

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DIGITAL  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SD**

Sastri Nurdila<sup>1</sup>, Muhsana El Cintami Lanos<sup>2</sup>, Ida Suryani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>[nurdilasastr@gmail.com](mailto:nurdilasastr@gmail.com), <sup>2</sup>[elcintami@univpgri-palembang.ac.id](mailto:elcintami@univpgri-palembang.ac.id)

<sup>3</sup>[ida954321@gmail.com](mailto:ida954321@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine whether there is an influence of using digital flashcard learning media on students' learning interest in the IPAS subject for Grade IV elementary school students. This research is a quantitative study using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The population in this study consisted of all fourth-grade students at SD Negeri 92 Palembang. The sample included students from classes IV.a and IV.b, totaling 40 students. The sampling technique used was saturated sampling. Data collection techniques included questionnaires and documentation. Data analysis was carried out using an Independent Samples T-test. The results showed that the average learning interest questionnaire score was 88.05 for the experimental class and 67.75 for the control class. The t-test results for learning interest showed a t-value of 28.215  $\geq$  t-table of 1.686 at a significance level of 0.05. Based on the analysis, it can be concluded that the use of digital flashcard learning media has a significant effect on students' learning interest in the IPAS subject for Grade IV elementary school students.*

**Keywords:** *IPAS, digital flashcard learning media, learning interest*

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa akibat pembelajaran yang masih bersifat satu arah (teacher center) dan belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Flashcard Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi-eksperimen* dan desain *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 92 Palembang, dengan sampel sebanyak 40 siswa dari kelas IV.A dan IV.B yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata kuesioner minat belajar kelas eksperimen

sebesar 88,05 dan kelas kontrol sebesar 67,75. Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung = 28,215  $\geq$  t tabel = 1,686 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

**Kata Kunci:** IPAS, media pembelajaran *flashcard* digital, minat belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter dan moral individu, mengajarkan nilai-nilai seperti rasa hormat, integritas, tanggung jawab, dan toleransi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap individu tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki landasan moral yang kuat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan pribadi dan profesional siswa (Lesmawan, dkk). Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang yang harus ditempuh karena pemahaman konsep yang tertanam di sekolah dasar akan berpengaruh kepada jenjang selanjutnya. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan pendidikan erat kaitannya dengan belajar (Anjani, dkk).

Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta

serta interaksinya salah satunya termuat dalam suatu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang menjadi pelajaran baru dalam kurikulum merdeka. IPAS membantu siswa dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi dan mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja serta berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Melalui IPAS siswa diharapkan menggali pengetahuan tentang kekayaan kearifan lokal dan menggunakannya memecahkan masalah dalam salah satu materi yang termuat didalamnya.

Pada kelas IV SD ini menggunakan kurikulum merdeka, dimana materi yang terdapat didalam mata pelajaran IPAS yaitu Aku dan Kebutuhanku, peneliti memilih pokok bahasan ini karena peneliti memperkirakan bahwa jadwal penelitian bersamaan dengan materi

yang sedang dibahas. Selain itu juga materi Bab 7 Aku dan Kebutuhanku membahas tentang kebutuhan manusia yang didalamnya terdapat sebuah kebutuhan berdasarkan kepentingannya, dimana pembahasan materi IPAS yang real dengan kehidupan sehari-hari karena berupa membedakan kebutuhan primer, sekunder ataupun tersier yang penting untuk dipelajari siswa.

Kondisi ideal dalam pembelajaran IPAS menyajikan hal yang real (nyata) serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa yaitu dalam memahami fakta yang ada. Dalam penyelenggaraannya untuk memberikan bekal mendasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sitti Hajeriani, 2023, h. 472). Guru juga diberikan kebebasan untuk memanfaatkan teknologi melalui berbagai pendekatan, metode, serta media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar, keterampilan proses, perhatian dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi berbagai

aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Flashcard Digital. Flashcard Digital menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Flashcard Digital telah digunakan di beberapa sekolah, implementasinya dalam menumbuhkan minat belajar siswa belum banyak diteliti. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada penggunaan media teknologi secara umum, tanpa melihat secara spesifik bagaimana Flashcard Digital dapat mempengaruhi minat belajar siswa di jenjang Sekolah Dasar, yang berada pada fase perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik yang penting. Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas penggunaan teknologi dalam pendidikan, masih terbatas

kajian yang meneliti secara khusus pengaruh penggunaan Flashcard Digital terhadap minat belajar siswa kelas IV SD. Beberapa penelitian hanya mengkaji Flashcard dalam bentuk fisik atau lebih fokus pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, sementara siswa kelas IV SD, yang mulai mengenal media pembelajaran yang lebih mandiri, membutuhkan pendekatan yang lebih tepat.

Melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada 2-9 Oktober 2024 di kelas IV.a dan IV.b yang ada di SD Negeri 92 Palembang, dalam proses pembelajaran, terlihat minat belajar siswa masih rendah karena guru masih menggunakan pembelajaran satu arah yaitu teacher center dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas IV, khususnya dalam media pembelajarannya pada mata pelajaran IPAS. Sementara pembelajaran teacher center yang berpusat pada guru yang saya amati tidak ada timbal balik siswa, mereka cenderung diam tidak bertanya maupun menjawab pertanyaan. Setelah dikaji lebih lanjut penyebab dari rendahnya minat belajar siswa tersebut adalah belum menggunakan media pembelajaran digital yang

menarik, sehingga mengurangi minat belajar siswa. Menurut Zainal Arifin, 2011 menyatakan bahwa minat merupakan suatu keadaan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar (Lestari,dkk).

Berdasarkan penelitian yang terdahulu, bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar tematik melalui Problem Based Learning berbantu Digital-Flashcard mengalami peningkatan (Asalia Faizah, 2024, h. 216). Sejalan dengan penelitian tersebut juga, adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Flashcard berbasis digital dalam pembelajaran matematika materi perkalian bersusun. (Sari, 2023, h. 1298). Serta penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Maronta menunjukkan bahwa, Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B (Yusuf Maronta, 2023, h. 1153). Maka hal tersebut terlihat dari keterlaksanaan indikator yang dilakukan peneliti pada saat observasi, serta didukung dengan hasil kuesioner. Peran media Flashcard Digital yang didapat yaitu sebagai fasilitas pembelajaran,

sebagai inovasi media yang menarik, dan sebagai salah satu alat pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Dari beberapa hasil penelitian diatas dapat dijelaskan bahwa minat belajar siswa masih sangat rendah, untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran Flashcard Digital untuk menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena permasalahan tersebut maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”

### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu proses penelitian yang menggunakan data angka kemudian digunakan sebagai alat untuk menemukan suatu keterangan mengenai data angka yang ingin diketahui. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu). Dalam metode

*Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu) terdapat kelompok kontrol, namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan (Sugiyono, 2022). Desain penelitian ini adalah *nonequivalent posttest-only control group design*, dimana jenis design penelitian yang memiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing tidak dipilih oleh peneliti secara random. Desain penelitiannya sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok	Perlakuan (X)	Posttest (O)
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Keterangan :

X : Perlakuan

O : Pengukuran setelah perlakuan (*posttest*)

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 92 Palembang sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV. A terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Untuk kelas eksperimen yaitu kelas IV.b terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 92 Palembang yang beralamat di Jalan KH. Azhari Lorong Perbatasan RT.5 RW.1 Kelurahan Tangga Takat Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu, tahap perencanaan penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan pengajaran dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran menggunakan media pembelajaran Flashcard Digital dan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media konvensional atau tanpa adanya perlakuan. Pelaksanaan pengajaran dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 4 kali pertemuan pada kelas kontrol. Berikut disajikan tabel jadwal pelaksanaan penelitian

untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Kelas	Hari/Tanggal	Waktu	Keterangan Penelitian
Eksperimen	1. Selasa, 22 April 2025	07.30-08.40 WIB	Menjelaskan materi pertama tentang kebutuhan primer dengan bantuan media <i>Flashcard</i> Digital.
	2. Jumat, 25 April 2025	09.30-10.40 WIB	Menjelaskan materi kedua tentang kebutuhan sekunder dengan bantuan media <i>Flashcard</i> Digital.
	3. Selasa, 29 April 2025	07.30-08.40 WIB	Menjelaskan materi ketiga tentang kebutuhan tersier dengan bantuan media <i>Flashcard</i> Digital..
	4. Jumat, 2 Mei 2025	09.30-10.40 WIB	Mengulang semua materi yang telah diajarkan sebelumnya dengan bantuan media <i>Flashcard</i> Digital dan memberikan posttest kuesioner minat belajar siswa.
Kontrol	1. Rabu, 23 April 2025	07.30-08.40 WIB	Menjelaskan materi pertama tentang kebutuhan primer.
	2. Sabtu, 26 April 2025	07.30-09.15 WIB	Menjelaskan materi kedua tentang kebutuhan sekunder.
	3. Rabu, 30 April 2025	07.30-08.40 WIB	Menjelaskan materi ketiga tentang kebutuhan tersier.
	4. Sabtu, 3 Mei 2025	07.30-09.15 WIB	Mengulang semua materi yang telah diajarkan sebelumnya dan memberikan posttest kuesioner

