

Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Minat Belajar dan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nabila Riesmayawati¹, Ade Sastrawijaya², Tria Aditia Nugraha³

^{1,2,3}Institut Prima Bangsa, Indonesia

Article Information

Article History:

Received June 02, 2025

Revised September 28, 2025

Published Oktober 20, 2025

DOI:

[https://doi.org/xxx/pride.v1i](https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx)

1.xx

Keyword: *keaktifan siswa, media flash card, minat belajar.*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap minat belajar dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experimental*. *Pretest-Posttest Control Group Design* adalah bentuk desain eksperimen yang digunakan pada penelitian. Penelitian dilakukan terhadap kelas V di SDN 1 Megugede yang berlokasi di Jalan Desa Megugede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat dengan populasi berjumlah 80 siswa dan sampel untuk uji coba 20 siswa, dan 60 siswa lainnya akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Di mana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *flash card* sementara kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa angket untuk mengukur minat belajar dan keaktifan siswa, serta observasi dan wawancara untuk mendukung hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media *flash card* terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa, (2) Penggunaan media *flash card* terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa, (3) Media *flash card* terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media *flash card* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena siswa menjadi lebih antusias, merespon, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Salah satu komponen penting dalam upaya membangun pengetahuan dan wawasan masyarakat agar mampu menjadi potensi manusia yang cerdas dan berkualitas adalah dengan pendidikan. Dibutuhkan kerja sama dari semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa (Razzaq et al., 2021). Tujuan utama pendidikan adalah membantu peserta didik agar berkembang menjadi pribadi beriman, bertakwa, sehat, berakhlak baik, memiliki pengetahuan, mandiri, kreatif, dan mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta menjunjung nilai-nilai demokrasi sesuai dengan peraturan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pembelajaran adalah salah satu ukuran yang sangat memengaruhi persepsi tentang kualitas pendidikan. Dalam prosesnya, pembelajaran ini yang dilakukan di kelas menjadikan seorang guru sebagai kunci keberhasilan dan kesuksesan. Karena itu, guru dan siswa perlu saling mendukung agar proses belajar dapat berlangsung lancar sesuai dengan kesepakatan bersama (Usman, 2020). Pembelajaran adalah salah satu ukuran yang sangat memengaruhi persepsi tentang kualitas pendidikan. Dalam prosesnya, pembelajaran ini yang dilakukan di kelas menjadikan seorang guru sebagai kunci keberhasilan dan kesuksesan. Karena itu, guru dan siswa perlu saling mendukung agar proses belajar dapat berlangsung lancar sesuai dengan kesepakatan bersama (Usman, 2020). Arif dalam (Yusuf, 2016), suatu cara yang dipakai untuk menjalankan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan aktivitas yang jelas adalah dengan metode pembelajaran. Dimana kegiatan ini hanya berfokus pada siswa sebagai suatu objek dan memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media pembelajaran yang efektif untuk mendorong semangat dan keaktifan siswa.

Di sekolah dasar, Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar bertujuan untuk merencanakan dan mengembangkan kreativitas siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, khususnya dalam penerapan Kurikulum Merdeka, dimaksudkan sebagai fondasi dalam menyiapkan masa depan generasi yang memahami literasi, berpikir kritis, dan berkomunikasi dengan baik, khususnya dalam menghadapi era tantangan global saat ini. Selain itu, bahasa Indonesia membantu menjaga keutuhan dan identitas bangsa. Menurut Sulistyono dalam (Mubin & Aryanto, 2024) definisi Bahasa dapat ditinjau dari dua sudut pandang, yakni secara teknis dan praktis. Dari sisi teknis, bahasa merupakan kumpulan bunyi yang mengandung makna dan dihasilkan melalui organ bicara manusia. Dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, dimaksudkan dapat memperbaiki keahlian berbahasa mereka dan menguasai empat keterampilan penting seperti menyimak, berbicara, menulis, dan membaca menurut Khair dalam (N. D. Wulandari et al., 2024). Kemampuan untuk memahami ataupun menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif merupakan kunci untuk mendukung sebuah pencapaian dari kompetensi siswa, mulai dari aspek literasi ataupun kemampuan berpikir logis. Dengan adanya pembiasaan membaca akan membentuk karakter siswa yang gemar membaca dan membentuk sebuah pendidikan yang kokoh (Ulandari et al., 2019).

