

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SD NEGERI 88 PALEMBANG**

Miftah Aulia Windama¹, Naomi Diah Budi Setyaningrum², Melinda Puspita Sari Jaya³
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
miftaaulia2020@gmail.com¹, naomis3seni@gmail.com²,
melindapsj@univpgri-palembang.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of flashcard media on students' interest in learning in class IV Indonesian language learning at SD Negeri 88 Palembang. The research uses quantitative methods in the form of a quasi experimental design, posttest only control group design. The research sample consisted of 62 students consisting of the experimental class and the control class. Data collection was carried out through observation and questionnaires, while data analysis used the normality test, homogeneity test and Independent Sample t-Test. The results showed that the average student interest in learning in the experimental class was 86.09, higher than the control class at 66.87. The results of the hypothesis test obtained a Sig value. (2-tailed) is $0.000 \leq 0.05$, and based on t_{count} $11.013 > t_{table}$ 2.000 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that flashcard media has a significant effect on the learning interest of class IV students at SD Negeri 88 Palembang

Keywords: Flashcards, Interest in Learning, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 88 Palembang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *quasi experimental* desain *posttest only control group design*. Sampel penelitian berjumlah 62 siswa yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket observasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 86,09, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 66,87. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, dan berdasarkan t_{hitung} $11,013 > t_{tabel}$ 2,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 88 Palembang.

Kata Kunci: Flashcard, Minat Belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan mencakup proses transmisi wawasan, tata nilai, serta pembentukan kepribadian melalui beragam komponen internal (Mailida, 2023). Struktur pendidikan nasional di Indonesia membagi jenjang sekolah ke dalam beberapa fase, termasuk pendidikan dasar. Sekolah Dasar (SD) mengemban tugas sebagai lembaga yang meletakkan dasar bagi tiga dimensi kecerdasan utama, yakni intelektual, spiritual, serta emosional, yang memiliki fungsi vital dalam menjawab tantangan masa depan.

Pembelajaran bahasa memegang posisi strategis, tidak hanya sebagai sarana mengasah kemampuan interaksi sosial melainkan juga alat penguasaan ilmu pengetahuan. Manusia mengeksplorasi berbagai disiplin ilmu pengetahuan di dunia melalui perantara bahasa. Oleh karena itu, pengoptimalan instruksi bahasa di lingkungan sekolah menjadi langkah krusial, mengingat bahasa mencerminkan identitas, watak, hingga derajat pendidikan individu. Cara bertutur yang halus, santun, terstruktur, rapi, lugas, serta akurat menggambarkan sosok pembicara yang memiliki latar belakang

pendidikan bermutu (Astuti, 2015:332) sebagaimana dikutip dalam (Herlina & Wardarita, 2020).

Aktivitas instruksional memerlukan instrumen pendukung yang mampu memicu daya nalar peserta didik. Merujuk pada pandangan Gerlach & Ely dalam (Arifudin, 2020), media merupakan sosok manusia, benda, atau situasi yang mengondisikan lingkungan belajar agar siswa dapat memperoleh wawasan, keahlian, atau internalisasi nilai.

Transformasi dalam strategi pedagogis memiliki urgensi yang tinggi, sebab cara-cara konvensional dalam penyampaian materi Bahasa Indonesia sering kali gagal membangkitkan antusiasme siswa atau membangun pemahaman komprehensif. Pemanfaatan perangkat ajar yang visual dan atraktif, seperti *flashcard*, menjadi solusi tepat untuk mereformasi pola pengajaran Bahasa Indonesia. *Flashcard* sebagai media instruksional visual telah lama memperoleh pengakuan sebagai alat bantu yang efektif dalam beragam lingkup edukasi (Utomo et al., 2023) sebagaimana dikutip dalam (Athoillah et al., 2025).

Flashcard menyajikan substansi materi dalam bentuk yang ringkas dan praktis untuk dipahami, serta memberikan stimulus visual guna memperkuat daya ingat siswa. Instrumen ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Maka dari itu, pengkajian mengenai dampak *flashcard* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar dapat memberikan wawasan baru terkait efektivitas penggunaan media di jenjang dasar, serta menjadi upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pengajaran yang lebih kreatif sekaligus produktif (Trisnanti et al., 2018) sebagaimana dikutip dalam (Athoillah et al., 2025).

