

Systematic Literature Review: Pengaruh Penggunaan Media Question Card terhadap Hasil Belajar Siswa

Hemi Shasfiyah¹, Rahmawati Darussyamsu^{2*}

Program Studi Biologi, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Alamat Korespondensi: rahmabio@fmipa.unp.ac.id

Artikel info

Accepted : July 29th 2025
Approved : July 30th 2025
Published : July 31st 2025

Kata kunci:

Question card, hasil belajar siswa

ABSTRAK

Hasil belajar siswa adalah indikator keberhasilan pendidikan yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Masalah utama yang sering muncul di kelas adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang menyebabkan kebosanan dan sikap pasif murid. Media *question card* hadir sebagai inovasi dalam media pembelajaran yang sederhana tetapi interaktif serta dapat meningkatkan partisipasi murid. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan generalisasi serta mengidentifikasi keberhasilan penerapan media *question card* dalam meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain *Systematic Literature Review (SLR)*. Berdasarkan kajian literatur, penggunaan *question card* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, terbukti menimbulkan pengaruh positif yang bermakna terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar murid melampaui capaian hasil belajar yang diperoleh melalui metode konvensional. Fakta yang ditemukan ini memberikan landasan teoritis bagi para pendidik untuk memaksimalkan pemanfaatan media instruksional yang inovatif di era digital.

ABSTRACT

Keywords:

Question card, student learning outcomes

Student learning outcomes are an indicator of educational success that is influenced by internal and external factors. A major problem that often arises in the classroom is a lack of variety in teaching methods, which leads to boredom and passivity among students. Question cards are an innovative learning medium that is simple yet interactive and can increase student participation. This study aims to generalize and identify the success of applying question cards in improving student learning outcomes. This study applies a qualitative approach with a Systematic Literature Review (SLR) design. Based on a literature review, the use of question cards as a medium in learning activities has been proven to have a significant positive effect on increasing student engagement and learning outcomes beyond the learning outcomes achieved through conventional methods. This finding provides a theoretical basis for educators to maximize the use of innovative instructional media in the digital age.

<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/JTI/index>

How to Cite: Shasfiyah, H., & Darussyamsu, R. (2025). Systematic literature review: pengaruh penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar siswa. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2) 341-355. DOI: <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.13737>

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah indikator utama dari keberhasilan proses pendidikan, tetapi pencapaiannya sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks. Ansori et al., (2020) menguraikan bahwa rendahnya capaian akademik murid dapat dipengaruhi oleh dua kategori utama, yaitu faktor dari dalam yang mencakup kecerdasan, konsentrasi, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan, serta faktor dari luar yang mencakup lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, dan lingkungan sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Oktaviani et al., (2020) mengindikasikan bahwa performa akademik murid yang rendah di sekolah sering kali dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesehatan, minat, dan motivasi, serta faktor eksternal yang berhubungan dengan cara orang tua dalam mendidik, hubungan antara anggota keluarga, serta metode pengajaran guru yang kurang menarik.

Interaksi dalam aktivitas pembelajaran formal di kelas memegang peran yang krusial dalam menentukan tingkat capaian belajar murid. Suhada et al., (2020) menyatakan bahwa kurang optimalnya perolehan belajar dapat dipicu oleh berbagai aspek, termasuk proses pembelajaran dan metode yang diimplementasikan, di mana kebosanan serta sikap pasif murid di dalam kelas berperan sebagai kontributor utama terhadap penurunan hasil tersebut. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran juga menjadi perhatian utama bagi para praktisi pendidikan. Soidik et al., (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar murid yang rendah kerap berakar pada keterbatasan inovasi model dalam metode pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru di sekolah. Dalam menangani masalah tersebut, integrasi media pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Novita et al., (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat mendukung proses belajar mengajar, sehingga konsep-konsep yang disampaikan menjadi lebih mudah dicerna murid, sehingga hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Kesenjangan dalam proses transfer pengetahuan di kelas serta kompleksitas faktor-faktor yang menghambat hasil belajar memerlukan adanya sebuah instrumen yang mampu menjembatani permasalahan tersebut. Pratiwi & Meilani (2018) menekankan bahwa keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi, di mana dalam konteks tersebut pemilihan dan penerapan alat bantu pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu unsur utama yang mendorong keberhasilan proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Audie (2019) menyebutkan bahwa penggunaan alat bantu dalam proses belajar berperan sebagai penghubung untuk mempermudah penyampaian materi ajar sehingga murid dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan dorongan untuk belajar.