	minat belajar siswa.
--	-------------------------

**Tabel 3. Distribusi Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Kategori
1	85-100	19	95%	Sangat Tinggi
2	69-84	1	5%	Tinggi
3	53-68	0	0%	Sedang
4	37-52	0	0%	Rendah
5	20-36	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		20	100%	

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner minat belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa yang berada dalam kategori tinggi minat belajarnya dengan persentase 1% dan terdapat 19 siswa berada dalam kategori sangat tinggi minat belajarnya dengan persentase 95%. Berdasarkan data hasil kuesioner kelas kontrol dapat dilakukan pengelolaan data yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Distribusi Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No	Interv l Nilai	Frekuensi (F)	Presentas e (%)	Kategori
1	85-100	0	0%	Sangat Tinggi
2	69-84	7	35%	Tinggi
3	53-68	13	65%	Sedang
4	37-52	0	0%	Rendah
5	20-36	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		20	100%	

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner minat belajar siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa yang berada dalam kategori tinggi minat belajarnya dengan persentase 35% dan terdapat 13 siswa berada dalam kategori sedang minat belajarnya dengan persentase 65%.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar**

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest Eksperimen	.151	20	.200*
Posttest Kontrol	.149	20	.200*

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh nilai Sig. Kuesioner minat belajar kelas eksperimen sebesar 0,200 > 0,05 dan kuesioner minat belajar kelas kontrol sebesar 0,200 > 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, maka data dapat dikatakan data berdistribusi normal.

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene		df2	Sig.
		Statistic	df1		
<b>Minat Belajar Siswa</b>	Based on Mean	.337	1	38	.565
	Based on Median	.420	1	38	.521
	Based on Median and with adjusted df	.420	1	36.657	.521
	Based on trimmed mean	.327	1	38	.571

Berdasarkan tabel 6 didapatkan nilai signifikan 0,565. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 maka nilai signifikan yang diperoleh  $0,565 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa kelas IV.a dan IV.b dinyatakan homogen.

**Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Minat Belajar**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	.337	.565	28.215	38	.000
	Equal variances not assumed			28.215	36.688	.000

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai signifikan (1-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , maka berdasarkan pengujian hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 92 Palembang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada setelah diberikan

perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flashcard* Digital pada kelas eksperimen mendapatkan hasil rata-rata kuesioner minat belajar sebesar 88,05 sedangkan hasil rata-rata kuesioner pada kelas kontrol sebesar 68,75. media pembelajaran *Flashcard* Digital merupakan kartu yang memiliki dua sisi, di satu sisi berisi perintah atau isyarat, dan di sisi lain berisi informasi jawaban (Dwita Laksmi Rachmawati, 2024, p. 24).

Selanjutnya dilakukan uji normalitas minat belajar pada tabel 5 kuesioner minat belajar kelas eksperimen didapatkan nilai Sig. 0,200, kuesioner minat belajar kelas kontrol didapatkan nilai Sig. 0,200. Maka data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas minat belajar pada tabel 6 mendapatkan hasil nilai Sig 0,565, jadi data minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Selanjutnya hasil uji hipotesis pada tabel 7 menunjukkan bahwa nilai Sig. (1-tailed) 0,000 dimana Sig. (1-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa media *Flashcard* Digital dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 92 Palembang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asalia Faizah, 2024),

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar tematik melalui *problem based learning* berbantu digital *flashcard* mengalami peningkatan dari pra siklus sebanyak 67% dari seluruh siswa, menjadi 89% dari seluruh siswa siklus 1 dan 96% dari seluruh siswa siklus 2 dengan kategori berminat dan sangat berminat, maka *problem based learning* berbantu media digital-*flashcard* terbukti meningkatkan minat belajar tematik siswa Kelas 2. Didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2023), hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media *Flashcard* berbasis digital terhadap hasil belajar matematika. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikannya  $0,109 > 0,05$  lebih besar artinya terdapat pengaruh. Uji hipotesis menunjukan uji-t  $4,400 > 0,3598$  dan terakhir uji-f  $0,000 < 0,05$ .

