PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SISWA KELAS III SD NEGERI KEDUNGPANE 02

Dea Laila Puspita Sari[1], Alvina Meissy Gwenda Putri[2], Alsya Nabilla Azzarin[3], Betalis Cahyaningrum[4], Rina Nuraeni[5]
[12345]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
[1]dealailap@students.unnes.ac.id
[2]alvinagwenda@students.unnes.ac.id
[3]asanabila54@students.unnes.ac.id
[4]betalisarum15@students.unnes.ac.id
[5]rinanuraeni@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using flashcard media on the learning effectiveness of third-grade students at SD Negeri Kedungpane 02. The research was motivated by low student motivation, limited participation, and insufficient conceptual understanding caused by monotonous teaching methods. This study employed a descriptive qualitative metode with data collected through participatory observation, in-depth interviews, and document analysis. Data were analyzed using an inductive process involving reduction, presentation, and conclusion drawing. The results show that the use of flashcards increases students' learning motivation, active participation, and interaction during classroom activities. Flashcards also enhance conceptual understanding through clear visual representations and strengthen memory retention through visual repetition. Moreover, positive behavioral changes were observed, including improved focus, greater confidence, and better readiness to engage in learning. Therefore, flashcard media are proven to be effective interactive tools for reducing learning fatigue and improving learning quality. Future research is recommended to explore the use of digital flashcards and apply the media to other subjects or grade levels

Keywords: interactive media, flashcard, learning effectiveness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap efektivitas pembelajaran siswa Kelas III SD Negeri Kedungpane 02. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep siswa akibat metode pembelajaran yang monoton. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Data dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan

motivasi belajar, partisipasi aktif, dan interaksi siswa selama pembelajaran. *Flashcard* juga terbukti memperjelas pemahaman konsep melalui visualisasi yang konkret serta memperkuat daya ingat siswa melalui repetisi visual. Selain itu, terjadi perubahan perilaku belajar yang positif berupa peningkatan fokus, keberanian bertanya, dan kesiapan mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media *flashcard* efektif digunakan sebagai media interaktif yang mampu mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media *flashcard* digital dan penerapan pada mata pelajaran lain untuk penelitian selanjutnya.

Kata kunci: media interaktif, *flashcard,* efektivitas pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter peserta didik. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase aktif untuk belajar dan mencapai potensi terbaik mereka. Ini dikenal sebagai "Masa Emas". Oleh karena itu, agar semua tujuan pendidikan tercapai dan menghasilkan lulusan yang mampu dan berdaya saing, proses ini pembelajaran di jenjang SD harus dioptimalkan.didik. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase aktif untuk belajar dan mencapai potensi terbaik mereka. Ini dikenal sebagai "Masa Emas". Oleh karena itu, agar semua tujuan pendidikan tercapai dan menghasilkan lulusan yang mampu dan berdaya saing, proses pembelajaran di jenjang SD harus dioptimalkan.

Tidak ada motivasi siswa dan partisipasi aktif di kelas adalah salah satu masalah terbesar yang sering dihadapi oleh guru dalam pendidikan secara keseluruhan. Metode monoton, yang didefinisikan sebagai praktik pengajaran yang terbatas pada penggunaan metode atau pendekatan yang sama secara berulang tanpa variasi yang signifikan, masih mengwarnai proses pembelajaran, menurut penelitian (Susanti et al., 2024). Permasalahan mendasar adalah pola pengajaran yang cenderung terpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah (Pratama et al., 2025). Ketika guru hanya memberikan materi tanpa stimulus, siswa menjadi pasif dan sulit untuk fokus.

Metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif ini

menyebabkan banyak siswa menjadi jenuh dan kebosanan. Siswa kehilangan semangat dan minat mereka, yang menyebabkan suasana belajar menjadi tidak menyenangkan. Kondisi psikologis seperti ini mempengaruhi daya serap materi secara signifikan. Pada akhirnya, ini akan mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Perkembangan keterampilan sosial siswa, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah akan terhambat jika masalah ini terus dibiarkan. Hasil belajar kognitif juga akan menurun (Susanti et al., 2024).