Keberadaan media di dalam ruang kelas terbukti dapat membentuk suasana akademik yang lebih aktif dan menyediakan solusi untuk masalah kejenuhan murid. Masuku et al., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran dipandang sebagai alat yang sangat penting, yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan interaktif, terutama dalam menghadapi tantangan seperti hilangnya konsentrasi murid dan kebosanan terhadap metode pengajaran. Lebih lanjut, Wardani et al., (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung guru

dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh murid, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media bukan hanya sekedar alat tambahan, tetapi juga merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas interaksi instruksional.

Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar murid sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengatasi faktor-faktor penghambat, seperti kebosanan dan rendahnya tingkat aktivitas belajar dengan menggunakan media yang sesuai. Diantara berbagai inovasi yang ada, media *question card* muncul sebagai alat yang efektif untuk menciptakan interaksi dua arah di dalam kelas. Trisnawardani (2020) menjelaskan bahwa salah satu keunggulan dari media pembelajaran *question card* adalah media sederhana yang dapat dimainkan oleh guru bersama murid melalui sebuah kegiatan bermain untuk menjawab pertanyaan yang dirancang dengan tampilan dan gambar yang menarik. Kholipah et al., (2022) menyatakan bahwa penerapan media *question card* pada model pembelajaran dapat memperbaiki aktivitas serta prestasi belajar murid, di mana media ini berperan sebagai alat bantu yang mendorong murid untuk lebih aktif dalam menyelesaikan masalah.

Pengintegrasian *question card* ke dalam model pembelajaran kooperatif memberikan dimensi baru dalam mendorong murid untuk berpartisipasi. Diantini et al., (2019) menekankan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh *question card* terhadap aktivitas belajar murid jika dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai solusi nyata dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penguatan aspek keaktifan di dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut, *Systematic Literature Review* ini dilaksanakan untuk mengisi kekurangan penelitian yang berkaitan dengan generalisasi pengaruh media *question card* terhadap hasil belajar murid. Melalui pendekatan *Systematic Literature Review*, diharapkan dapat diidentifikasi pola-pola keberhasilan dalam penerapan media ini secara menyeluruh. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa di era digital saat ini, pengembangan media yang sederhana namun menarik, seperti *question card* sangat mendukung kegiatan belajar. Oleh sebab itu, diperlukan dasar teoritis yang kokoh melalui kajian literatur untuk membimbing para pendidik dalam menerapkannya secara optimal.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis *Literatur Review* guna menganalisis hasil kajian yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar murid. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review (SLR)*, yang dilaksanakan secara terstruktur melalui langkah-langkah penelusuran, seleksi, dan analisis literatur untuk memastikan bahwa proses kajian berlangsung secara objektif dan dapat direplikasi.

Sumber data untuk penelitian ini adalah data sekunder yang diambil dari artikel ilmiah yang terdapat dalam basis data *Google Scholar* dengan menerapkan kata kunci "*question card*" dan "hasil belajar". Artikel dipilih dengan menerapkan metode *purposive sampling* yang didasarkan pada kriteria relevansi topik serta rentang tahun publikasi dari

2019 hingga 2025. Melalui proses penyaringan tersebut, terpilih 15 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

Pengolahan data dilakukan dengan menerapkan analisis isi (*content analysis*) yang bersifat deskriptif-kualitatif. Proses ini dilakukan dengan cara menganalisis, membandingkan, dan mensintesis temuan-temuan dari artikel yang dipilih untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang efektivitas penggunaan media *question card* dalam meningkatkan hasil belajar murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelusuran dan seleksi literatur menunjukkan bahwa terdapat 15 artikel ilmiah yang menjadi fokus dalam *Systematic Literature Review* ini. Secara keseluruhan, hasil dari artikel-artikel tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media *question card* berdampak baik secara signifikan terhadap perbaikan hasil pembelajaran murid. Rangkuman hasil data dari 15 artikel tersebut yang mencakup nama penulis, tahun, dan capaian hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Data Artikel

Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
A1	Astuti et al. (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar IPA	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media <i>question card</i> dalam model <i>Course Review Horay (CRH)</i> menimbulkan efek positif dan signifikan pada prestasi belajar IPA murid. Media visual yang berbentuk kartu dengan ukuran 10 x 10 cm ini efektif meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, serta daya ingat murid melalui proses pembelajaran yang interaktif. Secara statistik, kelompok eksperimen meraih rata-rata 19,08 jauh mengungguli kelompok kontrol yang hanya memperoleh 12,9. Oleh karena itu, penggunaan <i>question card</i> dianggap lebih unggul dibandingkan model konvensional lainnya.
A2	Arimbawa et al. (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> Berbantuan Media <i>Question Card</i> Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Pkn	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Group Investigation</i> yang didukung oleh media <i>question card</i> menimbulkan efek yang signifikan pada hasil belajar Pkn murid kelas V. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen mencapai 24,5 (kategori sangat baik), yang jauh melebihi kelompok kontrol yang hanya memperoleh 16,43 (kategori

Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
			cukup). Penggunaan <i>question card</i> ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi murid dalam memahami materi.
A3	Khasanah et al. (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Bantuan Media <i>Uno Stacko</i> For <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Game Based Learning</i> dengan menggunakan media <i>Uno Stacko</i> for <i>question card</i> terbukti berdampak signifikan terhadap perbaikan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia murid. Media inovatif ini menghasilkan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif dibandingkan dengan model konvensional. Berdasarkan analisis T-tes, ditemukan perbedaan signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi, serta meningkatkan antusiasme dan kolaborasi murid selama proses pembelajaran.
A4	Amrullah et al. (2022)	Efektivitas <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo	Penerapan model <i>Discovery Learning</i> yang didukung oleh media <i>question card</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes pengetahuan murid mencapai 84,2 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu pemanfaatan media inovatif ini mendorong partisipasi aktif dan pemikiran kritis, sehingga memperoleh tanggapan positif dari murid dengan persentase 74,5% (kategori tinggi).
A5	Kholipah et al. (2022)	Penerapan Media <i>Question Card</i> dalam Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media <i>question card</i> dalam model pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Rata-rata nilai hasil belajar

Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
			<p>murid menunjukkan peningkatan secara bertahap, dimulai dari 87,96 pada pra-siklus, kemudian meningkat menjadi 90,16 pada siklus I dan mencapai 90,56 pada siklus II. Selain meningkatkan pencapaian kognitif, pemanfaatan <i>question card</i> ini juga mengoptimalkan partisipasi murid dalam berbagai aspek seperti visual, lisan, dan mental.</p>
A6	Putri et al. (2022)	Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Bermediakan <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV	<p>Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> berbantuan media <i>question card</i> memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar murid. Kelompok eksperimen yang memanfaatkan media ini mendapatkan nilai rata-rata 16,05, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 13,04. Media <i>question card</i> terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme, serta mendorong interaksi dan kerja sama di antara siswa dalam menyelesaikan masalah.</p>
A7	Seftiami et al. (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan Media <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran	<p>Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Scramble</i> yang didukung oleh media <i>question card</i> memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA murid. Pemanfaatan media visual ini menghasilkan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan semangat serta konsentrasi murid dalam menjawab pertanyaan. Secara statistik, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 70,67 yang jauh melebihi kelas kontrol yang hanya mendapatkan 43,60. Media ini terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif murid serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar</p>

Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
			mereka.
A8	Imami et al. (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Course Review Horay</i> (CRH) Berbantuan Media <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Kekerri Tahun Pelajaran 2022/2023	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>Course Review Horay</i> (CRH) yang didukung oleh media <i>question card</i> memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika murid kelas IV SDN 1 Kekerri. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih praktis, menarik, dan tidak membosankan karena murid terlibat secara aktif. Melalui diskusi mengenai penyelesaian masalah pada kartu, pemahaman konsep serta motivasi belajar murid meningkat secara signifikan. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata <i>post-test</i> pada kelas eksperimen (80,00) yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (68,75).
A9	Muliawati et al. (2024)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Question Card</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>question card</i> terbukti signifikan meningkatkan hasil belajar geografi murid. Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan peningkatan ketuntasan individu dari 39,28% pada siklus I menjadi 92,86% pada siklus III. Ketuntasan klasikan juga mengalami peningkatan mencapai 90%. Media <i>question card</i> yang efektif dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas, dan motivasi murid melalui kompetisi yang menyenangkan, sehingga membantu mereka untuk memahami materi dengan lebih mendalam dan secara kolaboratif.
A10	Umar et al. (2024)	Penerapan Model Pembelajaran <i>TGT</i> Berbantuan Media <i>Question Card</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) yang didukung oleh media <i>question card</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA murid kelas IV SDN No 17 Dungingi. Secara

Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
		IV SDN No. 17 Duingi	kuantitatif, tingkat ketuntasan belajar murid menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 62,5% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 87,5% pada siklus II. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
A11	Amanda et al. (2025)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Berbantuan <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Negeri 48 Lubuklinggau	Penerapan model pembelajaran <i>Group Investigation (GI)</i> yang didukung oleh <i>question card</i> pada murid kelas V SD Negeri 48 Lubuklinggau terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn secara signifikan. Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata murid meningkat secara drastis dari 28,02 pada <i>pre-test</i> menjadi 80,98 pada <i>post-test</i> . Secara statistik, nilai Z_{hitung} yang mencapai 3,59 melebihi Z_{tabel} 1,64 sehingga hipotesis diterima. Media <i>question card</i> memiliki peran yang signifikan dalam mengaktifkan murid, meningkatkan kolaborasi, serta mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak melalui permainan kelompok yang menarik.
A12	Mahmuda & Anwar, (2025)	Metode <i>Talking Stick</i> dan <i>Question Card</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media <i>question card</i> yang dipadukan dengan model <i>Talking Stick</i> terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar aksara Jawa murid kelas IV. Media ini meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konseptual melalui pertanyaan interaktif yang mendorong pemikiran kritis. Nilai rata-rata murid naik dari 50,45 pada pra-siklus menjadi 82,72 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 95,45%. Inovasi ini terbukti efektif dalam membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi murid.
A13	Awaliyah et	Pengaruh Model	Penelitian ini mengungkapkan bahwa

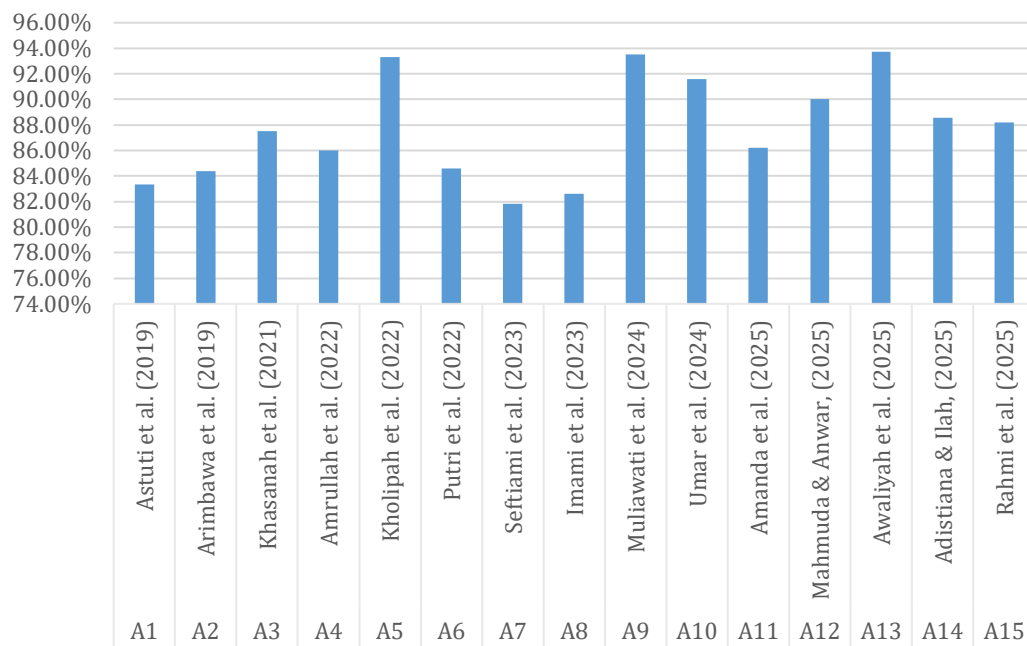
Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
	al. (2025)	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> Berbantuan Media <i>Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Teks Resensi Siswa Kelas VIII SMPN 17 Pekanbaru	penerapan model pembelajaran kooperatif jenis <i>Numbered Head Together</i> (NHT) yang didukung oleh media <i>question card</i> terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif murid. Pemanfaatan <i>question card</i> ini menghasilkan suasana pembelajaran yang interaktif, menantang, dan meningkatkan partisipasi murid secara aktif dalam diskusi kelompok. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai <i>post-test</i> untuk kelas eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 90,2 (kategori sangat baik), jauh melebihi kelas kontrol yang hanya mencapai 78,8.
A14	Adistiana & Ilah, (2025)	Model <i>Numbered Head Together</i> (NHT) Berbantu <i>Question Card</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Numbered Head Together</i> (NHT) yang didukung oleh media <i>question card</i> secara signifikan meningkatkan hasil belajar Ekonomi murid. Media ini membentuk lingkungan belajar yang lebih interaktif, dan menyenangkan sehingga memicu antusiasme serta keaktifan murid dalam memahami materi. Penerapan <i>question card</i> menghasilkan tingkat pencapaian belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Murid menjadi lebih bertanggung jawab dan dapat berkomunikasi dengan lebih baik dalam kelompok.
A15	Rahmi et al. (2025)	Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan <i>Question Card</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di SD	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang didukung oleh media <i>question card</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar murid hanya mencapai 32%. Namun, setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, persentase ketuntasan naik signifikan menjadi 90%. Penggunaan <i>question card</i> ini menciptakan suasana