Pada kenyataannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan saat mengidentifikasi suatu masalah pada pokok pembahasan materi, sehingga hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan data dari laporan UNESCO tahun 2012, tingkat kegemaran membaca di Indonesia tergolong sangat rendah, dengan indeks literasi hanya mencapai angka 0,001. Ini menunjukkan dari seribu orang, hanya satu orang punya ketertarikan untuk membaca. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil studi yang menemukan bahwa mayoritas masyarakat di Indonesia hanya membaca satu buku dalam setahun, bahkan ada yang tidak membaca buku sama sekali (Kristianti Lawalata & Sholeh, 2019). Temuan yang sama menyatakan terkait beberapa masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satunya minat dan keaktifan saat pembelajaran cenderung kurang dibanding pada pelajaran lainnya. Keterampilan siswa pada saat berpendapat, menyampaikan ide, ataupun kurang terampil dalam menggunakan Bahasa Indonesia (Krissandi et al., 2018).

Faktor internal dan eksternal adalah salah satu pengaruh minat belajar. Minat menurut Djali dalam (Putri & Sri, 2017) merupakan adanya pemahaman terhadap hubungan antara sesuatu yang ada di luar diri dan diri sendiri yang nantinya akan berdampak maupun mempengaruhi hasil. Faktor-faktor ini sangat mempengaruhi, seperti cara siswa belajar, yang memungkinkan mereka membutuhkan bimbingan atau arahan, faktor lingkungan, maupun faktor lain. Belajar menurut Syaiful dan Aswan dalam (Pratama & Pasaribu, 2023) adalah proses perubahan perilaku yang dicapai melalui pengalaman dan latihan. Menurut Slameto dalam (Kurniasari et al., 2021) menjelaskan terkait beberapa indikator minat belajar, antara lain: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian siswa, 4) keterlibatan siswa. Partisipasi dalam pembelajaran memiliki nilai kemanusiaan yang sangat kuat dan juga berfungsi sebagai dasar supaya terciptanya suasana pembelajaran yang mendukung dan memperkuat motivasi secara maksimal.

Sardiman dalam (Agustin et al., 2021), keaktifan mencakup aktivitas secara fisik dan mental, seperti tindakan atau pemikiran yang saling berkaitan. Setyaningrum dalam (Eman Nataliano Busa, 2023) yang mempengaruhi kurang aktifnya siswa di dalam kelas ialah faktor internal dan eksternal. Sudjana dalam (Prananta & Nainggolan, 2022) menjelaskan indikator dari keaktifan siswa pada pembelajaran yaitu: 1) Berpartisipasi, 2) Keterlibatan, 3) Kemampuan Bertanya, 4) Pencarian Informasi Mandiri, 5) Keterlibatan dalam Diskusi Kelompok, 6) Kemampuan Menilai Diri Sendiri, 7) Penerapan. Keaktifan dapat terjadi karena adanya usaha atau keinginan dalam diri siswa yang bersangkutan. Siswa yang aktif diberikan kesempatan dalam berdiskusi untuk menyampaikan pendapat, mencari tahu pembahasan materi yang sedang dipelajari, maupun dapat menyimpulkan hasil dari kegiatan kelompok secara bersama. Adanya keaktifan siswa saat di kelas, memberikan manfaat terutama bagi siswa tersebut.

Siswa tidak terlibat sepenuhnya selama belajar, karena penggunaan media ajar yang tidak bervariasi. Miftah dalam (A. P. Wulandari et al., 2023) mengingat perannya terhadap pembelajaran, media adalah hal paling berpengaruh dalam keberlangsungan pembelajaran. Seorang pendidik harus tahu pentingnya media untuk memudahkan kegiatan belajar. Rivai dalam (I. T. M. Pratiwi & Meilani, 2018) ada bervariasi indikator yang digunakan guna menilai pemanfaatan media pembelajaran yaitu: 1) Relevansi, 2) Kemampuan guru, 3) Kemudahan penggunaan, 4) Ketersediaan, 5) Kebermanfaatan. Purnawati dan Eldawi dalam (Marchya Lidya & Supatmo, 2023) mereka mengatakan media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dipakai saat memberi informasi berupa pesan dalam pembelajaran, memberikan pesan dengan tujuan untuk mempengaruhi perasaan, pikiran, dan perhatian siswa serta mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar. Pengambilan media yang tepat adalah komponen dari kegiatan belajar karena berdampak pada minat siswa dan keaktifan mereka dalam menyelesaikan masalah. Menggunakan *flash card* sebagai alat bantu pembelajaran inovatif merupakan contoh media pembelajaran yang bisa diterapkan guna meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan membuat mereka lebih aktif.

