

Learning Implementation Report: The Effectiveness of Using Flash Cards to Increase Science Learning Interest in Grade 3 Elementary School Students

[Laporan Implementasi Pembelajaran Efektivitas Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar]

Rofi'ah¹⁾, Vanda Rezanía^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: (vanda1@umsida.ac.id)

Abstract. The use of appropriate learning media is crucial for increasing student interest in learning, particularly in science subjects in elementary schools. One such learning medium is flashcards, which contain images and brief information to capture students' attention. This study aims to describe the effectiveness of using flashcards in increasing students' interest in science in third-grade elementary school. The background of this research is based on the low student interest in science lessons, which tend to be monotonous and uninteresting. Therefore, the use of creative and interactive learning media is essential to increase student engagement in the learning process. This study was a qualitative study. The subjects were third-grade elementary school students. Data collection techniques were observation, interviews, and documentation during the learning process. Flashcards were used as a learning aid to introduce science material in a visual and engaging way, making it easier for students to understand.

The results of the study indicate that the use of flashcards can increase students' interest in science. Students become more active, enthusiastic, and focused during learning activities. Furthermore, the use of flashcards also helps teachers create a fun and interactive learning environment. Thus, the use of flashcards is effective in increasing elementary school students' interest in learning science.

Keywords—Flashcard media, learning interest. Science: Learning.

Abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat memang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media flash card, yaitu kartu pembelajaran yang memuat gambar dan juga informasi singkat sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan flash card dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa dikelas 3 sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini di dasarkan pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang cenderung monoton dan juga kurang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan juga dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media flash card digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan materi IPA secara visual dan menarik sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu penggunaan media flash card juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan flash card efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa sekolah dasar.

Kata kunci— Media flashcard, minat belajar. IPA: Pembelajaran.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, beragam model, strategi, metode, pendekatan, taktik dan teknik pembelajaran dan cakupannya meliputi seluruh aspek pendidikan dan pengajaran. Pembelajaran merupakan proses terencana yang bertujuan membantu pencapaian tujuan belajar [1]. Pada pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan berfikir kritis, rasa ingin tahu, serta pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa kelas 3 pada sekolah dasar yang kurang menunjukkan minat belajar pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik.

Metode penelitian adalah proses pengumpulan data dan informasi secara sistematis dan juga berkelanjutan, menyeluruh, mengekspresikan secara efektif bagaimana orang, peristiwa dan lingkungan sosial berperilaku dan berfungsi dalam situasi berbeda [2]. Metode yang digunakan merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus, dan media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan seperti *flash card*. Media *flash card* adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu mengingat dan mempelajari informasi dengan cepat dan efektif. Media ini terdiri dari kartu-kartu kecil yang biasanya memiliki satu sisi dengan pertanyaan atau informasi penting, dan sisi lainnya dengan jawaban atau penjelasan singkat [5]. *Flash card* juga menampilkan gambar, teks, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau petunjuk belajar bagi siswa terkait materi pembelajaran [3]. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan lebih mudah mengingat konsep-konsep yang terdapat dalam mata pelajaran IPA. Penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar.

Adapun tujuan pembelajaran (indikator keberhasilan) pada implementasi ini adalah : (1) meningkatkan minat belajar, (2) mempermudah pemahaman konsep, (3) mengevaluasi efektivitas.

II. RENCANA PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran dirancang berdasarkan RPP

A. Strategi dan alur kegiatan

1. Pendahuluan (10 menit)

Guru pembelajaran dengan menyapa peserta didik, salam, berdoa bersama dan memeriksa kehadiran. Dilanjutkan dengan apresiasi melalui pertanyaan “tadi pagi dalam perjalanan ke sekolah, apakah kalian melihat hewan? Hewan apa saja?”. Setelah itu dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Guru memperkenalkan pengetahuan dasar seperti mengajak siswa untuk mengobservasi lingkungan sekitar dengan melalui pertanyaan “kira-kira ada hewan apa saja yang tinggal di sekolah kita? Di mana kita bisa menemukan mereka?”.
- 2) Siswa eksplorasi di luar kelas dan juga mencatat temuan
- 3) Siswa melakukan diskusi kecil, guru memfasilitasi.
- 4) Guru menjelaskan konsep dan membagikan *Flash Card* kepada siswa
- 5) Siswa mengamati sesuai dengan kartu yang telah di bagikan
- 6) Siswa menentukan jenis hewan yang termasuk hewan peliharaan atau hewan liar
- 7) Kuis Individu dalam proses finish pemahaman materi.