Kode	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
			belajar yang lebih santai, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif murid dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, ke-15 penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *question card* baik dalam bentuk kartu biasa maupun yang dipadukan dengan permainan seperti *Uno Stacko* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar murid. Dampaknya tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik murid. *Question card* secara konsisten terbukti dapat meningkatkan nilai akademik murid secara signifikan di berbagai bidang studi. Peningkatan ini terlihat jelas pada mata pelajaran IPA, dimana selisih rata-rata nilai mencapai 6,18 poin (Astuti et al., 2019) dan bahkan 27,07 poin (Seftiami et al., 2023). Pada mata pelajaran Matematika, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 3,01 poin (Putri et al., 2022) dan 11,25 poin (Imami et al., 2023) sedangkan pada PKn, terjadi perubahan kategori dari “cukup” (16,43) menjadi “sangat baik” (24,5) (Arimbawa et al., 2019) serta peningkatan signifikan rata-rata nilai dari 28,02 menjadi 80,98 (Amanda et al., 2025). Selain itu, peningkatan yang serupa juga terlihat dalam mata pelajaran Bahasa dan Sosial. Seperti pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Khasanah et al., 2021), IPS dengan rata-rata capaian 84,2 (Amrullah et al., 2022), dan Aksara Jawa yang meningkat dari 50,45 menjadi 82,72 (Mahmuda & Anwar, 2025).

Media ini dengan efektif meningkatkan persentase ketuntasan belajar baik secara klasikal maupun individual. Hasilnya sangat mengesankan, seperti pada pembelajaran Geografi yang mengalami peningkatan dari 39,28% menjadi 92,86% (Muliawati et al., 2024) dan IPAS meningkat dari 32% menjadi 90% (Rahmi et al., 2025). Beberapa penelitian bahkan mencatat pencapaian ketuntasan di atas 90% (Muliawati et al., 2024; Mahmuda & Anwar, 2025). Selain aspek kognitif, hasil penelitian secara keseluruhan menekankan pentingnya *question card* dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai, menyenangkan, menarik, dan kompetitif, sehingga dapat secara efektif mengurangi kejenuhan murid. Media ini terbukti juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme murid dalam mengikuti pelajaran, serta mendorong keaktifan dan partisipasi mereka melalui kegiatan diskusi dan permainan interaktif. Selanjutnya, pemanfaatan *question card* dapat memperkuat kolaborasi dan kerja sama di dalam kelompok, serta melatih sikap sosial dan tanggung jawab murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil mengenai efektivitas *question card* dari ke-15 penelitian yang dirujuk dapat dilihat pada diagram batang berikut.