Ratnawati dalam (Azhima et al., 2021) mendefinisikan media *flash card* mempermudah anak dalam mengenali serta memahami huruf dan angka secara lebih cepat, maupun dalam menumbuhkan kecerdasan ingatan mereka. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* bisa memunculkan minat belajar siswa kelas I SD terhadap pelajaran Bahasa Indonesia (Rahmawati et al., 2024). Pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat karena isi pembelajaran dijelaskan dengan lebih jelas. *Flash card* terdiri dari dua sisi, di mana satu sisinya menampilkan ilustrasi, kata, atau simbol, sedangkan sisi sebaliknya berisi penjelasan, jawaban, atau informasi pendukung yang bisa menguatkan daya ingat terkait materi yang diajarkan (Hayati, 2021). Susilana dan Riyana dalam (Ulfa, 2020) macam-macam media *flash card* contohnya adalah: 1) *Flash card* membaca, 2) *Flash card* berhitung, 3) *Flash card* binatang.

Pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat karena isi pembelajaran dijelaskan dengan lebih jelas. Mengingat pentingnya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, salah satunya adalah untuk membentuk fondasi untuk perkembangan siswa dengan meningkatnya minat serta keaktifan, yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan alat pendidikan seperti *flash card* sangat penting untuk mendukung

kemajuan teknologi pendidikan. Adanya inovasi dalam pengajaran sangat penting untuk mengatasi tantangan zaman sekarang. Penggunaan *flash card* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dalam beberapa tahapan. Pertama, guru harus membuat *flash card* yang berhubungan langsung dengan materi dan bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Setelah itu, guru dapat menggunakan *flash card* untuk berbagai kegiatan pembelajaran. Siswa dalam hal ini tidak hanya diberi instruksi tentang cara menerima informasi dari proses pembelajaran, tetapi mereka juga diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Terlepas dari fakta, bahwa ada sejumlah penelitian yang menggunakan media pembelajaran tidak banyak penelitian yang secara khusus menyelidiki pengaruh media *flash card* pada minat siswa maupun keaktifan mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi digital atau metode pembelajaran yang tidak memperhitungkan media seperti *flash card* difokuskan pada penelitian sebelumnya.

Dari pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Dasar, masih banyak siswa dengan memiliki keterbatasan menangkap materi yang disampaikan yang disampaikan oleh pendidik. Mereka merasa bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terkesan monoton, yang berdampak pada minat dan keaktifan siswa. Dari hasil pengamatan saat observasi, tampak bahwa para siswa belum terbiasa melakukan aktivitas membaca atau mencari kata di KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Dilihat data Rapor Pendidikan yang berasal dari Kementerian Pendidikan dan Budaya Indonesia, ternyata di SD Negeri 1 Megugede mengalami adanya penurunan perubahan capaian tahun lalu yaitu nilai capaian tahun 2023 sebesar 86,67%, pada tahun 2024 mengalami penurunan sebesar 73,33%. Artinya pada Kemampuan Literasi sebagian siswa telah mencapai batas kompetensi, mengacu pada kemampuan untuk menganalisis dan memahami berbagai teks informasi. Pada Kompetensi membaca teks informasi mengalami penurunan awalnya 56,65% menjadi 54,36%. Selanjutnya, Kompetensi membaca teks sastra menurun yang awalnya 62,26% menjadi 55,58%. Kemudian Kompetensi mengakses dan menemukan isi teks (L1), adanya penurunan dari 62,89% menjadi 55,2%. Capaian literasi membaca sebagian besar siswa telah berada pada atau melebihi batas kompetensi yang ditentukan.