3. Penutup (10 menit)

Siswa di ajak merefleksikan kegiatan dan juga menyimpulkan serta memberi apresiasi dan menutup pembelajaran.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

B. Desain Penilaian

Penilaian yang dilakukan melalui :

- 1) Tugas kelompok
- 2) Kuis individu
- 3) Rubrik penilaian, (Pemahaman, Kerja sama)

III. IMPLEMENTASI

Implementasi pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x35 menit) pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran IPA sebagai sarana untuk meningkatkan serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, melalui penggunaan *flash card* siswa diajak untuk mengamati, mengenali, dan juga mengelompokkan informasi yang terdapat pada kartu sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat juga partisipasi, serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan media *flash card* yang berisi gambar, istilah, dan juga penjelasan sederhana mengenai materi IPA. Guru menjelaskan aturan pada kegiatan pembelajaran, yaitu setiap siswa mampu mengamati kartu, mendiskusikan isi kartu lalu kemudian dapat membedakan, memahami dan juga mampu mengelompokkan jenis maupun kategori sesuai dengan materi. Untuk meningkatkan antusias siswa, guru memberikan contoh penggunaan *flash card* secara menarik melalui permainan tanya jawab sederhana.

Pada pertemuan kedua, guru melakukan penguatan materi menggunakan media *flash card* yang lebih variatif. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dari materi IPA. Guru juga menyiapkan penilaian sederhana berupa: 1) ketepatan menjawab pertanyaan, 2) keaktifan saat kegiatan belajar berlangsung, 3) keberanian menyampaikan pendapat.

IV. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Penilaian di fokuskan pada minat belajar siswa dan juga keaktifan selama kegiatan belajar mengajar. Guru melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar, aktivitas siswa saat berdiskusi kecil, tanya jawab, dan juga penggunaan media *flash card*. Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan media *flash card* terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan juga partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif, berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Secara keseluruhan, media *flash card* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPA dan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan bermakna.

A. Indikator dan kriteria

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

o	Indikator	Kriteria Keberhasilan	Cara ukur
	Minat belajar siswa	≥ 75 % siswa menunjukkan antusias dan aktif selama pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Observasi guru saat kegiatan belajar berlangsung
	Pemahaman materi IPA	≥ 70 % siswa memperoleh skor ≥ 2 (dari skor 3) pada tanya jawab dan juga latihan	Penilaian hasil tugas dan pertanyaan lisan
	Keberanian menyampaikan	≥ 65 % siswa berani menjawab atau menyampaikan pendapat minimal 1 kali	Checklist partisipasi siswa saat diskusi kelas

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

	pendapat		
--	----------	--	--

B. Ringkasan hasil (agregat)

Tabel 2. Ringkasan Hasil

Ukuran	Baseline (sebelum intervensi)	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran	10/28 (36%)	18/28 (64%)	24/28 (86%)
Siswa memperoleh skor ≥ 2 pemahaman materi	12/28 (43%)	19/28 (68%)	23/28 (82%)
Siswa berani menyampaikan pendapat	8/28 (29%)	16/28 (57%)	21/28 (75%)

Berdasarkan tabel di atas, penggunaan media *flash card* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran IPA siswa kelas III Sekolah Dasar. Pada pertemuan pertama, siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan juga keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga tampak lebih fokus saat mengamati gambar *flash card* dan lebih berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sedangkan pada pertemuan kedua, mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran, mampu memahami materi IPA dengan sangat baik, serta berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Penggunaan media *flash card* ini membuat suasana pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah.

V. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Penggunaan media *flash card* pada kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan juga sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih mudah dalam memahami materi, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran IPA.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam hal kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, perbaikan yang akan dilakukan pada pembelajaran berikutnya adalah memperbanyak variasi *flash card* agar lebih menarik, memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk berpendapat, serta memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang masih kurang percaya diri. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan proses pembelajaran selanjutnya dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

VI. ETIKA DAN PRIVASI

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tetap menjaga kenyamanan dan hak siswa selama kegiatan berlangsung. Seluruh siswa diberi kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media *flash card* tanpa adanya perlakuan yang membedakan. Data yang diperoleh selama implementasi digunakan hanya untuk kepentingan penyusunan laporan dan evaluasi pembelajaran. Kerahasiaan identitas siswa dijaga dengan tidak mencantumkan data pribadi dalam laporan. Selain itu, kegiatan ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan dilaksanakan sesuai dengan aturan serta etika yang berlaku di lingkungan sekolah. Dengan demikian, seluruh proses implementasi dapat berjalan secara bertanggung jawab, etis dan juga bermanfaat bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan, dukungan terhadap penelitin ini, kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian, dan juga kepada seluruh pihak yang telah mendukung keluarga tercinta baik suami yang selalu kebersamaian, anak-anak yang selalu siap membantu dalam kondisi apapun, kepada cucu tersayang yang ikut berpartisipasi dalam dukungan emosional, dan kepada teman sejawat serta juga dosen pembimbing yang telah senantiasa mencurahkan waktu dan juga tenaganya dalam membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

REFERENSI

- [1] Rachmayani N Asiva, “ *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*”. 2015
- [2] Yusuf, Musri A. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT fajar Interp. 2018.
- [3] Nur Afiah, Ratna Purwati, dan Casta Casta. “*Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar.*” *Actionq Research Journal Indonesia (ARJI)* 3, no. 4 2021.
- [4] Vira Nisa Nur Amalia,S. *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X SMAN 1 Rumbio Jaya*. 2022
- [5] Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pemplajaran*, Badan Penerbit UNM.2022