

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
(Studi Kasus Kelas 3 Di SDI Nurul Qur'an Ploso Jombang)**

Muhammad Nasrul Waton

Institut Agama Islam Bani Fattah (IAIBAFa) Jombang

Email : muhammadnasrulwaton@iaibafa.ac.id

Imam Khudori

Institut Agama Islam Bani Fattah (IAIBAFa) Jombang

Email : imamkhudori@mhs.iaibafa.ac.id

Abstract

The learning process is a planned activity that aims to direct changes in student behavior in cognitive, affective, and psychomotor aspects. One effort to improve the quality of learning, especially in mathematics subjects in elementary schools, is through the use of appropriate learning media. This study aims to analyze the effectiveness of the use of flashcard media in increasing the interest and learning outcomes of grade 3 students of SDI Nurul Qur'an on the topic of whole numbers. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study method. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation of the mathematics learning process in the classroom. The results show that the use of flashcard media can increase student learning interest, which is characterized by increased student activeness, enthusiasm, and courage in participating during learning. Furthermore, flashcards have a positive impact on student learning outcomes, across the cognitive, affective, and psychomotor domains. Flashcards are considered practical, easy to use, engaging, and able to create a pleasant learning environment. However, this medium has limitations, requiring its use in combination with other learning media and methods. Therefore, it can be concluded that flashcards are effective as a supporting medium for mathematics learning to increase interest and learning outcomes for third-grade students at SDI Nurul Qur'an.

Keywords: Effectivitass, Flashcard Media, Learning Interest

Abstrak

Proses pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang bertujuan mengarahkan perubahan perilaku peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar, adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 3 SDI Nurul Qur'an pada materi bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap proses

pembelajaran matematika di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan keberanian siswa dalam berpartisipasi selama pembelajaran. Selain itu, media flashcard juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Media flashcard dinilai praktis, mudah digunakan, menarik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun demikian, media ini memiliki keterbatasan sehingga penggunaannya perlu dikombinasikan dengan media dan metode pembelajaran lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flashcard efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 3 SDI Nurul Qur'an.

Kata Kunci: Efektifitas, Media Flashcard, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Proses belajar sepanjang hayat merupakan interaksi kompleks antara individu dan lingkungannya. Pendidikan formal di sekolah bertujuan untuk mengarahkan perubahan terencana pada peserta didik, meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.¹ Proses pembelajaran mendorong transformasi perilaku peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, beragam model, strategi, metode, pendekatan, taktik, dan teknik pembelajaran diimplementasikan oleh pendidik dalam seluruh mata pelajaran dan cakupannya meliputi seluruh aspek pendidikan dan pengajaran.²

Pembelajaran merupakan proses terencana yang bertujuan membantu pencapaian tujuan belajar. Tujuan belajar ini memotivasi guru dan siswa dalam memberikan dan menerima pengetahuan, sekaligus menjadi pendorong terciptanya pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Media belajar sebagai alat bantu dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran. Guru sadar bahwa pembelajaran tanpa adanya media akan sulit bagi siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mempermudah dalam menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna bagi siswa guru dituntut agar bisa mengembangkan media pembelajaran dan metode yang digunakan dalam penyampaian materi, guru dituntut untuk mempunyai inovasi dan ide-ide yang banyak. Namun realitanya banyak guru yang tidak memanfaatkan media dalam penyampaian

¹ Asiva Noor Rachmayani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0," 2015, 6.

² Aslan, *Pengantar Pendidikan*, 2015.

materinya.³

Flashcard merupakan kartu yang berukuran standar 8 x 12 cm (atau disesuaikan kebutuhan), menampilkan gambar, teks, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau petunjuk belajar bagi siswa terkait materi pembelajaran.⁴ Penggunaan media *flashcard* berdampak positif pada peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SDI Nurul Qur'an. Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa pengulangan dan visualisasi membantu memori jangka panjang. Namun penelitian ini menyarankan bahwa media *flashcard* hanya digunakan sebagai pelengkap, bukan satu-satunya media pembelajaran untuk memastikan siswa memperoleh pemahaman yang holistik.