Namun, ada permasalahan lainnya yang dihadapi oleh siswa terutama pada tingkat sekolah dasar, mereka kesulitan dalam menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Permasalahan di atas dikuatkan dengan wawancara bersama guru di SD Negeri 1 Megugede. Kebanyakan siswa hanya merasa fokus hanya saat awal pembelajaran saja, karena terlihat saat guru menjelaskan isi pelajaran, sebagian siswa terlihat kurang konsentrasi dalam memperhatikan. Biasanya guru menggunakan metode pembelajaran secara konvensional yang mengandalkan penggunaan buku teks atau ceramah, menjadikan siswa diam dan enggan terlibat dalam pembelajaran. Pada kenyataannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan saat mengidentifikasi suatu masalah pada pokok pembahasan materi, sehingga hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan memahami penggunaan media *flash card* terhadap minat belajar dan keaktifan siswa, guru bisa menggunakan perencanaan pembelajaran secara terstruktur yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, diupayakan hasil penelitian ini bisa dijadikan rujukan terutama untuk para guru mengembangkan metode pembelajaran yang bisa menumbuhkan minat belajar maupun membuat suasana belajar dengan berbeda. Memahami penggunaan media *flash card* terhadap minat belajar dan keaktifan siswa, guru bisa menggunakan perencanaan pembelajaran secara terstruktur yang lebih kreatif dan inovatif.

Mengikuti penelitian sebelumnya, pendekatan ini menggabungkan pendekatan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran. Untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik serta unik, maka *flash card* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam memahami materi tentang hubungan sebab dan akibat peristiwa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Adanya permasalahan dan penelitian yang telah diuraikan diatas, peneliti menyadari akan manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi siswa. Selain itu, diupayakan hasil penelitian ini bisa dijadikan rujukan terutama untuk para guru mengembangkan metode

pembelajaran yang bisa menumbuhkan minat belajar maupun membuat suasana belajar dengan berbeda. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan *flash card* untuk membantu menghafal kosakata atau materi di pelajaran lain, penelitian ini menghadirkan pendekatan berbeda dengan menerapkannya secara langsung.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experimental. Pretest-Posttest Control Group Design* adalah bentuk desain eksperimen yang digunakan pada penelitian. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *flash card* sementara kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Penelitian dilakukan terhadap kelas V di SDN 1 Megugede yang berlokasi di Jalan Desa Megugede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat dengan populasi berjumlah 80 siswa, dipilih dengan teknik sampling jenuh yang dipilih secara random sampel untuk uji coba 20 siswa, 60 siswa lainnya akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel yaitu beberapa orang, peristiwa, ataupun objek yang menjadi representasi dari jumlah keseluruhan (Sugiyono, 2020). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu minat belajar dan keaktifan siswa. Variabel bebas yaitu media pembelajaran *Flash Card* di kelas eksperimen serta pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data berupa angket untuk mengukur minat belajar dan keaktifan siswa, soal tes digunakan dalam menilai keefektifan media, serta observasi maupun wawancara untuk mendukung hasil penelitian. Rangkaian analisis data pada penelitian melalui beberapa tahap yaitu uji Prasyarat meliputi uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dan homogenitas dengan *Levene's test*, keduanya menunjukkan hasil secara signifikan di atas 0.05. Hal ini menandakan bahwa data terdistribusi secara normal maupun homogen. Kemudian, pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi untuk membandingkan perubahan minat belajar dan keaktifan siswa pada kelas eksperimen dengan berbantuan media, serta uji N-Gain untuk melihat keefektifan dari penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. RESULT AND DISCUSSION

3.1. Result and Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah mengikuti pembelajaran dengan media *Flash Card*. Uji korelasi dan N-gain digunakan untuk menguji apakah pada hasil analisis terdapat adanya pengaruh yang positif terhadap alat bantu belajar untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa serta keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas V SDN 1 Megugede. Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Uji Korelasi

Data	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N	Pretest	Posttest
Media	1		30	0.872	0.885
Pretest Minat	0.872	0,000	30	1	0.977
Posttest Minat	0.885	0,000	30	0.977	1
Media	1		30	0.769	0.878
Pretest Keaktifan	0.769	0,000	30	1	0.816
Posttest Keaktifan	0.878	0,000	30	0.816	1