Untuk mengatasi krisis kejenuhan dan meningkatkan gairah belajar siswa, strategi pengajaran harus diubah dan diinovasikan. Pendidik dituntut untuk beralih dari pendekatan tradisional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan adaptif. Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam hal ini. Pembelajaran interaktif dianggap dapat meningkatkan minat siswa, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024). Media interaktif membantu siswa menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata. Ini membuat konsep abstrak lebih nyata dan lebih mudah dipahami.

Flashcard adalah media interaktif yang sangat disarankan karena sangat sesuai dengan kebutuhan psikologis siswa Sekolah Dasar, terutama siswa Kelas III yang sedang dalam tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik melalui penggunaan objek dan visualisasi nyata (Supriyaddin et al., 2024). *Flashcard* adalah alat bantu yang sederhana tetapi berguna yang membantu siswa mengingat dan memahami konsep dasar.

Keunggulan utama *Flashcard* adalah desain yang menarik. Media ini menggunakan gambar-gambar yang relevan dan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. *Flashcard* mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang menyenangkan, seperti permainan atau kuis singkat, dengan menyajikan informasi dalam bentuk kartu kecil yang sederhana dan visual. Hal ini dapat secara langsung meningkatkan fokus dan daya ingat siswa, yang akan berdampak positif

pada hasil belajar mereka (Krisdiana et al., 2023).

Penelitian ini relevan karena ada dua masalah umum: kejenuhan siswa akibat pembelajaran yang monoton dan kemampuan Media *Flashcard* untuk menjadi solusi kreatif dan interaktif. Penelitian ini secara khusus berfokus pada lingkungan pembelajaran di Kelas III SD Negeri Kedungpane 02. Kelas ini juga menghadapi masalah serupa terkait efektivitas pengajaran. Akibatnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menguji secara empiris pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kinerja pembelajaran siswa Kelas III SD Negeri Kedungpane 02.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mempelajari bagaimana penggunaan media *flashcard* berdampak pada kinerja pembelajaran siswa Kelas III SD Negeri Kedungpane 02. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan dan menjabarkan secara rinci situasi sosial yang terjadi di lingkungan pendidikan tersebut. Ini karena penelitian ini berfokus pada peristiwa alami, yang nyata, subjektif, dan interaktif dengan partisipan, dan bertujuan untuk mencari makna pengertian, dan deskripsi mendalam tentang fenomena sosial yang terjadi di lingkungan pendidikan tersebut (Waruwu et al., 2023).

Fenomena kejenuhan siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, serta cara media *flashcard* digunakan dan dianggap sebagai solusi kreatif di kelas (Susanti et al., 2024). Penelitian ini dirancang sebagai studi kasus kualitatif yang berfokus pada satu unit, yaitu Kelas III SD Negeri Kedungpane 02. Tujuan dari desain penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang lengkap dan rinci, serta untuk mendapatkan pandangan luas tentang masalah dan solusi yang diberikan. Peneliti akan berfungsi sebagai instrumen kunci dalam penelitian kualitatif untuk mengumpulkan data, memaknai, dan menginterpretasikan setiap gejala, fenomena, dan situasi sosial yang terjadi di lapangan.

Data dikumpulkan secara menyeluruh di lapangan dengan menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Ini dilakukan untuk

memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan adalah akurat dan mendalam. Observasi Partisipatif adalah teknik utama yang digunakan. Peneliti akan bertindak sebagai pengajar secara langsung untuk melihat situasi pembelajaran dalam lingkungan natural. Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang interaksi siswa, tingkat partisipasi aktif siswa, perubahan motivasi, dan perilaku non-verbal yang muncul saat media *flashcard* digunakan sebagai bagian dari proses pengajaran. Observasi ini sangat penting untuk menjelaskan dampak perubahan metode pengajaran dari metode yang monoton ke media interaktif yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa (Susanti et al., 2024). Selanjutnya, wawancara mendalam dilakukan dengan informan penting, terutama guru kelas dan beberapa perwakilan siswa terpilih. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi yang menyeluruh dan mendalam tentang perspektif, pengalaman, dan pemaknaan peserta terhadap proses pembelajaran yang biasa sebelumnya, serta seberapa efektif media *flashcard* dalam meningkatkan kinerja belajar. Wawancara mendalam ini akan menambahkan perspektif subjektif dari pihak-pihak yang terlibat ke data yang telah diamati. Terakhir, analisis dokumen dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), catatan harian atau jurnal mengajar peneliti, dan hasil kerja atau tes siswa yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Kartu *flashcard* berfungsi sebagai data pelengkap dan sumber untuk memverifikasi hasil observasi dan wawancara.

