



Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis Media *E-Flashcard* dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia pada Kelas II SDN 1 Mantup

Dhea Nur Savira^{1*}, Ahmad Ipmawan Kharisma¹, Humairah¹

¹ PGSD, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2544>

Article Info:

Received : 15 Juni 2026
Revised : 26 Juni 2026
Accepted : 16 Juli 2026
Published : 19 Juli 2026

Correspondence:

Dhea Nur Savira

Phone:

Abstract: Limited vocabulary comprehension among second-grade students at SDN 1 Mantup was caused by the use of less varied teaching models and conventional learning media. This study aimed to improve students' Indonesian vocabulary comprehension through the implementation of the Project Based Learning model supported by E-Flashcard media. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the model of Suharsimi Arikunto, conducted in two cycles involving 15 second-grade students at SDN 1 Mantup. Data were collected through classroom observations of teacher and student activities, vocabulary comprehension tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed significant improvements in both the learning process and students' vocabulary comprehension. Teacher activity increased from 45% in Cycle I to 83% in Cycle II, while student activity improved from 54% to 76%. Furthermore, students' classical mastery of vocabulary comprehension increased from 40% in Cycle I to 86% in Cycle II, exceeding the predetermined success criterion. These findings indicate that the implementation of the Project Based Learning model supported by E-Flashcard media effectively enhances students' vocabulary comprehension. The study implies that this instructional approach can serve as an innovative alternative for Indonesian language learning in elementary schools by promoting active, engaging, and student-centered learning while improving vocabulary comprehension skills.

Keywords: Project Based Learning; E-Flashcard; Vocabulary Comprehension.

Citation: Savira, D. N., Kharisma, A. I., & Humairah. (2026). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Media E-Flashcard dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia pada Kelas II SDN 1 Mantup. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4011–4014. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2544>

Pendahuluan

Bahasa memiliki peran penting dalam segala aktivitas sehari-hari, terutama untuk berpikir, bernalar, dan merasakan kehidupan. Bahasa juga punya peran utama dalam perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran (Tazkiah et al., 2025). Salah satu dasar paling penting dalam bahasa yang harus dikuasai adalah kosakata. Kosakata adalah keseluruhan kata yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau pendapat, dan merupakan

aspek yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Semakin banyak variasi kosakata yang dikuasai oleh seorang siswa, maka semakin mudah baginya untuk menangkap informasi, baik yang disampaikan secara lisan maupun tertulis (Sari et al., 2020). Pemahaman kosakata sering kali diidentifikasi sebagai masalah utama dalam pengembangan literasi di Sekolah Dasar, di mana siswa menghadapi kesulitan dalam membaca, menulis, dan memahami teks karena keterbatasan pengetahuan kata yang dimiliki. Rendahnya penguasaan kosakata di kalangan siswa Sekolah Dasar dapat berkontribusi

hingga 60% terhadap rendahnya skor literasi, karena tanpa kosakata dasar yang cukup, mereka kesulitan menafsirkan makna kata dalam kalimat dan akhirnya mengalami hambatan dalam kemampuan pemahaman (Kurniawati & Karsana, 2020).

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman kosakata adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali membuat siswa menjadi pasif sehingga kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa terutama terkait pemahaman kosakata. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk meningkatkan inovasi dalam menyajikan pembelajaran agar lebih beragam di sekolah, dengan menggunakan berbagai strategi, metode, atau media pembelajaran (Humairah et al., 2021). Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek nyata dan membutuhkan kerjasama, pemecahan masalah, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengerjakan proyek, siswa mendapat kesempatan untuk memperluas kosakata mereka lewat pengalaman langsung (Azizi et al., 2023).

Model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan pemahaman kosakata siswa. *E-Flashcard* membantu siswa mengenal dan memahami makna kosakata melalui tampilan gambar dan teks yang menarik, sedangkan *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kosakata tersebut dalam kegiatan proyek yang bermakna. Melalui proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga mampu memahami serta menerapkannya dengan tepat. Oleh karena itu, penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa secara optimal.

Untuk meningkatkan efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* serta tercapainya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan, sangatlah penting untuk memanfaatkan media. Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar masih sangat memerlukan kegiatan yang melibatkan objek nyata atau pengalaman langsung agar dapat memahami konsep-konsep pembelajaran. Dengan demikian, konsep tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan diterima oleh pemikiran siswa (Kharisma, 2020). Media *E-Flashcard* telah terbukti mendukung penguasaan kosakata oleh siswa melalui visualisasi

yang menarik disertai dengan pengulangan yang terstruktur (Johan dan Roesly, 2025). *E-Flashcard* merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang berbentuk kartu digital, yang memuat gambar dan kata-kata, serta dirancang khusus untuk mendukung berbagai aspek perkembangan, termasuk peningkatan daya ingat, kemandirian, dan pengayaan kosakata (Dini et al., 2025).