Hasil observasi (Ratna Wahyuni, 2025) menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian akademis siswa pada topik pecahan di kelas V SD. Hal ini membuktikan bahwa keberadaan media pembelajaran mempunyai fungsi sentral dalam menyokong proses berpikir dan penguasaan materi oleh siswa. Penggunaan sarana belajar yang interaktif dan berbasis visual, layaknya *flashcard*, sanggup mengubah proses

pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih memikat, menggembirakan, dan memacu minat belajar siswa.

Dalam lingkup instruksional Bahasa Indonesia di jenjang dasar, sejumlah siswa masih menemui hambatan dalam menguasai aspek-aspek fundamental seperti kemampuan membaca, menulis, serta pemahaman semantik (Athoillah et al., 2025). Fenomena ini muncul akibat berbagai pemicu, termasuk keterbatasan variasi strategi mengajar serta minimnya penggunaan materi ajar yang menarik minat.

Kendala utama yang muncul adalah rendahnya antusiasme serta penguasaan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masalah ini sering muncul dari penerapan strategi pengajaran yang monoton dan tidak memicu keterlibatan aktif murid. Mayoritas pendidik masih mengandalkan metode ceramah maupun penggunaan buku paket konvensional yang kurang menarik bagi peserta didik. Padahal, siswa memerlukan stimulasi visual serta interaksi dinamis untuk memahami substansi materi secara mendalam. Oleh sebab itu, pengkajian terhadap efektivitas *flashcard* menjadi sangat

krusial. Media ini menawarkan representasi gambar yang konkret serta mampu meningkatkan daya ingat jangka panjang melalui latihan repetitif dan asosiasi visual secara aktif.

Motivasi belajar merupakan elemen penentu bagi keberhasilan setiap murid. Siswa akan sulit mengikuti alur pengajaran jika mereka tidak memiliki ketertarikan mendalam pada topik bahasan tersebut. Dorongan internal menciptakan rasa senang terhadap aktivitas akademik yang sedang berlangsung. Maka, siswa dengan minat belajar tinggi akan mengerahkan usaha maksimal demi memperoleh capaian akademik yang optimal. Kelompok siswa ini cenderung menyerap informasi secara cepat, menjaga fokus, memberikan perhatian penuh, menyimak arahan guru, serta memiliki komitmen kuat untuk meraih target (Rozikin et al., 2018) sebagaimana dikutip dalam (Cahyani Hidayah et al., 2023).

Peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri 88 Palembang pada Jumat, 24 Oktober 2025 melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan guru kelas IV.2 serta IV.3. Hasilnya menunjukkan

bahwa sebagian besar siswa masih memiliki minat rendah terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Fenomena ini terlihat dari minimnya pemahaman, rendahnya disiplin, kurangnya konsentrasi, serta lemahnya rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas. Catatan nilai harian juga mengonfirmasi kondisi ini. Dari total 31 siswa, hanya 11 orang yang mampu melampaui standar KKM 70, sedangkan 20 siswa lainnya belum mencapai nilai minimum tersebut.

Sejumlah siswa menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia membosankan karena terlalu didominasi oleh kegiatan membaca dan menulis. Kondisi tersebut menurunkan semangat belajar mereka di dalam kelas. Solusi efektif untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan adalah dengan menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik. Pendidik dapat mewujudkan hal ini melalui pengembangan media pembelajaran yang kreatif (Abdullah & Yuniarta, 2018) sebagaimana dikutip dalam (Athoillah et al., 2025). Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media *flashcard*.

B. Metode Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yakni variabel independen (X) : Minat belajar, dan variabel dependen (Y) dalam penggunaan media *Flashcard*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 88 Palembang yang beralamat di Jl. Jakabaring, 8 Ulu, Kec Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini menerapkan metode *quasi eksperiment* dengan desain *posttest-only* guna mendeteksi signifikansi pengaruh media *Flashcard* terhadap minat belajar siswa.

Total 186 siswa kelas IV SD Negeri 88 Palembang menjadi populasi utama dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* untuk memilih dua kelas secara acak sehingga diperoleh 62 sampel dengan komposisi 31 siswa pada tiap kelas. Peneliti menghimpun data melalui angket observasi. Uji instrumen meliputi pemeriksaan validitas dan uji reliabilitas data secara mendalam. Tahapan analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, serta pengujian hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui perangkat lunak SPSS guna memverifikasi asumsi normalitas dalam penelitian ini. Kriteria pengujian menetapkan bahwa nilai signifikansi di atas 0,05 berarti data normal, sedangkan nilai di bawah 0,05 menandakan data tidak berdistribusi normal. Seluruh data penelitian ini berasal dari instrumen angket observasi terhadap minat belajar para siswa. Paparan di bawah ini menyajikan ringkasan temuan pengujian normalitas tersebut.

