

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Flashcard Media as a Strategy to Strengthen Elementary Students' Learning Interest: Flashcard sebagai Strategi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dhiyanissa Azzabila Rachwadi, vanda1@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Vanda Rezanisa, vanda1@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

Background: Learning interest is essential in elementary education, yet many students experience low engagement due to monotonous media and conventional teaching. **Specific Background:** Flashcards are visual tools that may improve attention, motivation, and learning involvement. **Gap:** Previous studies mostly focused on cognitive outcomes, while affective aspects such as learning interest remain understudied. **Aim:** This study investigates whether flashcard media strengthens learning interest among fourth-grade students. **Methods:** A quantitative experimental one-group pretest-posttest design was used involving 20 students. Data on learning interest were collected using a validated Likert-scale questionnaire and analyzed through normality testing and paired sample t-test. **Results:** The mean score increased from 88.80 (pretest) to 92.10 (posttest), with a significance value of 0.004, indicating a meaningful improvement after using flashcards. **Novelty:** This research highlights the role of flashcards not only in cognitive enhancement but specifically in supporting students' affective engagement. **Implications:** Flashcards can be adopted as an accessible instructional tool to foster interest and increase engagement in elementary classrooms.

Highlights:

- Increased learning interest after flashcard implementation
- Strengthened student engagement and participation
- Practical use of visual media in elementary classrooms

Keywords: Flashcard Media, Learning Interest, Elementary School, Visual Learning, Student Engagement

Published date: 2025-11-11

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu proses yang terstruktur dan sistematis untuk menstransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari satu individu ke individu lainnya, biasanya melalui metode pengajaran dan pembelajaran. Dalam pendidikan memiliki kaitan dengan minat belajar. Minat belajar merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, terutama pada tahap pendidikan dasar. Minat yang tinggi untuk belajar dapat memotivasi kinerja akademik siswa yang dapat meningkat sebagai hasil dari peningkatan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran [1]. Pada usia sekolah dasar, penting untuk membangun pondasi minat belajar yang kuat karena ini akan mempengaruhi sikap dan kebiasaan belajar siswa di masa mendatang.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan minat belajar yang rendah [2]. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya variasi dalam media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar [3]. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif seringkali membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik untuk belajar [4]. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa, karena menyajikan materi dalam bentuk menarik dan interaktif [5].

Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal, aktivitas, atau bidang tertentu. Minat itu sendiri mencakup pada suatu rasa lebih menyukai dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, dengan tidak ada paksaan pada siswa sesuai dengan minatnya siswa [6]. Minat sering kali mendorong individu untuk mengeksplorasi, belajar, dan terlibat lebih banyak dalam kegiatan atau topik yang mereka sukai. Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar. Minat belajar yang tinggi adalah kunci keberhasilan dalam pendidikan, karena tidak hanya mendorong pencapaian akademik yang lebih baik tetapi juga membangun fondasi untuk pembelajaran sepanjang hayat. Adapun empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian siswa, dan ketertarikan siswa. Dengan adanya indikator minat belajar ini adalah untuk membantu mengumpulkan data dan mengukur minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti di SDN Gedangan ada beberapa permasalahan di kelas IV B adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan pelajaran dan guru menggunakan buku pelajaran atau buku panduan sebagai satu-satunya sumber belajar. Dengan munculnya permasalahan tersebut terlihat siswa bosan dan tidak semangat selama mengikuti pelajaran. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Oleh karena itu perlunya usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dari permasalahan diatas peneliti mencoba untuk menggunakan media *flashcard* yang belum dilakukan oleh guru yang hasilnya nanti apakah sama memberikan dampak positif yaitu memberikan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan dan menarik, berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah media *flashcard* [7] [8]. Media *flashcard* adalah alat bantu visual yang sederhana, biasanya berupa kartu yang berisi informasi penting seperti gambar, kata, atau simbol [9] [10] [11]. Membuat media *flashcard* yang terinspirasi dari permainan kartu yang sedang trend dikalangan siswa dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar. Dengan menggunakan media *flashcard* yang terinspirasi dari permainan kartu ini, pembelajaran bisa menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa ini juga bisa meningkatkan keterlibatan mereka selama belajar.

Penggunaan media *flashcard* yang kreatif dan inovatif dapat mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar [10]. Media *flashcard* memiliki beberapa ciri-ciri khas yang membedakannya dengan kartu lainnya dan menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan. Berikut adalah ciri-ciri *flashcard* : (1) berbentuk persegi panjang, (2) terdiri dari dua sisi, (3) menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar, (4) informasi antar kartu dengan kartu lainnya saling berkaitan, (5) dapat digunakan individu, berpasangan, atau kelompok [11]. Selain itu, media *flashcard* memiliki kelebihan yaitu, sederhana dan digunakan, dan meningkatkan daya ingat, dan membantu memperkuat memori jangka panjang karena mendorong siswa untuk mengulang-ulang informasi. Pada kelebihan media *flashcard* ini memudahkan siswa untuk belajar. *Flashcard* dengan gambar-gambar yang menarik dapat menjadi strategi untuk menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik, dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar [12].