Teknik deskriptif kualitatif (Waruwu et al., 2023) yang bersifat induktif digunakan untuk analisis data penelitian ini. Proses ini dilakukan secara bersamaan (concurrent) dengan pengumpulan data di lapangan, bukan setelah semua data dikumpulkan. Untuk mencapai kesimpulan yang holistik, proses analisis ini berfokus pada menemukan tema, pola, dan kategori dari data mentah. Pada tahap pertama, data kualitatif yang besar dari transkrip wawancara dan hasil observasi peserta diseleksi, dipilah, difokuskan, dan disederhanakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses koding, atau pengkodean, untuk

mengidentifikasi dan mengelompokkan unit informasi yang terkait dengan subjek penelitian. Misalnya, kode untuk "partisipasi aktif", "ekspresi kejenuhan", atau "respon positif terhadap *flashcard*," adalah contoh dari unit informasi yang dimaksudkan untuk diidentifikasi. Pada tahap kedua, data yang telah direduksi disusun menjadi kumpulan informasi yang terorganisir.

Penyebaran ini dilakukan melalui narasi deskriptif yang mendalam dengan tujuan untuk menunjukkan pola tematik dan hubungan sebab-akibat dari kejadian yang diamati. Salah satu contohnya adalah bagaimana media *flashcard* secara jelas memicu interaksi dan diskusi di antara siswa. Peneliti mendapat manfaat dari penyajian data ini untuk memperoleh gambaran umum dan menghasilkan temuan baru di lapangan. Pada tahap ketiga, penarikan kesimpulan atau verifikasi kesimpulan, para peneliti mulai menginterpretasikan data, membandingkannya dengan ide atau teori yang relevan, dan memverifikasi kesimpulan sementara yang muncul selama proses reduksi dan penyajian. Dalam kesimpulan akhir, akan ada konstruksi makna dan penjelasan menyeluruh tentang bagaimana penggunaan media *flashcard* membantu siswa Kelas III belajar lebih baik dan mengatasi kejenuhan. Kesimpulan ini akan bersifat rinci dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran setelah media *flashcard* digunakan di kelas. Perubahan tersebut terlihat pada motivasi, partisipasi, pemahaman konsep, hingga perilaku belajar siswa selama kegiatan berlangsung. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, temuan-temuan tersebut disusun ke dalam beberapa aspek utama yang kemudian dianalisis lebih lanjut dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian relevan. Dengan demikian, pembahasan yang tersaji tidak hanya menggambarkan kondisi di lapangan, tetapi juga memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perubahan tersebut.

1) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *flashcard*. Sebelum penggunaan media, siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan menunjukkan tanda-tanda kejenuhan seperti mudah terdistraksi atau tidak memperhatikan guru. Namun setelah guru menyajikan materi menggunakan *flashcard* bergambar, siswa tampak lebih bersemangat, menunjukkan ekspresi penasaran, dan meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan motivasi ini dipengaruhi oleh karakteristik visual *flashcard* yang menarik dan mudah dipahami. *Flashcard* menghadirkan stimulus visual yang kuat sehingga mampu memicu rasa ingin tahu siswa. Gambar sederhana dan warna cerah mempermudah siswa untuk mengaitkan materi dengan dunia nyata, sehingga mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk membaca atau mengamati kartu secara langsung, mereka tampak lebih fokus dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Farihah et al., 2024) yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik pada *flashcard* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengurangi kejenuhan. (Ananda et al., 2025) juga menegaskan bahwa media visual konkret seperti *flashcard* sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas rendah karena dapat memicu keterlibatan emosional positif. Dengan demikian, media *flashcard* berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa pada pembelajaran di kelas III.

