

# The Effect of *Flashcard* Media on Elementary School Students' Learning Interest

## [Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar]

Dhiyanissa Azzabila Rachwadi<sup>1)</sup>, Vanda Rezanía<sup>\*.2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [vandal@umsida.ac.id](mailto:vandal@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Flashcard media is important because it can help increase student interest in the learning process. This study aims to determine the effect of flashcard media on student interest in learning in class IV B. The research used a quantitative method of experimental type with one group pretest posttest design. The research sample was class IV B students at SDN Gedangan involving 20 students. Data was collected through a student interest questionnaire. Data analysis used t-test to compare before and after using flashcard media. The results obtained are the average value of pretest and posttest (88.80 and 92.10). Based on the results of the t-test, the sig value (2-tailed) of 0.004 < 0.05 means that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted. The results of the study concluded that there was a significant effect of using flashcard media on student interest in learning.*

**Keywords** – *flashcard media; interest in learning; elementary school*

**Abstrak.** *Media flashcard penting karena dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media flashcard terhadap minat belajar siswa di kelas IV B. Penelitian menggunakan metode kuantitatif berjenis eksperimen dengan one group pretest posttest design. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV B di SDN Gedangan dengan melibatkan 20 siswa. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar siswa. Analisis data menggunakan uji-t untuk membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan media flashcard. Hasil yang didapatkan yaitu nilai rata-rata pretest dan posttest (88,80 dan 92,10). Berdasarkan hasil uji t-test nilai sig (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05 artinya H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Hasil penelitian disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media flashcard yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV.*

**Kata Kunci** – *media flashcard; minat belajar; sekolah dasar*

### I. 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.

## II. 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 [17]. Desain penelitian ini mengadopsi desain one-group pretest-posttest seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

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

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

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 [18]. Setiap sub indikator terbagi 2 pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

**Tabel 2.** 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

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 [17]. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 2, penilaian skala *likert* digunakan untuk evaluasi.

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

No	Keterangan	Skor Pernyataan	
		Positif	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

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

### III. 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.

**Tabel 4.** Deskriptif Statistika 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				

Minat belajar sebelum menerima perlakuan dengan media *flashcard* memiliki nilai yang diperoleh rata-rata sebesar 88,80 nilai terendah dan tertinggi masing-masing (76 dan 102). Sebaliknya, nilai rata-rata minat belajar siswa setelah menerima perlakuan dengan media *flashcard* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 92,10 dengan nilai minimum dan tertinggi (79 dan 112).

**Tabel 5. Uji Normalitas**

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

Pada tabel diatas, tentang uji normalitas terhadap data pretest dan posttest yang telah dilaksanakan dalam satu kelompok dengan berjumlah 20 siswa. Hal ini bertujuan untuk dapat memeriksa kembali data pada hasil minat belajar siswa di kelas IV B dapat dinyatakan berdistribusi normal atau tidaknya. Dengan adanya uji normalitas ini yaitu jika (nilai sig. lebih besar 0,05 maka dapat dinyatakan normal), jika (nilai sig. kurang dari 0,05 maka dapat dinyatakan tidak normal). Dengan begitu pada hasil uji normalitas tersebut menggunakan *shapiro wilk* dengan hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel *shapiro wilk*. Nilai signifikansi pretest dan posttest (0,361 dan 0,200). Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa antara pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal.

**Tabel 6. Uji Paired Sample T-test**

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

Berdasarkan tabel 6 di atas, kriteria pengujiannya adalah nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 memutuskan untuk H0 ditolak dan Ha 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 Ha diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa kelas IV B. Penggunaan media *flashcard* untuk membuat siswa tertarik untuk belajar telah mengalami perubahan yang signifikan. Seperti yang disajikan pada tabel 4. Nilai rata-rata yang dicapai siswa setelah perlakuan (posttest) lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang dicapai siswa sebelum perlakuan (pretest). Selain itu, data uji t yang diperoleh memiliki nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa.

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*. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti *flashcard*, dapat meningkatkan minat belajar siswa [7] [8].

Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan saat menggunakan *flashcard*. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan angket, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam rasa percaya diri dan semangat belajar setelah berinteraksi dengan *flashcard*. Media *flashcard* meningkatkan keterlibatan siswa selama belajar, membuat mereka fokus dan memberikan motivasi kepada mereka. Siswa merasa lebih termotivasi karena merasa pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat dikuasai dengan cepat [13].

Media *flashcard* membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan media *flashcard* menawarkan cara yang mudah dan cepat untuk mengulang materi yang sudah dipelajari. Sebagai contoh, penelitian relevan menunjukkan bahwa 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. Media *flashcard* bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga alat belajar yang efektif. Hal ini mungkin karena media *flashcard* memungkinkan pengulangan dan latihan yang lebih sering, yang penting dalam penguasaan materi, sehingga hasil tes mereka menjadi lebih baik [15].