Perbedaan dan keterbaruan penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan penulis saat ini yaitu, terdapat perbedaan pada korelasi antara model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis saat ini yaitu menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* sebagai media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran kosakata.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan penulis di SD Negeri 1 Mantup melalui metode observasi dan wawancara, dengan KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri sebesar 70. Dari 15 siswa kelas II, sebanyak 8 siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali kosakata dengan persentase kisaran 60%. Hal ini tampak dari rendahnya kemampuan membaca yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata. Sementara itu, 7 siswa lainnya telah mampu mengenali kosakata dengan presentase kisaran 40%, sebagaimana tercermin dari kemampuan membaca mereka yang sudah cukup baik.

Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Mantup. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya penguasaan kosakata sekaligus menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai bentuk peningkatan kompetensi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan pengembangan dunia pendidikan secara umum. PTK dirancang menggunakan empat siklus, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Astutik dkk., 2021). Dengan Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN 1 Mantup Lamongan dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes,

dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard*. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah tindakan diberikan, sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar yang dicapai. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, hasil pekerjaan siswa, nilai evaluasi, serta dokumen lain yang mendukung pelaksanaan penelitian. Melalui penggunaan berbagai teknik pengumpulan data tersebut, diharapkan data yang diperoleh menjadi lebih lengkap, akurat, dan dapat menggambarkan kondisi pembelajaran secara menyeluruh.

Penelitian ini dilakukan dengan II siklus. Dimana siklus I dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dan siklus II dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan pada penelitian siklus I dengan tahapan yang sama yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Hasil dan Diskusi

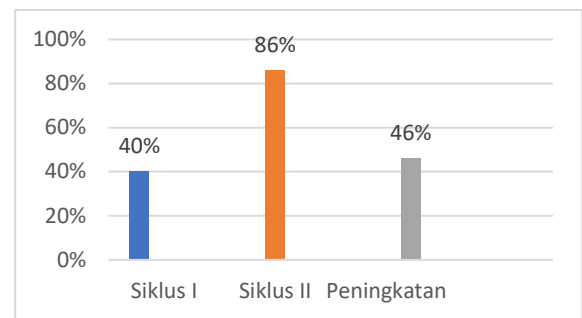
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pemahaman kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 1 Mantup. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas guru dari 45% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II, serta aktivitas siswa dari 54% menjadi 76%. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal pada tes pemahaman kosakata meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung media *E-Flashcard* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Mantup.

Pada tabel 1. Menunjukkan bahwa penelitian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana pada siklus I siswa yang tuntas dengan persentase 40% dan pada siklus II siswa yang tuntas dengan persentase 86%.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Pemahaman Kosakata Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Rata - rata	63,4	76,67
2.	Skor Tertinggi	71	96

3.	Skor Terendah	40	65
4.	Tingkat Ketuntasan	40%	86%



Grafik 1. Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Kosakata Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Mantup. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata kelas dari 65 pada pra siklus menjadi 76 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 88 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 40% pada pra siklus menjadi 66,7% pada siklus I dan mencapai 86,7% pada siklus II.

Peningkatan pemahaman kosakata terjadi karena model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek. Kegiatan proyek membuat siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya dalam konteks yang nyata. Melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan kosakata yang dipelajari dalam komunikasi sehari-hari.

Penggunaan media *E-Flashcard* juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman kosakata siswa. Media ini menyajikan gambar dan kata secara menarik sehingga membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami kosakata dengan lebih mudah. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* juga meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 1 Mantup. Penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan berbasis proyek, didukung oleh media *E-Flashcard* yang interaktif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dari 45% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II, serta meningkatnya aktivitas siswa dari 54% menjadi 76%. Selain itu, hasil tes pemahaman kosakata juga mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasikal dari 40% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil tersebut membuktikan bahwa kombinasi model *Project Based Learning* dan media *E-Flashcard* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model *Project Based Learning* berbasis media *E-Flashcard* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar serta menjadi salah satu referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan memanfaatkan media digital secara optimal.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, kepala sekolah SDN 1 Mantup, guru kelas II, guru SDN 1 Mantup, serta siswa kelas II yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini. Peneliti juga berterima kasih kepada pihak akademik dan rekan rekan sejawat yang telah memberikan masukan serta dukungan dalam penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan.

Referensi

- Astutik, S., Subiki, & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Azizi, D. G. R., Kurniawati, R. P., & Setyowati, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kosa Kata Baru Siswa Kelas 5 SD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1046–1058. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.222>
- Dini, F. S., Zainuddin, A., & Surakarta, U. M. (2025). Pengembangan Flashcard Digital untuk Meningkatkan Penguasaan dan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar ELSE (Elementary School Education. ELSE (Elementary School Education Journal), 9(2), 204–213. <https://doi.org/10.30651/else.v9i2.25658>
- Humairah, Rismawanda, R., A. Z. K., Mubarak, M. S., & Saud, A. S. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran RAPATJURANG (Cara Cepat Penjumlahan dan Pengurangan). *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 02(01), 8–13. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.487>
- Johan, A., & Roesly, B. (2025). Efektivitas Penerapan Media Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 4 SD Pelita Utama, Batam. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 9(1), 30–40. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v9i1.364>
- Kharisma, A. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gatotkaca Terbang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 03(1), 16–23. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.828>
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9, 386–399. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, H. S., & Sunanto4. (2020). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kotakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Tazkiah, I., Nurlatifah, & Purbayani, R. (2025). Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia. *Jouenal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(May), 67–79. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.108>