Referensi penelitian yang terkait dengan pemanfaatan dan efektivitas media *flashcard* telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai konteks pembelajaran, diantaranya media pembelajaran yaitu media *flashcard* yang mudah digunakan dan menarik, berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa [7] [8]. Media *flashcard* meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuat mereka fokus dan memberikan motivasi kepada mereka [13]. Media *flashcard* dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep pada siswa [14]. Siswa yang belajar menggunakan media *flashcard* memiliki hasil tes yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [15].

Berbagai penelitian telah membuktikan manfaat media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Sebagian besar studi lebih fokus pada aspek kognitif dan efektivitas media *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman materi, sedangkan aspek afektif seperti minat belajar masih kurang mendapat perhatian. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana penggunaan media *flashcard* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan karena media *flashcard* merupakan alat bantu visual yang dapat membantu siswa dalam menghafal dan memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui pengaruh minat belajar

siswa. Jika hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki dampak positif, maka media ini bisa dijadikan sebagai salah satu solusi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil minat belajar siswa.

Berdasarkan analisis masalah dan solusi tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa di kelas IV B?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa di kelas IV B. Adapun manfaat penelitian ini yaitu media *flashcard* tidak hanya dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dengan lebih baik melalui visualisasi media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif, dan dapat digunakan oleh guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak positif pada motivasi belajar siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengukur pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian eksperimen ini, masih terdapat variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel dependen, pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak [16]. Desain penelitian ini mengadopsi desain one-group pretest-posttest seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Table 1. **Tabel 1.** Desain one-group pretest-posttest

Keterangan :

O1: Pretest (sebelum mendapatkan treatment)

X: Perlakuan (treatment) media *flashcard*

O2: Posttest (sesudah mendapatkan treatment)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Angket berupa pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajarannya. Angket berpedoman pada skala *Likert*. Siswa diberikan daftar periksa untuk mengisi angket, dan mereka dapat menandai jawaban mereka dengan tanda checklist. Angket terdiri dari empat indikator yang mencakup perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa yang diadaptasi dari [17]. Setiap sub indikator terbagi 2 pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

No	Indikator	Sub Indikator
1	Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang pelajaran IPS Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran IPS Kesan siswa terhadap guru IPS
2	Keterlibatan Siswa	Keterlibatan siswa selama belajar IPS Keterlibatan siswa saat menjawab pertanyaan dari guru IPS Keterlibatan siswa menggunakan media pembelajaran selama belajar IPS
3	Perhatian Siswa	Perhatian siswa saat belajar IPS Perhatian siswa saat diskusi kelompok pelajaran IPS
4	Ketertarikan Siswa	Ketertarikan siswa selama kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Respon siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru IPS Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPS

Table 2. **Tabel 2.** Indikator minat belajar

Dalam penelitian ini, angket disebar untuk mengukur minat belajar siswa terhadap media *flashcard*. Penelitian dilakukan terhadap 20 siswa kelas IV B di SDN Gedangan. Skala *likert* digunakan dalam instrumen ini. Skala *likert* sering digunakan oleh para peneliti untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang [16]. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 2, penilaian skala *likert* digunakan untuk evaluasi.

No	Keterangan	Positif	Skor Pernyataan Negatif
1	Sangat setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat tidak setuju	1	5

Table 3. **Tabel 3.** Rubrik penilaian skala *likert*

Uji normalitas, dan uji paired sample t-test digunakan dalam analisis data. Kriteria data menunjukkan distribusi normal

dengan nilai $\text{sig.} > 0,05$ pada uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data sampel hasilnya distribusi normal. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data minat belajar siswa terdistribusi normal, sehingga analisis statistik yang akan dilakukan akurat dan dapat dipercaya. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa di kelas IV B. Setelah memastikan bahwa varians seragam dan data normal, uji t-test digunakan oleh peneliti. Uji-t adalah jenis uji faktual parametrik yang digunakan untuk menguji tingkat kepentingan dan signifikansi di dalam suatu kelompok. Uji t-test atau uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Dengan kata lain, peneliti ingin mengetahui ada atau tidak ada pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penyebaran angket pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan) diperoleh hasil data minat belajar siswa kelas IV B SDN Gedangan sebagai berikut.