Berdasarkan tabel di atas, mengindikasikan adanya keterkaitan yang signifikan dan bersifat positif. Pada saat *pretest* minat, nilai korelasi yang diperoleh yaitu 0,872 dengan nilai

signifikansi 0,000. Terlihat dari nilai korelasi pada *posttest* minat yaitu 0,885 dengan signifikansi yang sama, yaitu 0,000. Peningkatan pada minat belajar saat memanfaatkan media membuktikan adanya perubahan cara belajar siswa, sehingga adanya semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan temuan oleh Ningsih et al. (2022) memberikan bukti penggunaan media *flash card* memiliki dampak positif secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini terbukti menciptakan lingkungan belajar dengan interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa secara afektif. Temuan dikemukakan Aulia & Mawarsari (2024) memberikan dukungan empiris dari pemanfaatan media *flash card* berkontribusi signifikan pada peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Peningkatan kemampuan membaca yang disertai dengan meningkatnya antusiasme serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Kusumaningtyas & Suranto (2024) menemukan penerapan media *flash card* mempengaruhi peningkatan kecerdasan linguistik verbal siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kauman. Melalui media ini, siswa lebih mudah memahami materi, mampu menyampaikannya kembali dengan baik. *Flash card* juga menghadirkan suasana belajar menyenangkan, sehingga menjadi lebih fokus dan aktif selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian Bere et al. (2022) ini pemanfaatan *flash card* berbasis pendekatan saintifik mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SDN Mojosongo III Surakarta. Hasil pada siklus II menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan, ketuntasan belajar mencapai 88,50% rata-rata nilai menulis sebesar 80,07. Dari 26 siswa, tercatat 23 siswa telah mencapai KKM, sementara 3 lainnya belum memenuhi standar tersebut.

Pada *pretest* keaktifan sebelum diberikan perlakuan, nilai korelasi antara media dan keaktifan siswa adalah sebesar 0,769. Meskipun siswa belum secara langsung mengalami pembelajaran dengan media. Setelah adanya perlakuan, melibatkan media *flash card* dalam pelaksanaan pembelajaran, nilai korelasi meningkat menjadi 0,878. Karena nilai signifikansi pada kedua tahap berada lebih rendah dari standar signifikansi 0,05 bisa dikatakan hubungan tersebut sangat signifikan. Adanya perubahan terhadap keaktifan membuktikan bahwa media pembelajaran berperan penting menyalurkan materi pembelajaran serta membangkitkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Selaras dengan kajian Adella (2024), hasil penelitian menunjukkan *flashcard* berdampak terhadap kemampuan membaca dan menulis, serta meningkatkan pengenalan huruf dan kosakata. Media ini juga mendukung proses pengulangan yang sistematis sekaligus menawarkan fleksibilitas dalam penerapan pembelajaran. Meski demikian, efektivitasnya dipengaruhi beberapa aspek, seperti kualitas desain, interaksi antara guru dan siswa, serta dukungan dari sekolah maupun keluarga. Hapsari & Kristin (2024) membuktikan penggunaan media *flash card* bisa meningkatkan keaktifan serta motivasi. Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Tingkir Lor 02 pada pembelajaran tematik kelas II, menunjukkan siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan lebih tertarik mengikuti kegiatan. Selain itu, motivasi belajar meningkat dari 69% menjadi 77%, sedangkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan naik dari 56% menjadi 89%.

Temuan ini diperkuat Hidayat & Kena (2025), penerapan *flashcard* berbasis Augmented Reality (AR) secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator, di mana kemampuan Identifikasi Masalah naik dari skor 65 menjadi 82, sementara aspek pengumpulan data meningkat awalnya 68 hingga 77. Temuan ini mengindikasikan siswa lebih terampil ketika mengenali, mengolah, menafsirkan, atau mengkomunikasikan informasi. Dengan beberapa bukti dari penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan media *flash card*, berperan penting dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kemudian, dari hasil soal tes *Pre Test* dan *Post Test* di kelas eksperimen yang menggunakan media sebanyak 30 responden dengan jumlah soal sebanyak 10 soal pilihan ganda terkait pembelajaran Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan keefektifan media, maka dapat dilihat dari hasil perhitungan keefektifan media melalui hasil N-Gain yaitu:

Tabel 2: Hasil Uji N-Gain

Data	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	30	0,20	1,00	0.5152	0.23871
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil data pada jumlah siswa yang dianalisis dalam uji N-Gain sebanyak 30 orang. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perubahan capaian belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran melalui media *flash card*. Nilai terendah dari perhitungan N-Gain menunjukkan angka 0,20, sementara nilai tertinggi mencapai 1,00, mean 0,5152 dan standar deviasi 0,23871. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan yang relatif merata pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Peningkatan pembelajaran setelah adanya penerapan media pembelajaran menunjukkan bahwa alat bantu belajar efektif dalam menyalurkan materi yang disampaikan serta sangat berperan penting untuk melihat sejauh mana perubahan siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media. Sejalan dengan temuan dari Alvi Piqriyatun (2024) diperoleh: (1) media *flash card* mendapat penilaian kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata skor 97%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”; (2) tingkat kepraktisan penggunaannya mencapai 95,3% dan tergolong “sangat praktis”; serta (3) efektivitas media tersebut memperoleh rata-rata 82% yang berada pada kategori “efektif”. Krisdiana & Jamaludin (2023) menegaskan bahwa pemanfaatan media *flash card* pada siswa kelas IV secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya mata pelajaran PPKn topik Pancasila. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi ($p = 0,001$), yang mengindikasikan efektivitas media tersebut selama proses pembelajaran. Melalui sajian visual yang menarik, *flash card* mempermudah siswa memahami materi, sekaligus mendorong mereka untuk lebih fokus.

Pada penelitian Febianti et al. (2024) menunjukkan terdapat nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen adalah 47,692, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 55,192. Setelah diberikan perlakuan, *posttest* memperlihatkan skor kelompok eksperimen meningkat menjadi 80,769, sementara kelompok kontrol mencapai 70,962. Uji hipotesis selanjutnya dianalisis menggunakan Independent Sample t-test bantuan program SPSS 16.0. Hasil pengolahan data memperlihatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 > 0,05$. Disimpulkan media *flash card* memberikan pengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban di kelas III SD Negeri 1 Sungailiat. Selaras kajian dilakukan Rohmatin & Saeful (2023), pemanfaatan pemanfaatan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas II dalam mengenali bentuk huruf. Hal ini terlihat dari hasil ketuntasan belajar siswa, di mana pada siklus I persentasenya mencapai 24% dan kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92%. Penggunaan media *flashcard* bermanfaat peningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas II dari mata pelajaran bahasa indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa.

Menurut penelitian Fauziyah et al.(2024), pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* 53,60 meningkat menjadi 81,00 pada *posttest*, sementara kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 51,83 saat *pretest* 66,75 *posttest*. Kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan pemahaman konsep, namun analisis lebih lanjut menggunakan uji N-gain menunjukkan hasil berbeda. Hal ini menegaskan model *fun learning* berbantuan media *flash card* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional guna meningkatkan pemahaman

siswa terkait materi sistem pencernaan. Untuk melihat kriteria gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3: Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gen	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Mengacu pada kriteria klasifikasi N-Gain yang tercantum pada tabel di atas, nilai rata-rata hasil uji N-Gain pada tabel 2 berada dalam kategori sedang. Artinya, mampu memberikan pengaruh pada pengetahuan setelah penggunaan media *flash card*, meskipun belum mencapai tingkat keefektifan yang optimal. Media *flash card* terbukti cukup berhasil dalam meningkatkan capaian belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, meski masih berpotensi untuk disempurnakan demi hasil yang lebih maksimal.