Media *flashcard* sangat efektif dalam pengajaran bahasa, terutama dalam memperluas kosakata. Media *flashcard* memberikan paparan berulang terhadap kata-kata baru dalam konteks visual, yang membantu siswa dalam mengingat dan memahami kata-kata tersebut. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran bahasa, di mana penguasaan kosakata adalah dasar dari keterampilan berbahasa [19].

Media *flashcard* digunakan sebagai alat bantu visual, memainkan peran penting dalam menyederhanakan materi yang kompleks. Dengan menyajikan informasi secara singkat dan jelas, media *flashcard* membantu memecah konsep yang sulit menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami. Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain tentang penggunaan media visual seperti media *flashcard* dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dengan lebih mudah dipahami [20].

Media *flashcard* mendukung pembelajaran mandiri siswa, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing sehingga memungkinkan siswa untuk mengulang materi yang sulit hingga mereka benar-benar memahaminya. Fleksibilitas ini membuat media *flashcard* menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran individual, terutama bagi siswa yang mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi tertentu [21].

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. Media *flashcard* yang merupakan media visual dan interaktif dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih lanjut [16].

Saran Penelitian: (1) Didalam media *flashcard* terdapat teks pada materi yang menyarankan peneliti tidak perlu banyak teks cukup satu sampai tiga kata kunci yang mewakili gambar tersebut. (2) Menyarankan peneliti berikutnya untuk memastikan bahwa materi yang akan dipraktikkan itu belum pernah diberikan oleh guru.

## VII. SIMPULAN

Hasil penelitian disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa kelas IV B. Penggunaan media *flashcard* yang telah diberikan perlakuan mengalami perubahan yang signifikan. Seperti disajikan pada tabel 4, Nilai rata-rata yang dicapai siswa setelah perlakuan (posttest) lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang dicapai siswa sebelum perlakuan (pretest). Selain itu, data uji paired sample t-test diperoleh memiliki nilai yang signifikansi sebesar  $0,004 < 0,05$ . Hasil olah data dengan menggunakan SPSS 26 memperoleh nilai sig adalah  $0,004 < 0,05$ . Dengan hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Media *flashcard* meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama pembelajaran, membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik. Media *flashcard* adalah cara yang bagus untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat pada materi dengan lebih mudah, meningkatkan retensi memori dan juga pemahaman konsep. Penggunaan media *flashcard* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil tes siswa, terutama karena media ini memungkinkan pengulangan dan latihan yang lebih intensif. Dalam pengajaran bahasa, media *flashcard* sangat efektif dalam memperluas kosakata siswa. Motivasi belajar siswa juga meningkat, mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi karena pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat dikuasai. Secara keseluruhan, media *flashcard* adalah media atau alat pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan SDN Gedangan yang telah mengizinkan dan membantu dalam terwujudnya penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] D. Hardiana, "Peningkatan Minat Belajar IPAS Melalui Culturally Responsive Teaching Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Sumpersari," *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. Shalihah, 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 Kertamuksi," *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.
- [12] A. D. Maeswaty, E. Mulyasari, and E. Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 170–180, 2023, [Online]. Available: <http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/view/731%0Ahttps://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/viewFile/731/738>
- [13] F. Y. Gultom and A. Mudiono, "Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol. 4, no. 3, pp. 288–294, 2024, doi: 10.17977/um064v4i32024p288-294.
- [14] A. S. P. Pambudi, A. B. Pratama, and N. M. Simanjuntak, "Peranan Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa SD Kelas 1 di SDN Wonorejo 3 Surabaya," *Morfol. J. Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, vol. 2, no. 4, pp. 251–264, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.826>
- [15] M. P. E. Lengari and G. N. S. Agustika, "Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flash Card Terhadap Kompetensi Pegetahuan Ipa," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 65, 2020, doi: 10.23887/jppp.v4i1.25032.
- [16] I. Wulandari, E. Heldayani, and A. Fakhruhin, "Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Berbasis Media Flashcard Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 137 Palembang," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 567–578, 2022, doi: 10.23969/jp.v7i2.6555.
- [17] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. 2013.
- [18] N. P. D. Prianti and V. Rezanah, "Pengaruh media pembelajaran ips berbasis powtoon terhadap minat belajar siswa kelas IV sdn jenggot krembung sidoarjo," *J. PGSD J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 15, no. 1, pp. 1–12, 2022, doi: 10.33369/pgsd.15.1.1-12.
- [19] C. W. Hoerudin, "Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *J. Prim. Edu*, vol. 1, no. 2, pp. 235–245, 2023.
- [20] R. Hermawan, "Membuat Media Pembelajaran Flashcard Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Pada Siswa SDN 01 Kali Awi," *Adzkiya J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 01, pp. 14–19, 2023.
- [21] S. Rudiyanto, K. Kustiyowati, and D. Darsan, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Bagorejo 03 Jember," *J. Educ. Res. Dev.*, vol. 8, no. 1, pp. 184–205, 2024.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*