

Membuat Media Pembelajaran *Flashcard* Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Pada Siswa SDN 01 Kali Awi

Rico Hermawan
Akademik Kebidanan Wira Buana
E-mail: ricohermawan@gmail.com

Abstrak

Minat merupakan titik awal pembelajaran siswa yang dapat digunakan untuk menggerakkan mereka menuju tujuan yang dimaksudkan selama proses pembelajaran. Kajian dalam artikel ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka dengan menelaah beberapa literatur dari berbagai sumber seperti artikel jurnal dan buku. Hasil pembuatan media pembelajaran flashcard untuk siswa sekolah dasar dapat bervariasi tergantung pada tujuan dan desain dari flashcard tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran flashcard dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa sekolah dasar dalam mempelajari berbagai materi pembelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci: Minat, Pembelajaran, Media Flashcard, Siswa, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan adalah kegiatan yang disengaja yang dilakukan untuk membantu siswa mengembangkan sikap dan kepribadian positif. Dengan demikian, penerapannya harus direncanakan sesuai dengan kerangka pendidikan negara. Dalam hal ini, cara penyediaan pendidikan di tingkat sekolah dasar menentukan kualitas pendidikan. Karena itu, penting untuk lebih fokus pada dan mengarahkan pengembangan potensi siswa dengan benar selama tahap awal pendidikan.

Sekolah yang merupakan organisasi pendidikan resmi harus mampu memaksimalkan potensi setiap siswa. Sekolah adalah organisasi yang rumit dan khas. Ini rumit karena sekolah, sebagai organisasi, memiliki banyak aspek yang saling berhubungan dan mendukung. Ini berbeda karena sekolah memiliki kepribadian yang berbeda, di mana pengajaran dan pembelajaran berlangsung, dan di mana kultivasi dilakukan, yang telah terbukti meningkatkan kualitas dan mengembangkan potensi siswa. Para siswa ini memiliki kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sekolah sebagai tempat belajar yang memiliki kekuatan untuk mengubah norma, gaya hidup, dan pola pikir masyarakat.

Guru dapat meningkatkan keberhasilan akademik siswa dengan bertindak sebagai fasilitator di kelas. Proses belajar siswa dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal selain guru. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat, sedangkan faktor internal

biasanya mencakup kecerdasan, minat, bakat, motivasi, mentalitas, dan perhatian.

Minat merupakan titik awal pembelajaran siswa yang dapat digunakan untuk menggerakkan mereka menuju tujuan yang dimaksudkan selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan dalam hubungan ini. Menurut ini, jika seseorang tertarik untuk belajar, mereka akan dapat memenuhi tujuan dan aspirasi pribadi mereka, tetapi jika mereka tidak tertarik untuk belajar, mereka tidak akan dapat melakukannya. Agar siswa tertarik dengan materi yang diajarkan, harus ada keinginan untuk belajar di pihak mereka. Siswa membutuhkan motivasi atau dorongan di samping minatnya untuk mengejar tujuan atau cita-cita mereka.

Berdasarkan penjabaran di atas maka peneliti membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa-siswa tersebut. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu *flashcard*. Media *flashcard* adalah bahan ajar dengan bentuk seperti *postcard* dan dilengkapi petunjuk atau informasi pada bagian depannya. Alasan dalam memilih media tersebut karena *flashcard* mempunyai keunggulan dalam menarik minat belajar siswa dan memiliki bentuk yang sederhana, konsep yang jelas, serta penggunaan *flashcard* mampu melatih daya ingat siswa.

Kajian Teori

1. Minat Belajar

Minat sangat penting dalam segala hal karena meningkatkan antusiasme anak terhadap tugas tanpa membuat mereka merasa di bawah tekanan. Seperti yang dinyatakan oleh Bloom (1982: 117) bahwa *"Minat adalah apa yang disebutnya sebagai subject-related affect, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran"* (Susanto, 2016: 59). Untuk seorang anak yang sangat muda, lamanya minat dalam kegiatan tertentu sangatlah pendek. *"Minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasarkan kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu daripada yang lainnya"* (Djamarah, 2011: 193).

Dalam proses pembelajaran seorang peserta didik harus mempunyai minat dalam belajar. Menurut (Prahmadita, 2014: 12) dalam meningkatkan minat belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu : 1) Faktor Internal yang terdiri dari a) Motivasi, Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal, b) Cita - Cita, Setiap manusia memiliki cita-cita dalam hidupnya, termasuk para siswa, c) Bakat, Di samping intelegensi, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. 2) Faktor eksternal yang terdiri dari a) Guru, Menurut Singer (1991) bahwa guru yang berhasil membina kesediaan belajar

murid- muridnya, b) Keluarga, Orang Tua adalah yang terdekat dalam keluarga, oleh karena itu keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran c) Teman Pergaulan, Melalui pergaulan, siswa dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrab, d) Lingkungan, Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media merupakan bentuk jamak dari medium (bahasa Latin) yang memiliki arti perantara atau pengantar. Beberapa ahli juga menyebutkan pengertian dari media yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pendapat lain menambahkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat menyampaikan informasi-informasi pembelajaran. Selain itu Kustandi dan Sujipto menyimpulkan bahwa media adalah alat yang membantu proses transfer pengetahuan agar dapat diterima dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media Flashcard

Beberapa ahli mendefinisikan *flashcard* sebagai media pembelajaran berbentuk kartu, disertai foto atau gambar yang memiliki pesan dan pada sisi bawahnya tercantum keterangan atau informasi. Pendapat lain menyebutkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dengan bentuk visual yang memiliki ukuran sama besar dengan *postcard* dan dilengkapi dengan informasi pada bagian belakangnya, serta telah teruji meningkatkan daya ingat peserta didik. Kemudian Arsyad menambahkan bahwa *flashcard* adalah kartu berukuran kecil terdiri dari gambar, tulisan, atau tanda berupa simbol berisi pesan yang mengarahkan ingatan peserta didik pada petunjuk tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang memiliki ciri khas berbentuk kartu kecil berisikan petunjuk berupa gambar, teks, atau simbol berfungsi melatih daya ingat dan di bagian belakangnya dilengkapi dengan keterangan.