Tingkat Keberhasilan *Question Card* pada Berbagai Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa *question card* berperan sebagai sarana yang tidak hanya menyampaikan informasi, melainkan juga mendukung pembelajaran yang aktif dan interaktif. *Question card* menggunakan format yang menarik dan sering kali disajikan dalam bentuk permainan atau kompetisi, sehingga media ini dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan partisipasi murid, dan mendorong pemikiran kritis. Sebagaimana contoh, dalam penelitian Khasanah et al. (2021) dan Seftiami et al. (2023), penggunaan *Uno Stacko for Question Card* dan model *Scramble* telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif yang secara signifikan meningkatkan hasil belajar serta kolaborasi antar murid. Pernyataan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana para murid membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Hal ini juga terlihat dalam penelitian Arimbawa et al. (2019) dan Amanda et al. (2025), di mana *question card* diterapkan dalam model *Group Investigation* yang berhasil meningkatkan pemahaman konsep abstrak melalui diskusi kelompok yang aktif. Selain itu, penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al. (2019), Imami et al. (2023), dan Rahmi et al. (2025) menegaskan bahwa integrasi *question card* dengan berbagai model pembelajaran kooperatif seperti *CRH*, *TGT*, dan *NHT* tidak hanya meningkatkan pencapaian kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, motivasi, dan keaktifan murid dalam proses belajar.

Question card terbukti dapat berfungsi dengan baik pada berbagai model pembelajaran kooperatif dan inovatif, seperti *CRH*, *Group Investigation*, *Game Based Learning*, *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *TGT*, *Scramble*, *Talking Stick*, dan *NHT*. Dari semua model tersebut, *TGT* dan *NHT* merupakan yang paling sering diteliti dan menunjukkan konsistensi dalam meningkatkan hasil belajar, baik dari aspek peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, maupun partisipasi aktif murid. Kombinasi *question card* dengan model yang bersifat kompetitif seperti *TGT* atau kolaboratif seperti *NHT* tampaknya memberikan efek ganda, tidak hanya memperbaiki pemahaman konseptual

dan hasil kognitif tetapi juga mengasah keterampilan sosial, kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi dalam kelompok, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian-penelitian terbaru (Muliawati et al., 2024; Awaliyah et al., 2025; Adistiana & Ilah, 2025).

Hasil penelitian ini menegaskan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan konseptual seperti *question card* dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. *Question card* telah terbukti efektif digunakan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) serta diberbagai mata pelajaran, seperti IPA, Matematika, IPS, PKn, Bahasa Indonesia, Geografi, Ekonomi, dan Bahasa Jawa. Hal ini mencerminkan tingkat fleksibilitas dan efektivitas yang sangat tinggi. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya peningkatan pelatihan bagi guru dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *question card*. Pelatihan ini seharusnya meliputi teknik pembuatan, strategi integrasi dengan berbagai model pembelajaran kooperatif, serta evaluasi pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar. Di samping itu, integrasi *question card* ke dalam kurikulum dan rencana pembelajaran dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif (melalui pemahaman dan penerapan konsep), afektif (melalui peningkatan sikap sosial, tanggung jawab, dan motivasi), dan psikomotorik (melalui aktivitas diskusi, presentasi, dan kolaborasi dalam permainan). Dengan demikian, *question card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, tetapi juga sebagai pendorong untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, kolaboratif, dan berfokus pada murid.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan hal yang sangat positif terhadap hasil belajar, terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian ini yang harus diperhatikan untuk pengembangan di masa mendatang. Sebagian besar penelitian bersifat kuantitatif dengan desain eksperimen atau penelitian tindakan kelas yang terbatas pada sampel dan lokasi tertentu, misalnya di sekolah tertentu pada kelas IV atau V SD, sehingga generalisasi hasil temuan ke konteks pendidikan yang lebih luas harus dilakukan dengan hati-hati. Di samping itu, rentang penelitian masih didominasi oleh evaluasi dampak jangka pendek. Kajian yang meneliti efektivitas dan keberlanjutan penggunaan *question card* dalam jangka panjang (longitudinal) atau pada mata pelajaran yang bersifat prosedural, keterampilan tinggi (*high-order skills*), atau berbasis praktikum masih tergolong sedikit dan memerlukan eksplorasi lebih lanjut. Selain itu, variasi terkait ukuran, format fisik, desain visual, serta kompleksitas pertanyaan pada *question card* belum diteliti secara mendalam untuk memahami pengaruhnya terhadap tingkat keterlibatan dan hasil belajar yang bervariasi. Oleh karena itu, riset lanjutan yang lebih beragam secara metodologi sangat diperlukan, yang mencakup pendekatan kualitatif, studi komparatif antar konteks, serta eksperimen dengan variabel media yang lebih terperinci untuk memperkaya bukti dan memberikan panduan implementasi yang lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, analisis terhadap 15 artikel ini memperkuat argumen bahwa inovasi dalam media pembelajaran seperti *question card* dapat berfungsi sebagai solusi yang praktis dan efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era modern. Dengan

