Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 10 Nomor 04, Desember 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Dinda Citra Larasati[1], Waskito Aji[2], Muhammad[3]
PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI
Institusi / lembaga Penulis ([2]PGSD FKIP Universitas Pasundan)
Dindac818@gmail.com, waskitoaji50@gmail.com[2], tb.ammad@gmail.com[3]

ABSTRACT

Based on observations by researchers at Krandon Lor 01 Public Elementary School, particularly in second grade, many students' learning outcomes are below average. This raises the issue of a lack of enthusiasm for mathematics. Therefore, based on this background, researchers will examine the effect of flashcard learning media on the learning interest of second-grade students at Krandon Lor 01 Public Elementary School, specifically in mathematics, on addition and subtraction. The purpose of this study was to determine the effect of flashcard learning media on the learning interest of students at Krandon Lor 01 Public Elementary School, particularly second-grade students. The research method used was quantitative with a purposive sampling technique. The results showed that flashcard learning media significantly influenced student learning interest, with a negative correlation. Therefore, an evaluation of the types and methods of using learning media is needed to make it more engaging, relevant, and able to increase student learning interest. Future researchers are advised to further examine the influence of flashcard media with a larger sample size, at different levels, or by adding other variables such as learning motivation and learning outcomes, to further understand the role of flashcards in learning.

Keywords: Mathematics, flashcards, learning interest

ABSTRAK

Abstrak : berdasarkan observasi peneliti di SD Negeri Krandon Lor 01 kususnya kelas 2 banyak hasil belajar siswa yang dibawah rata-rata. Hal ini memunculkan masalah mengenai kurangnya antusias terhadap mata pelajaran matematika. Maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut penelit akan mengkaji apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap minat belajar siswa kelas 2 SD

Negeri Krandon Lor 01 pada pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap minat belajar siswa SD N Krandon Lor 01 khususnya siswa kelas 2. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif dengan tehnik sampling yaitu purposive sampling. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran *flascard* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa dengan pengaruh hubungan negative. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap jenis dan cara penggunaan media pembelajaran agar lebih menarik, relevan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. peneliti selanjutnya disarankan meneliti kembali pengaruh media *flashcard* dengan sampel yang lebih besar, jenjang berbeda, atau menambahkan variable lain seperti motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga pemahaman mengenai peran *flashcard* dalam pembelajaran lebih mendalam.

Kata Kunci: Matematika, *flashcard*, minat belajar

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pembelajaran yang ada disekolah. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. dituntut untuk dapat mempelajari dan menguasai matematika secara baik dan benar sesuai dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi SD/MI (2006:147). Dalam pembelajaran matematika, media berperan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diberikan, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan membuat suasana kelas menjadi tidak monoton (Anggani, 2000; Amir, 2014; Wicaksono, 2016; Setyadi & Qohar, 2017; Setyadi dan Wardani, 2020)

Namun, kenyataanya minat belajar saat ini kususnya matematika masih rendah dikarenakan media ajar yang kurang bervariasi dan membosankan sehinnga dapat memicu kejenuhan siswa terhadap pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks tanpa adanya media yang menarik. Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar,

karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak siswa yang kurang berminat dalam belajar. Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan penciptaan yang lain, pendidikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang akhirnya menjadi tanggung jawabpendidik untuk mendorong individu tersebut. Setiap orangtua yang menyekolahkan anaknya menginginkan anaknya meraih nilai yang baik. Namun untuk mencapai hal itu bukanlah suatu hal yang mudah. Hal itu dikarenakan keberhasilan belajar mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar((Molstad & Karseth, 2016; Soebandi ,A & Nurhasanah, siti, 2016).

Salah satu jenis media yang dapat digunakan di sekolah untuk menunjang tujuan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Media *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata (Arsyad, 2014; Hayati, 2021)

Sementara itu berdasarkan observasi peneliti di SD Negeri Krandon Lor 01 Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang khususnya kelas 2 banyak hasil belajar siswa yang dibawah rata-rata. Hal ini memunculkan masalah mengenai kurangnya antusias terhadap mata pelajaran matematika. Peserta didik biasanya hanya mendapatkan media pembelajaran dengan metode ceramah dan tanpa adanya variasi. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami penurunan dalam minat belajar matematika. Maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan mengkaji apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap minat belajar siswa kelas 2 SD Negeri Krandon Lor 01 pada pelajaran matematika kususnya materi penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Synthia Juwairiah(2013); Restian Ariana &