Metode

Kajian dalam artikel ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka dengan menelaah beberapa literatur dari berbagai sumber seperti artikel jurnal dan buku. Kemudian juga dengan praktik. Praktik yang dimaksud disini adalah praktik langsung dalam membuat *flashcard*-nya. Adapun tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini, yaitu:

1. Tentukan Tujuan Pembelajaran

Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan *flashcard*. Misalnya, apakah *flashcard* akan digunakan untuk membantu siswa mengingat kosakata baru, rumus matematika, atau informasi fakta.

2. Pilih Materi yang Akan Dimasukkan ke Dalam *Flashcard*

Pilihlah materi yang akan dimasukkan ke dalam *flashcard* dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pastikan materi yang dipilih relevan dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

3. Buat Daftar Kata atau Informasi yang Akan Dimasukkan ke Dalam *Flashcard*

Buat daftar kata atau informasi yang akan dimasukkan ke dalam *flashcard*. Pastikan informasi yang disajikan singkat dan mudah dipahami oleh siswa.

4. Siapkan Software Untuk Membuat *Flashcard*

Pilihlah software yang akan digunakan untuk membuat *flashcard*. Beberapa software yang dapat digunakan seperti *Anki*, *Quizlet*, atau *Canva*.

5. Desain Tampilan *Flashcard*

Desain tampilan *flashcard* dengan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sasaran siswa. Pilihlah gambar atau warna yang menarik dan mudah diingat oleh siswa.

6. Buat Bagian Depan dan Belakang *Flashcard*

Buat bagian depan dan belakang *flashcard* dengan memasukkan kata atau informasi yang telah disiapkan sebelumnya. Pastikan informasi yang dimasukkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa.

7. Review dan Uji Coba *Flashcard*

Review dan uji coba *flashcard* untuk memastikan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa. Koreksi dan perbaiki bagian yang perlu diperbaiki.

8. Distribusikan *Flashcard*

Distribusikan *flashcard* kepada siswa dan pastikan mereka memahami cara penggunaan *flashcard*. Ajarkan mereka cara menggunakan *flashcard* dengan efektif dan efisien.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil pembuatan media pembelajaran *flashcard* untuk siswa sekolah dasar dapat bervariasi tergantung pada tujuan dan desain dari *flashcard* tersebut. Namun, beberapa hasil yang mungkin dicapai melalui penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar adalah:

Meningkatkan daya ingat siswa - Dengan melihat gambar atau ilustrasi di dalam *flashcard*, siswa dapat lebih mudah mengingat kata-kata atau konsep yang ada di dalamnya. *Flashcard* dapat membantu siswa untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari secara visual dan kognitif.

Meningkatkan pemahaman konsep - *Flashcard* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika, bahasa, sains, atau sosial yang sulit dipahami melalui pembelajaran biasa. Dengan memvisualisasikan

konsep-konsep tersebut, siswa dapat lebih mudah memahaminya dan lebih memahami dasar-dasar konsep.

Meningkatkan motivasi belajar - *Flashcard* dapat menjadi media yang menyenangkan bagi siswa. Dengan melihat gambar-gambar menarik dan warna-warni yang terdapat di dalamnya, siswa dapat merasa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Memudahkan siswa dalam belajar di rumah - *Flashcard* dapat digunakan sebagai alat belajar yang efektif di rumah, karena siswa dapat mempelajarinya secara mandiri. Dengan *flashcard*, siswa dapat mempelajari materi-materi yang sulit di rumah, dengan bantuan orang tua atau guru.

Meningkatkan hasil belajar - Penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini dapat meningkatkan nilai akademik dan meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar.

Kesimpulan

Media pembelajaran *flashcard* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Flashcard* dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata, konsep, rumus, dan fakta-fakta penting dalam berbagai mata pelajaran. *Flashcard* dapat dirancang dengan berbagai macam format dan desain, sehingga dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar. Format yang dapat dipilih antara lain gambar, teks, atau kombinasi keduanya.

Penggunaan *flashcard* juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan menghafal. Hal ini dikarenakan *flashcard* memperkuat koneksi antara gambar atau kata dengan makna atau konsep yang terkait.

Flashcard juga dapat digunakan untuk berbagai kegiatan di luar kelas, seperti permainan, tes cepat, atau bahan untuk diskusi kelompok. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi.

Dalam pembuatan *flashcard*, perlu diperhatikan kualitas gambar atau teks yang digunakan, pemilihan format yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan penyusunan konten yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam penggunaan *flashcard*, perlu diperhatikan juga konsistensi dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku serta penggunaan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa sekolah dasar dalam mempelajari berbagai materi pembelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan.

Referensi

1. Azhima, I., Meilanie, R. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media *Flashcard* untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Hal. 2008 - 2016.
2. Effendi, N. (2021). Pengembangan *Flashcard* Berbasis Keanekaragaman Ikan Air Tawar Di Sungai Sakti Buana Sebagai Media Pembelajaran Siswa Ma. Hal. 1 - 150.
3. Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, Hal. 47 - 53.