Susilana dan Riyani dalam bukunya berpendapat bahwa *flashcard* menawarkan beberapa keunggulan. Portabilitasnya tinggi karena ukurannya yang ringkas, muat di tas bahkan saku, sehingga hemat tempat dan dapat digunakan di dalam maupun luar kelas. Proses pembuatan dan penggunaannya praktis karena tidak memerlukan keahlian khusus. Selain itu, media ini mudah diingat berkat penyajian teks atau gambar yang terintegrasi untuk mempermudah pemahaman konsep, serta bersifat menghibur karena dapat diimplementasikan melalui permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti disini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus ialah proses pengumpulan data dan informasi secara rinci, intensif, holistik serta urut terhadap suatu objek, peristiwa, lingkungan sosial, atau kelompok yang menggunakan berbagai metode dan alat dan memerlukan banyak sumber informasi untuk mengumpulkan dan memahami data. Ini adalah proses pengumpulan data dan informasi secara sistematis dan berkelanjutan, menyeluruh, mengekspresikan secara efektif bagaimana orang, peristiwa, dan lingkungan sosial berperilaku dan berfungsi dalam situasi berbeda.⁵

³ Vira Nisa Nur Amalia, S. *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Di Kelas X SMAN 1 RUMBIO JAYA.*

⁴ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM, 2022.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Penggunaan Media *Flashcard* Pada Kelas 3 SDI Nurul Qur'an

Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Sementara Zakiah Darajat minat belajar adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.⁶ Siswa kelas 3 di SDI Nurul Qur'an untuk merangsang minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika guru melakukan sebuah cara penggunaan media *flashcard* yang dimana desain yang digunakan oleh guru tersebut dibuat sesederhana dan semenarik mungkin untuk siswa lebih bersemangat dalam belajar. Penyesuaian media *flashcard* yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran matematika pun sangat fleksibel yang dimana bisa berubah sesuai dengan kurikulum atau waktu penggunaan jika sudah terlalu lama digunakan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat dipahami bahwa minat belajar perlu ditumbuhkan pada siswa dalam kegiatan belajar, karena dengan adanya minat belajar siswa akan aktif untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru.

Beberapa indikator minat dalam belajar menurut Abdul Hadis dan Nurhayati bahwa siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar.
2. Tekun dalam melakukan aktivitas belajar sekalipun dalam waktu yang lama.
3. Senang dan asyik dalam belajar.
4. Tidak mengenal bosan dalam belajar.
5. Aktif dalam mengerjakan tugas-tugas belajar.⁷

Partisipasi aktif siswa kelas 3 di SDI Nurul Qur'an dalam menjawab beberapa soal yang diberikan menunjukkan tindakan semangat dan rasa ingin tahu dalam materi penyebutan bilangan cacah. Siswa kelas 3 di SDI Nurul Qur'an juga tidak takut untuk menjelaskan jawaban-jawaban yang sudah mereka jawab meskipun terlepas dari itu jawaban benar atau salah tetapi itu menunjukkan salah satu semangat belajar yang tinggi dikarenakan penggunaan media pembelajaran berupa *flashcard*. Siswa pun juga merasakan bahwasannya kegiatan

⁵A. Musri Yusuf, . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: PT Fajar Interp)

⁶ Zakiah Darajat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 305.

⁷ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 44.

proses belajar mengajar tidak semenegangkan karena konsep pembawaannya adalah seperti permainan atau game.

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam keberhasilan belajar adalah minat yang tinggi. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat siswa di kelas 3 SDI Nurul Qur'an antara lain⁸:

1. Motivasi
2. Belajar
3. Bahan pelajaran dan sikap guru
4. Teman pergaulan
5. Lingkungan

Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDI Nurul Qur'an Setelah Menggunakan Media *Flashcard*

Hasil belajar merupakan hal terpenting dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar adalah tingkat kepuasan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.⁹ Seringkali untuk mengetahui atau mengukur seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan dengan menggunakan hasil belajar. Seperti halnya yang dilakukan oleh siswa SDI Nurul Qur'an pada mata pelajaran matematika, penggunaan metode media pembelajaran *flashcard* memberikan sebuah pemahaman kepada siswa terkait penyebutan, menerjemahkan, serta menafsirkan bilangan cacah.

Penggunaan media *flashcard* yang dilakukan cukup berdampak yang signifikan kepada siswa kelas 3 SDI Nurul Qur'an Ploso. Senada berdasarkan Dimiyati dan Mudjiono bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau symbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan.¹⁰

⁸ Ismail, *Dasar-Dasar Pendidikan Islam*, (Makassar: Guepedia, 2022), hal. 221.