Secara keseluruhan, *flash card* terbukti memberi perubahan baik terhadap peningkatan minat belajar siswa, keaktifan, serta hasil belajar siswa. Siswa sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan respon positif, seperti menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan aktif dalam diskusi kelompok. Sebagai alat bantu, tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif, dan membangkitkan keterlibatan secara langsung adalah fungsi media *flash card*. Sebagai langkah untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama pengembangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru bisa memanfaatkan media ini karena karakteristiknya yang praktis.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh media *flash card* terhadap minat belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Didukung pada angket minat tahap *pretest*, ditunjukkan nilai sebesar 0,872, kemudian setelah dilakukan *posttest* terdapat peningkatan sebesar 0,885 setelah pembelajaran dilakukan dengan berbantuan media *flash card*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar dengan berbantuan media yang menarik. Media *flash card* juga berdampak pada peningkatan keaktifan siswa. Saat *pretest*, keaktifan siswa menunjukkan nilai sebesar 0,769, sedangkan pada *posttest* mengalami peningkatan menjadi 0,878. Dengan demikian, saat berdiskusi dengan teman, menjawab pertanyaan menggunakan media secara langsung, siswa lebih antusias serta berpartisipasi saat mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, Media *flash card* terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5152 termasuk pada kategori sedang dilihat berdasarkan hasil analisis N-Gain. Nilai terendah 0,20, sementara nilai tertinggi sebesar 1,00. Oleh karena itu, media tersebut berguna untuk mendukung sebagian besar peserta didik agar lebih mengerti terkait pokok bahasan pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini, terutama kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru kelas, ataupun semua peserta didik yang telah berpartisipasi selama penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah ikut serta memberikan arahan, dukungan, motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- Adella, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Anak Disleksia Di Sekolah Dasar. 8(3), 995–1003. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3564>
- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Alvi Piqriyatun, I. R. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. 09. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19183>
- Aulia, P., & Mawarsari. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas Ii Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Muhammadiyah 32 Medan. 11, 2–8. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i3.2343>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Bere, F. B., Handini, O., & Apriliana, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Media Flash Card Dengan Pendekatan Saintifik Bagi Peserta Didik. 5(3), 318–332. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i3.2584>
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Fauziyah, S., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Pengaruh Fun Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. 8(4), 2516–2525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7928>
- Febianti, A. S., Arafatun, S. K., & Wahyuningsih, E. (2024). Pengaruh Media Flash Card terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri 1 Sungailiat. 2(2), 175–186. <https://doi.org/10.35438/jbes.v2i2.128>
- Hapsari, A. D. P., & Kristin, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sd Negeri Tingkir Lor 02 Tahun Pelajaran 2023-2024. 10. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3085>
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Hidayat, & Kena. (2025). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Melalui Model Addie Guna Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. 22(1), 35–40. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v22i1.155>
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 10, 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>

- Krissandi, A., Widharyanto, & Dewi, R. P. D. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis. In *Media Maxima*.
- Kristianti Lawalata, A., & Sholeh, M. (2019). Pengaruh Program Literasi Terhadap Minat Baca Dan Prestasi Belajar Siswa Di Smp Islam Al-Azhaar Tulungagung. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 7(3), 2. www.unesco.org
- Kusumaningtyas, P., & Suranto. (2024). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Pada Siswa Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 8(4), 1800–1811. <http://dx.doi.org/10.35931/am/v8i4.4065>
- Marchya Lidya, S., & Supatmo, S. (2023). Development of Interactive Comic as Education Media About Household Hygiene for Elementary School Student. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 57–65. <https://doi.org/10.15294/arty.v12i01.75669>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. 4(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Pratama, I. A., & Pasaribu, M. (2023). Upaya Meningkatkan Kualitas Minat Belajar Siswa Di Smpn 3 Tanjung Medan. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 37–40. <https://doi.org/10.58471/pkm.v2i02.1593>
- Putri, I. D. C. K., & Sri, A. W. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3), 721–724.
- Rahmawati, F. W., Habiby, W. N., & Ambarwati, E. (2024). Penggunaan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 Sd Muhammadiyah Pk Kottabarat. 11, 431–438.
- Razzaq, A., Sharif, A., Najmi, A., Tseng, M. L., & Lim, M. K. (2021). Dynamic and causality interrelationships from municipal solid waste recycling to economic growth, carbon emissions and energy efficiency using a novel bootstrapping autoregressive distributed lag. *Resources, Conservation and Recycling*, 166. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2020.105372>
- Rohmatin, B., & Saeful, M. (2023). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa. 1(3), 44–65. <https://doi.org/10.61132/bima.v1i3.58>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>

- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Usman, A. dan. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendekatan Pengelolaan Kelas. 4(1), 69–83. <https://doi.org/10.52266/tadjud.v4i1.327>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, N. D., Hamzah, R. A., & Hasanah, U. (2024). Prinsip Dasar dan Komponen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 7(2), 300–309. <https://doi.org/10.47178/5m7k3e36>