Tabel 1. Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	.124	31	.200
	Kontrol	.119	31	.200

Tabel hasil uji normalitas menunjukkan perolehan angka signifikansi sebesar 0,200 untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Peneliti memastikan data pada kedua kelas tersebut memiliki sebaran yang normal karena nilai signifikansi keduanya melampaui standar 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memverifikasi kesetaraan varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Aturan pengujian menetapkan bahwa nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan data yang homogen, sementara nilai di bawah 0,05 menandakan varians data tidak homogen. Bagian ini menyajikan rincian data hasil analisis uji homogenitas melalui perangkat lunak SPSS.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df	df	Sig.	
		1	2		
Nilai	Based on Mean	1.108	1	60	.297
	Based on Median	.836	1	60	.364
	Based on Median and with adjusted	.836	1	49.317	.365
	Based on trimmed mean	1.087	1	60	.301

Analisis statistik Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,297 dalam pengujian homogenitas. Angka tersebut melampaui kriteria 0,05 sehingga data penelitian ini bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan guna mengidentifikasi dampak penggunaan media flashcard terhadap tingkat ketertarikan belajar para siswa. Prosedur pengujian hipotesis pada

riset ini mengandalkan teknik *Independent Sample T-Test* melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Data di bawah ini menyajikan temuan dari pengujian hipotesis tersebut.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		T-test for Equality of Means								
		Levene's Test for Equality of Variances	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.					Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	1.108	.287	11.013	60	.000	19.226	1.746	15.734	22.718
	Equal variances not assumed			11.013	55.104	.000	19.226	1.746	15.727	22.724

Data hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan perolehan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau berada di bawah angka 0,05. Analisis tersebut juga menghasilkan nilai t_{hitung} 11,013 yang jauh lebih besar daripada t_{tabel} 2,000. Keputusan statistik ini secara resmi menolak H_0 dan menerima H_a . Kondisi ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelas dengan penerapan media *flashcard* dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa pada materi majas metafora di kelas IV Sekolah Dasar.

Pelaksanaan penelitian melibatkan kelas eksperimen yang menerapkan media *flashcard* serta kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berbasis buku cetak. Fokus utama pengujian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat ketertarikan belajar siswa setelah menerima perlakuan instruksional tersebut.

Data empiris menunjukkan bahwa skor rata-rata angket observasi minat belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 86,09, angka ini jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh 66,87. Hasil pengujian statistik melalui uji t menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ (Sig, 2-tailed). Temuan tersebut memberikan penegasan kuat mengenai adanya perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelas subjek penelitian.

Penerapan media *flashcard* di SD Negeri 88 Palembang terbukti memberikan dampak positif dan sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukkan peningkatan antusiasme serta semangat peserta didik secara nyata

selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa memberikan perhatian penuh terhadap penjelasan materi dan terlibat lebih aktif dalam sesi tanya jawab. Penggunaan media ini mampu menciptakan atmosfer kelas yang berbeda, lebih menarik, interaktif, serta menghilangkan kesan monoton dalam belajar.

Temuan ini memperkuat kajian terdahulu oleh (Nurdila et al., 2025) yang menyatakan bahwa integrasi media *flashcard* dalam proses pembelajaran berhasil memicu minat belajar siswa. Studi tersebut melaporkan bahwa minat belajar meningkat hingga mencapai skor 88,05 pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang berada di angka 68,75. Fakta ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran dengan media *flashcard* memiliki efektivitas yang lebih tinggi daripada pendekatan konvensional.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (F. Muhammad dkk., 2025) turut menunjukkan bahwa pemanfaatan media *flashcard* mendorong keterlibatan siswa secara optimal dengan persentase rata-rata mencapai 96,19%. Keberhasilan ini tercermin dari kenaikan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar

83,70, yang melampaui capaian nilai kelas kontrol sebesar 71,29.

Selain itu, riset dari (Sihotang, 2025) memberikan bukti adanya pengaruh signifikan media *flashcard* terhadap minat belajar siswa kelas VI dengan selisih skor rata *posttest* kelas eksperimen 92,5 dan kontrol 80,5. Melalui pengujian hipotesis uji t, didapatkan nilai T_{hitung} sebesar 4,36 yang lebih besar dari T_{tabel} 2,02. Dengan demikian, hasil tersebut mendukung penerimaan hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh yang nyata.

