

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
SIDOARJO



Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Dhiyanissa Azzabila Rachwadi

Vanda Rezania

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2024

Pendahuluan

- Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal, aktivitas, atau bidang tertentu. Minat Menurut Slameto (2020), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat sering kali mendorong individu untuk mengeksplorasi, belajar, dan terlibat lebih banyak dalam kegiatan atau topik yang mereka sukai. 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.
- Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan dan menarik, berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah media *flashcard* (Noer 2024) ; (Setiawati 2015). Media *flashcard* adalah alat bantu visual yang sederhana, biasanya berupa kartu yang berisi informasi penting seperti gambar, kata, atau simbol (Utami 2023) ; (Musyadad 2021) ; (Akbar 2022). Dalam bukunya Akbar (2022), mengungkapkan *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 yang saling berkaitan antar kartu dengan kartu lainnya, 5) dapat digunakan individu, berpasangan, atau kelompok. 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.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Rumusan Masalah :

- Apakah ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa di kelas IV B?

Metode

- Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini mengadopsi desain *one-group pretest-posttest*.
- Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Angket terdiri dari empat indikator yang mencakup perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa yang diadaptasi dari (Prianti 2022). Setiap sub indikator terbagi 2 pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.
- Dalam penelitian ini, angket disebar untuk mengukur minat belajar siswa terhadap media *flashcard*. Penelitian dilakukan terhadap 20 siswa kelas IV B. Skala *likert* digunakan dalam instrumen ini.
- Uji normalitas, uji paired sampel t-test digunakan dalam analisis data.

Metode

Indikator minat belajar

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

Hasil

Hasil Minat Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	76	102	88,80	7,353
Posttest	20	79	112	92,10	7,779
Valid N (listwise)	20				

Uji Normalitas dan Uji homogenitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,143	20	,200*	,950	20	,361
Posttest	,155	20	,200*	,936	20	,200

Hasil

Hasil Uji sample T – test

		Paired Samples Test							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-3,300	4,566	1,021	-5,437	-1,163	-3,232	19	,004

- Berdasarkan tabel di atas, kriteria pengujiannya adalah nilai sig. (2-tailed) < nilai = 0,05 memutuskan untuk menerima H_a atau menolak H_0 . Pada tabel di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,004. Dengan hal ini kriteria pengujian hipotesis, nilai yang diperoleh sebesar $0,004 < 0,05$.

Pembahasan

- Berdasarkan tabel 6 di atas, kriteria pengujiannya adalah nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ atau $< 0,000 < 0,05$ memutuskan untuk H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil olah data dengan menggunakan SPSS 26 memperoleh nilai sig. Pada tabel di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,004. Dengan hal ini kriteria pengujian hipotesis, nilai yang diperoleh sebesar $0,004 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar pretest dan minat belajar posttest menggunakan media *flashcard*. Hal ini berarti H_a diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa.

Temuan Penting Penelitian

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran serta tingginya antusiasme siswa saat menggunakan *flashcard*.
- Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan saat menggunakan *flashcard*.
- Penelitian juga mengungkapkan bahwa *flashcard* membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan *flashcard* menawarkan cara yang mudah dan cepat untuk mengulang materi yang sudah dipelajari.
- Penelitian ini mendukung gagasan bahwa *flashcard* bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga alat belajar yang efektif. Hal ini mungkin karena *flashcard* memungkinkan pengulangan dan latihan yang lebih sering, yang penting dalam penguasaan materi, sehingga hasil tes mereka menjadi lebih baik.
- *Flashcard* sangat efektif dalam pengajaran bahasa, terutama dalam memperluas kosakata. *Flashcard* memberikan paparan berulang terhadap kata-kata baru dalam konteks visual, yang membantu siswa dalam mengingat dan memahami kata-kata tersebut.
- *Flashcard* digunakan sebagai alat bantu visual, memainkan peran penting dalam menyederhanakan materi yang kompleks.
- *Flashcard* mendukung pembelajaran mandiri siswa, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- Keefektifan pada model pembelajaran seperti model pembelajaran savi berbantuan media *flashcard* terhadap minat belajar mengindikasikan bahwa penggunaan media *flashcard* sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat meningkatkan minat siswa.

Manfaat Penelitian

- Adapun manfaat penelitian ini yaitu media *flahcard* 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.

Referensi

- [1] D. Hardiana, “Peningkatan Minat Belajar IPAS Melalui Culturally Responsive Teaching Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Sumpalsari,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 2, pp. 2394–2405, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i2.983.
- [2] L. Prihastuti, S. Fitriyani, F. H. Romadhon, D. R. Pratiwi, and H. J. Prayitno, “Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19,” *J. Ilm. Kampus Mengajar*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2021, doi: 10.56972/jikm.v1i1.3.
- [3] W. Andeka, Y. Darniyanti, and A. Saputra, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sititung,” *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 193–205, 2021.
- [4] K. P. Agustin, S. Utami, and Sumei, “Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN 1 Buluagung Tahun Pelajaran 2022/2023 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 410–421, 2023, doi: 10.48175/ijarsct-13062.
- [5] T. Titin, A. Yuniarti, A. P. Shalihat, D. Amanda, I. L. Ramadhini, and V. Virnanda, “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran,” *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 111–123, 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2907.
- [6] Drs. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. 2020.
- [7] M. Z. Noer, K. Kusmiyati, and V. M. L. T. Tobing, “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 10, no. 5, pp. 964–969, 2024.
- [8] N. L. M. Setiawati, N. Dantes, I. M. Candiasa, and M. . Komp, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan,” *J. Penelit. Dan Eval. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [9] S. Utami and S. F. Selegi, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 3 TANJUNG LAGO,” pp. 21–26, 2023.
- [10] V. F. Musyadad, A. Supriatna, and N. Gosiah, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Kertamukti,” *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 1, pp. 85–96, 2021, doi: 10.57171/jt.v2i1.279.
- [11] M. R. Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. CV. Haura Utama, 2022.