Rochmania (2022) dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran. Keberhasilan dalam membawakan pesan berupa suatu materi bergantung pada cara pendidik terhadap metode yang dipilih sebagai media pembelajaran. Sedangkan menurut Menurut Gagne yang dikutip oleh (Arief S. Sadiman,(2003) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar atau alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. jadi , media bisa dikatakan sebuah alat perantara pada saat pembelajaran. Seperti media video, audio, audio visual, gambar dll. Agar pembelajaran yang dihasilkan bisa maksimal dan tidak membosankan Ketika menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi ada sebuah alasan, alasan inilah yang membuat banyak pengembang media yang mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk upaya mengoptimalkan potensi dan proses pembelajaran hingga mencapai target yang diharapkan. Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu.

Menurut Gie (2004: 57); Sirait Erlando doni(2016) minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Kemudain Hilfard dalam Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa: “Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.” (“Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.”) Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Slameto dalam Asmani (2009: 32) mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu.

Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu

timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan. Sirait Erlando doni(2016), menyatakan Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaikbaiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sama halnya yang dirasakan oleh siswa ketika merasa jenuh atau bosan dengan metode pembelajaran dimana guru menerapkan pola yang sama secara terus menerus atau monoton.

Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam gaya mengajar. Dengan variasi ini siswa bisa merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar. Minat mengandung unsur-unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab kalau tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. setelah melakukan tindakan (Sugiyono, 2019).

B. Metode Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Menurut sugiyono (2019) penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, objektif, terukur, rasional, serta sistematis. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan yang akan digunakan untuk meneliti pada populasi serta sample tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian, serta analisis data yang bersifat kuantitatif dengan spss . Sementara itu metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dalam bentuk pre-experimental design dengan jenis One-group pretest-

posttest design. Design ini melibatkan 1 kelompok yang diberikan pretest sebelum tindakan dan posttest setelah melakukan tindakan (Sugiyono, 2019). Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Krandon Lor 01 khususnya kelas 2 SD sebagai populasi penelitian sebanyak 12 siswa.

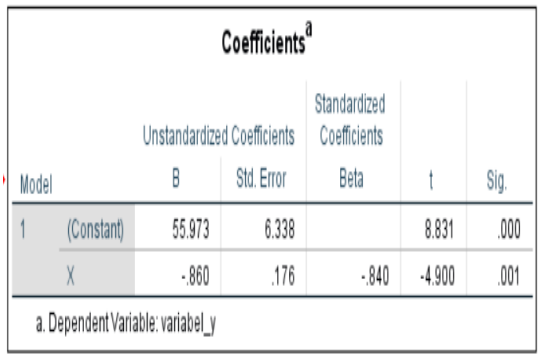
Peneliti menggunakan angket dengan menyajikan pertanyaan - pertanyaan untuk pengumpullan data. Sedangkan tehnik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling diamana metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, maka peneliti ini bisa menentukan sampel secara karateristik tertentu yang relevan dengan topik penelitian yang diangkat ((Sugiyono & Lestari, 2021; mefinda, dkk 2025).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Krandon Lor 01 yang beralamat di Jeglong, Krandon Lor, Kec. Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Pelaksanaa penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Untuk tahap pertama peneliti melakukan observasi dengan menggunakan metode ceramah, hal ini yang sering dilakukan guru dalam pembelajaran matematika. Untuk tahap kedua peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *flashcard* untuk mengetahui pengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga peneliti mendapatkan data yang selanjutnya akan diolah menggunakan aplikasi spss. Dimana untuk menguji pengaruh antar variable yaitu pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap minat belajar siswa peneliti menggunakan uji regresi.

Menurut Sugiyono (2014) yaitu metode statistik untuk menganalisis hubungan dan memprediksi pengaruh satu atau lebih variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen), dengan jenisnya meliputi regresi linier sederhana (satu variabel bebas) dan berganda (dua atau lebih variabel bebas), yang bertujuan melihat seberapa besar perubahan variabel dependen saat variabel independen dimanipulasi, serta mengevaluasi kecocokan model menggunakan uji F dan R^2, dan signifikansi pengaruhnya melalui uji t. setelah melakukan pengolahan data diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:.