Penerapan media *flashcard* dalam aktivitas instruksional memiliki keselarasan dengan teori media visual. Teori ini menjelaskan bahwa penyampaian informasi melalui kombinasi warna, gambar, dan teks singkat dapat memicu atensi serta meningkatkan semangat peserta didik terhadap materi. Media visual memfasilitasi siswa dalam memahami informasi dari pendidik secara lebih konkret dan jelas daripada metode ceramah verbal semata. Landasan teori ini diperkuat oleh riset (Rachmawadi & Rezania, 2025) yang menyebutkan bahwa *flashcard* berfungsi sebagai alat peraga visual

untuk meningkatkan atensi serta partisipasi aktif siswa selama belajar. Melalui media ini, proses edukasi tidak hanya berpusat pada narasi guru, tetapi juga melibatkan kegiatan pengamatan visual secara intensif. Keragaman aktivitas tersebut mendorong terciptanya interaksi belajar yang kuat, sehingga mampu menumbuhkan minat, daya kritis, dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, hasil studi ini menegaskan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas. Temuan ini searah dengan pendapat (Huswah & Karima, 2024) yang menyatakan bahwa *flashcard* merupakan solusi efektif untuk menaikkan minat belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena media tersebut menyajikan materi secara visual dan atraktif, sekaligus mereduksi rasa bosan yang sering muncul akibat keterbatasan variasi media pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dengan berbagai riset terdahulu yang menunjukkan pengaruh positif media *flashcard* terhadap minat belajar. Walaupun terdapat perbedaan pada capaian

skor rata-rata, karakteristik subjek, jenjang pendidikan, maupun cakupan materi, inti temuan tetap menunjukkan konsistensi. Studi saat ini mencatat rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 86,09 dan kelas kontrol 66,87 dengan signifikansi $0,000 \leq 0,05$. Perbedaan angka statistik dengan penelitian sebelumnya bergantung pada kondisi sampel dan lingkungan riset masing-masing. Namun secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media *flashcard* sangat efektif untuk mengakselerasi minat belajar siswa, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora di kelas IV SD Negeri 88 Palembang.

D. Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 88 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan dampak positif serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada materi majas metafora dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan media *flashcard* mendorong kenaikan nilai yang

sangat signifikan guna mengoptimalkan minat belajar siswa. Fenomena ini terlihat dari perolehan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,09 dan kelas kontrol sebesar 66,87. Analisis uji hipotesis *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sekitar $0,000 \leq 0,05$ serta nilai t_{hitung} 11,013 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,000, sehingga penelitian ini menolak H_0 dan menerima H_a . Peneliti menyimpulkan bahwa media *Flashcard* memiliki pengaruh yang nyata terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 88 Palembang.

Saran

Adapun saran dalam kajian ini yang ditunjukkan untuk guru, sekolah serta peneliti selanjutnya, adalah sebagai berikut:

Hendaknya temuan ini dijadikan masukan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa

Hedaknya temuan ini bisa dibuat masukan dalam memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran dan diharapkan agar menerapkan media *flashcard* dalam meningkatkan minat belajar siswa

Hendaknya temuan dibuat rujukan bahkan bisa bermanfaat dalam menunjang minat belajar siswa melalui media flashcard.

DAFTAR PUSTAKA

Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Journal of Human And Education*, 5(2), 145–153.

Cahyani Hidayah, N., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SDN Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>

Herlina, & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra* 4 (1) (2020): 63-68, 4(1), 63–68.

Huswah, N., & Karima, E. M. (2024). Media Flashcard Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. 8, 42374–42381.

Mailida, Y. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 5608–5615.

Muhammad, S., Rahim, A., & Najib, K. H. (2025). Implementasi penggunaan Media Flashcard pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 1 Tirenggo Bantul. *Pendas :*

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10, 120–130.

Nurdila, S., Lanos, M. E. C., & Suryani, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).

Rachmawadi, D. A., & Rezanian, V. (2025). Flashcard Media as a Strategy to Strengthen Elementary Students' Learning Interest: Flashcard sebagai Strategi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Developmen, Indonesian Journal of Education Methods*, 20(4).
<https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.1003>

Ratna Wahyuni, H. A. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar. *JouME: Journal of Mathematics Education*, 2025, 2(3), 2(3), 43–48.

Sihotang, Y. B. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas VI SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T . P 2024 / 2025. *Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*, 4, 1–6.