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam penelitian ini kerjasama yang baik bersama guru serta pihak sekolah yang dapat menghadirkan kenyamanan belajar bagi siswa dan respon siswa yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa antusias mendengarkan dan mengikuti segala intruksi yang diminta peneliti

selanjutnya kegiatan penelitian ini bisa berjalan secara lancar. Dalam materi Aku dan Kebutuhanku mendapatkan pengaruh yang signifikan saat diajarkan dalam menggunakan media *Flashcard* Digital karena siswa bisa mengetahui dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan dengan lebih mudah melalui gambar dan teks yang interaktif serta menarik.

Pembaharuan yang dilakukan oleh peneliti sekarang antara penelitian terdahulu adalah peneliti menggunakan *Flashcard* dalam bentuk digital yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dengan penambahan elemen interaktif, serta fitur evaluasi berupa kuis singkat. Inovasi ini menjadikan media pembelajaran *Flashcard* digital lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa di era digital saat ini. Seperti hasil penelitian (Yusuf Maronta, 2023) yang menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B. Berdasarkan dari penelitian terdahulu dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh

peneliti sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Flashcard* Digital dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Hambatan pelaksanaan dalam penelitian ini terdapat beberapa siswa masih ragu untuk memberanikan diri bertanya kepada pendidik atau peneliti untuk menyampaikan pendapat secara individual.

Dari penjelasan data diatas dapat disimpulkan telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan di SD Negeri 92 Palembang, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD". Hasil rata-rata kuesioner minat belajar kelas eksperimen siswa kelas IV di SD Negeri 92 Palembang sebesar 88,05,

sedangkan rata-rata kuesioner minat belajar kelas kontrol sebesar 68,75, dengan demikian rata-rata kuesioner minat belajar dengan menggunakan media *Flashcard* Digital lebih tinggi dibandingkan yang tidak diberikan media *Flashcard* Digital. Berdasarkan hasil uji hipotesis (*Independent Sampel T-test*) analisis data kuesioner minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  dan  $t \text{ hitung} = 28,215 \geq t \text{ tabel} = 1,686$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari data uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Disarankan agar siswa lebih aktif memanfaatkan media digital, seperti *Flashcard* Digital, untuk meningkatkan pemahaman materi. Guru dianjurkan menggunakan media ini secara luas karena terbukti meningkatkan minat belajar melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti komputer dan internet.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anjani, P., Aryaningrum, K., & Suryani, I. (2022). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang. *Jurnal Sekolah PGSD FIP PGRI Palembang*, 128-135.
- Asalia Faizah, N. S. (2024). Peningkatan Minat Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning (PBL) Berbantu Digital-Flashcard Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo Lor 03 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, Vol 05, 216.
- Astuti, E. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 01.
- Dwita Laksmi Rachmawati, D. F. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital & Aplikasi Quizlet. *Innovative Journal Of Community Engagement*, Vol 01, 26.
- Jainuddin. (2020). Pengaruh Minat & Kedisiplinan Siswa Dengan Gaya Kognitif Field Independen Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Jurnal Matematika & Pendidikan Matematika*, 122.
- Kementrian Pendidikan, K. R. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A- Fase C*.
- Lesmawan, H., Handayani, W., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Manullang, J. G., & Tarmizi, M. H. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Media Inovatif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(11).
- Lestari, O. R., Misdalina, I. S., & Suryani, I. (2022). Pengaruh Metode Outdoor Study terhadap Minat Belajar Tema 6 Kelas V SD Negeri 10 Betung Tahun 2021/2022. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 1-52. Inovatif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(11).
- Misbahudholam, M. (2021). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. Cengkareng: Tarebooks.
- Ningrum, C. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar & Hasil Belajar Siswadi SD Negeri Kaliputih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 30.
- Nur, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 04, 03.
- Sari, A. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Bersusun Siswa Kelas III SDN 1 Ngasem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 1298.
- Sitti Hajeriani, S. L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar.

*Global Journal Teaching Professional*, 472.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Kombinasi (Mixed Method)* (Ketiga Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Utami, W. D. (2020). Analisis Minat & Bakat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Dasar*, 23-24.
- Usep Setiawan, d. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol 04*, Hal 09.
- Yusuf Maronta, J. S. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 1153.