⁹ Masje Wurarah, *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa Pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi: Studi Kasus pada Siswa SMA Negeri di Kota Manado*, (Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022), hal. 15.

¹⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 3.

Menurut Ricardo dan Meilani indikator hasil belajar memiliki tiga ranah yakni¹¹:

1. Ranah aspek kognitif diantaranya siswa memiliki pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi.
2. Ranah aspek afektif diantaranya siswa mampu memiliki sifat penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah aspek psikomotor yakni siswa mampu menafsirkan, berkonsentrasi, peka terhadap rangsangan, dan kemampuan menirukan.

Berikut merupakan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

1. Faktor yang ada pada diri peserta didik itu sendiri atau faktor individual antara lain berupa faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor yang diluar individu atau faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.¹²

Menyikapi beberapa faktor diatas Guru pengampu mata pelajaran matematika di SDI Nurul Qur'an menggunakan sebuah metode pengajaran berbasis media *flashcard* supaya dapat memberikan motivasi semangat belajar bagi siswa, sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan dapat mencerna penyampaian materi bilangan cacah.

Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Flashcard dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika di SDI Nurul Qur'an

Dapat diketahui bahwasannya penting sekali pencapaian pembelajaran yang dilakukan. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diinginkan dan maksimal, guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kompetensi dalam dirinya, menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik. Karena guru sebagai aktor utama dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang diimplementasikan di SDI Nurul Qur'an guna membantu meningkatkan minat belajar siswanya ialah media

¹¹ Ricardo & Meilani, R. I, *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol 2, No. 2, (2017), hal. 188-209.

¹² Ahmad Syarifuddin, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya", *Jurnal Ta'dib* Vol. 16, No. 1, 2011, hal. 125

flashcard. Dimana media *flashcard* dianggap efektif dalam menunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan, yakni : a. Mudah dibawa kemana-mana, b. Kemudahan pembuatan dan penggunaan media ini memungkinkan anak didik belajar efektif kapan saja, c. Kemudahan mengingat kartu ini disebabkan oleh desain gambar yang menarik perhatian, d. Media ini sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, e. Harganya murah.

Namun tidak jarang media pembelajaran mempunyai kekurangan, maka dari itu guru harus mempunyai skill dan keterampilan dalam memilih penggunaan media yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dengan penggunaan media yang tepat maka akan membantu mendorong minat belajar dan tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Efektifitas Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SDI Nurul Qur'an dapat disimpulkan bahwa: 1) Penggunaan media *flashcard* pada kelas 3 SDI Nurul Qur'an bisa berjalan secara efektif. Dengan media flash card siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pelajaran matematika dimana semangat siswa semakin bertambah. 2) Hasil belajar siswa kelas 3 SDI Nurul Qur'an setelah menggunakan media *flashcard* semakin berkembang seperti meningkatnya pengetahuan siswa terhadap bilangan cacah, pengurangan, dll serta berkembangnya psikomotorik siswa tersebut. 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana media flash card yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas 3 di SDI Nurul Qur'an, maka dari itu seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih media yang akan digunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis dan Nurhayati, Psikologi dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 44.
- Ahmad Syarifuddin, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya", Jurnal Ta'dib Vol. 16, No. 1, 2011, hal. 125
- Asiva Noor Rachmayani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0," 2015, 6.
- Aslan, Pengantar Pendidikan, 2015.

- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.3.
- Dkk Pagarra H & Syawaludin, Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM, 2022.
- Ismail, Dasar-Dasar Pendidikan Islam, (Makassar: Guepedia, 2022), hal. 221.
- Masje Wurarah, Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa Pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi: Studi Kasus pada Siswa SMA Negeri di Kota Manado, (Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022), hal. 15.
- A. Musri Yusuf, . Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan, (Jakarta: PT Fajar Interp)
- Ricardo & Meilani, R. I, Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol 2, No. 2, (2017), hal. 188-209.
- Vira Nisa Nur Amalia, S. Pengaruh Media Flash Card Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Di Kelas X SMAN 1 RUMBIO JAYA.
- Zakiah Darajat, dkk, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 305.