pendekatan yang sesuai, media ini tidak hanya memperbaiki hasil pembelajaran tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih manusiawi, kolaboratif, dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan *Systematic Literature Review* yang dilakukan terhadap 15 artikel penelitian eksperimen dan tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *question card* menimbulkan efek positif yang signifikan dan konsisten pada peningkatan hasil belajar murid. Dampak ini bersifat multidimensional, yang mencakup, pertama, *Question card* secara efektif meningkatkan nilai akademik dan pencapaian belajar diberbagai mata pelajaran (IPA, Matematika, IPS, Bahasa, dan Lain-lain), dengan perbedaan peningkatan rata-rata nilai yang signifikan.

Kedua, selain aspek kognitif, media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai, menarik, dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, keaktifan, dan partisipasi murid. *Question card* juga memperkuat kolaborasi, kerja sama, tanggung jawab, dan keterampilan sosial melalui diskusi serta aktivitas kelompok. Ketiga, efektivitas *question card* terbukti sangat kuat karena dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran kooperatif dan inovatif, seperti *TGT*, *NHT*, dan *Group Investigation*. Kombinasi antara model yang kompetitif dan kolaboratif menciptakan efek sinergis yang mengintegrasikan peningkatan pemahaman konseptual dengan pengembangan keterampilan sosial. Media ini juga telah terbukti efektif diterapkan diberbagai tingkat pendidikan (SD, SMP, SMA) serta dalam berbagai bidang studi. Secara keseluruhan, *Systematic Literature Review* ini menegaskan bahwa *question card* bukan hanya sekedar alat bantu pengejaran, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan dapat mengoptimalkan hasil belajar secara menyeluruh dengan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan berfokus pada murid.

Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan dalam analisis ini, penelitian di masa mendatang disarankan untuk menyelidiki penerapan *question card* pada mata pelajaran yang lebih kompleks, atau dengan pendekatan penelitian longitudinal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistina, R., & Ilah, I. (2025). Model Numbered Head Together (NHT) Berbantu Question Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6(1).
- Amanda, T. I., Valen, A., & Raflesia, C. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Negeri 48 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 5(1), 27-43.
- Amrullah, M. F., Juniarso, T., & Yustitia, V. (2022). Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Tenggilis Mejoyo. *Jurnal Genta Mulia*, 13(2).
- Ansori, I., Endang, B., & Yusuf, A. (2016). Analisis Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(10).

- Arimbawa, R. K., Renda, N. T., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Question Card Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 61-72.
- Astuti, T., Suwatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 240-251.
- Audie, N. (2019, May). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Awaliyah, P. M., Sinaga, M., & Mustika, T. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Teks Resensi Siswa Kelas VIII SMPN 17 Pekanbaru. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 982-988.
- Diantini, L. R., Tripalupi, L. E., & Suwena, K. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Talking Stick Berbantuan Question Card Terhadap Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 7 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 154-163.
- Imami, N., Husniati, H., & Umar, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Kekeru Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 834-841.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43-52.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43-52.
- Mahmudah, M. A., & Anwar, M. F. N. (2025). Metode Talking Stick dan Question Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5236-5244.
- Masuku, M., Kailu, A. S., Adam, A., & Limatahu, K. (2024). Peranan Media Pembelajaran Dalam Memperbaiki Prestasi Belajar Siswa Di MTs Negeri 2 Kepulauan Sula. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 821-829.
- Muliawati, M., Jummi, C. V. R., & Zalmita, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat. *Edu Geography*, 12(1), 20-29.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-6.

- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Putri, T. N., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament Bermediakan Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 140-147.
- Rahmi, M., Musi, M. A., & Mirnawati. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan *Question card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di SD. *Pinisi Journal PGSD*, 5(1).
- Seftiami, D., Destiniar., & Dedy, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6207-6218.
- Soidik, A., Solichin, E., & Safitri, E. (2020). Perbedaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning Dengan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas XII SMK Negeri 10 Merangin. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 602-608.
- Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Journal of Informatics*, 2(2), 86-94.
- Trisnawardani, S. J. (2020). Pengembangan Media Digital Question Cards Pada Materi Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 15(23).
- Ulifatul Khasanah, D., Kusmiyati., & Marulia TLTobing, V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 3(2).
- Umar, R. A., Husain, R. I., & Arif, R. M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN No. 17 Duingi. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa)*, 6(4), 1396-1405.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.