Tabel 1 analisis regresi pengaruh media pembelajaran flash card terhadap minat belajar



Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	55.973	6.338		8.831	.000
	X	-.860	.176	-.840	-4.900	.001

a. Dependent Variable: variabel_y

Dari hasil analisis regresi dalam penelitin ini menunjukan nilai sig. 0,001 (<0,005) sehingga dapat disimpulkan bahwa variable x yaitu media pembelajaran *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap variable yaitu minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa ada media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap minat belajar siswa, diterima.

Menurut Nurlida, sastri dkk (2025) ada pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa hasil analisis menunjukan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media flashcard tersebut.

Hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa sebelum menggunakan variasi media pembelajaran *flashcard* dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini juga sejalan dengan peneliti terdahulu yaitu menurut Latifa,Charisma Ulil dkk (2025), dimana didalamnya terdapat hasil pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran flashcard terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh peneliti terdahulu yaitu Sari, Vira Nisa (2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran flashcard berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa.

Kemudian berdasarkan data analisis, koefisien regresi variable x sebesar -0,860 menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* memang berkaitan dengan perubahan minat belajar siswa, tetapi arah pengaruhnya tidak selalu sejalan dengan tujuan. Media pembelajaran *flashcard* efektif ketika digunakan pada kegiatan pembelajaran dengan intensitas yang tidak terlalu sering, sehingga mampu menarik perhatian dan membantu siswa memahami materi. Namun jika media

pembelajaran *flashcard* digunakan terlalu sering dan monoton, siswa cenderung mengalami kejenuhan, sehingga minat belajar siswa menurun. Sedangkan ketika digunakan hanya beberapa kali secara terencana, maka minat belajar siswa justru lebih tinggi.

Hasil penelitian ini juga dapat diartikan bahwa media pembelajaran *flashcard* akan efektif ketika digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran, bukan satu – satunya media yang secara terus menerus dipakai setiap pertemuan. Jika pengunaan media pembelajaran *flashcard* diperkenalkan atau diterapkan beberapa kali saja dalam satu mata pembelajaran atau materi, siswa biasanya akan merasakan hal yang baru, sehingga akan muncul ketertarikan terhadap visual yang berwarna, dan merasa senang jika terlibat dalam aktivitas pembelajaran seperti menebak, mencocokan, atau berdiskusi berdasarkan kartu – kartu tersebut. Kondisini ini akan memunculkan antusiasme dan rasa ingin tahu, yang terlihat dari meningkatnya perhatian, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Namun ketika media pembelajaran *flashcard* diterapkan terlalu sering dengan pola kegiatan yang sama, stimulus belajar jadi monoton atau siswa sudah dapat menebak alur kegiatan dan tidak lagi merasakan antusiasme atau rasa ingin tahu, sehingga minat belajar menjadi menurun.

E. Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran *flashcard* berpengaruh signifikan dan negative terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap jenis dan cara penggunaan media pembelajaran agar lebih menarik, relevan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. peneliti juga hanya melakukan satu kali proses pengajaran, sehingga mungkin kurang efektif dalam menentukan tingkat pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap minat belajar siswa. Maka dari itu peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan proses pengajaran secara berulang sehingga mendapatkan hasil yang lebih efektif dan relefan. Selain itu untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti kembali pengaruh media flashcard dengan

sampel yang lebih besar, jenjang berbeda, atau menambahkan variable lain seperti motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga pemahaman mengenai peran flashcard dalam pembelajaran lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Hayati, Lilik.(2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar,* Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI), vol. 15 No.2

Latifa, Charisma Ulil dkk. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Garis Dan Sudut*. Al Farabi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, Vol. 6, No. 1.

Mefinda, dkk.(2025). *Pengaruh Metode Hypnoteaching Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.* Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 15 No. 3

Nurlida, Sastri dkk. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv SD.* Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 10 Nomor 3.

Permendiknas. 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika SD/MI. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Sari, Vira Nisa. (2022). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Di Kelas X Sman 1 Rumbio Jaya. Pekanbaru Riau : UIN SUSKA RIAU.

Setyadi, Danang & Wardani, Krisma Widi.(2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* Scolaria, Vol. 10 No. 1.

Sirait, Erlando Doni.(2016). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.* Jurnal Formatif , Vol.6(1): 35-43

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta (Issue January).*

Soebandi ,A & Nurhasanah, siti.(2016). *MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes).* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1, No. 1