3YviAPpkOYYUgaMJFnULcG35UeJ6rVs)
- Pane, I. (2021). Pengertian dan Sejarah Mixed Method. In I. Pane, V. A. Hadju, L. Maghfuroh, H. Akbar, R. S. Simamora, Z. W. Lestari, . . . U. Aulia, *Desain Penelitian Mixed Method* (pp. 1-27). Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.