2) Peningkatan Partisipasi dan Interaksi Siswa

Partisipasi siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan *flashcard*. Sebelum penggunaan media, hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Namun setelah *flashcard* digunakan, semakin banyak siswa yang berpartisipasi,

mengajukan pendapat, dan memberikan respon terhadap stimulus guru. *Flashcard* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan mendorong siswa untuk terlibat secara langsung.

Selain itu, interaksi antar-siswa juga meningkat. Saat guru meminta siswa mengamati, membaca, atau menjelaskan isi kartu, mereka lebih sering berdiskusi dan bekerja sama untuk memahami materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa *flashcard* bukan hanya meningkatkan interaksi guru-siswa, tetapi juga interaksi antar-siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran aktif.

Hasil ini mendukung penelitian (Febrian et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan komunikasi dua arah dan mendorong terjadinya pembelajaran kooperatif. (Nurfadilah et al., 2023) juga menemukan bahwa *flashcard* membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, karena visualisasi materi membuat mereka lebih memahami apa yang harus dikatakan. Oleh karena itu, media *flashcard* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan interaksi dalam pembelajaran.

3) Meningkatnya Pemahaman Konsep melalui Visualisasi

Flashcard membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena menyajikan informasi dalam bentuk visual konkret. Siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan bantuan visual untuk mempermudah proses berpikir dan memahami materi abstrak. Melalui penggunaan *flashcard*, siswa dapat melihat gambar atau simbol yang mewakili konsep tertentu sehingga proses pemaknaan menjadi lebih mudah dan cepat.

Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya bingung terhadap konsep tertentu mulai dapat menjelaskan kembali materi setelah guru menampilkan *flashcard* dan memberikan penjelasan. *Flashcard* membantu memperjelas hubungan antara gambar dengan konsep yang sedang dipelajari. Proses ini

terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan mengolah informasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Athoillah et al., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep numerik. Penelitian (Arni et al., 2025) juga menyatakan bahwa visualisasi konkret pada *flashcard* sangat efektif untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak seperti hak dan kewajiban dalam mata pelajaran PKn. Dengan demikian, visualisasi menjadi aspek penting yang menjadikan *flashcard* media efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

4) Penguatan Daya Ingat Siswa melalui Repetisi Visual

Flashcard dapat memperkuat daya ingat siswa karena berfungsi sebagai alat repetisi visual yang memudahkan siswa mengingat informasi. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan kemampuan mengingat dan menyebutkan kembali materi dengan lebih baik setelah beberapa kali berinteraksi dengan *flashcard.* Kemampuan mengingat meningkat karena siswa melihat gambar, membaca kata, dan mengulanginya dalam waktu yang relatif singkat.

Keunggulan *flashcard* terletak pada bentuknya yang sederhana, ringkas, dan mudah diulang. *Flashcard* menyajikan informasi dalam potongan kecil sehingga mempermudah siswa dalam melakukan peninjauan ulang tanpa merasa terbebani. Dengan mengulang kartu yang sama berkali-kali, siswa mendapatkan manfaat pembelajaran visual yang memperkuat memori jangka panjang.

Hasil ini konsisten dengan temuan (Nugroho, 2023) yang menyatakan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan retensi memori siswa karena repetisi visual memperkuat keterkaitan antara gambar dan konsep. Penelitian (Nurana et al., 2024) juga menemukan bahwa siswa lebih mudah mengingat kata dan simbol melalui media *flashcard* karena stimulus visualnya mudah ditangkap oleh otak. Dengan demikian, *flashcard* merupakan

media yang tepat untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas III.

5) Perubahan Perilaku Belajar Siswa

Perubahan perilaku belajar siswa terlihat sangat jelas setelah penggunaan media *flashcard*. Sebelum penggunaan media, beberapa siswa tampak kurang fokus, sering berbicara sendiri, dan kurang siap mengikuti instruksi guru. Namun setelah guru memanfaatkan *flashcard* sebagai media pembelajaran, perilaku siswa menjadi lebih positif. Mereka terlihat lebih fokus, siap belajar, serta menunjukkan sikap yang lebih tertib dan antusias.

Flashcard juga membantu meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Sebelumnya, beberapa siswa merasa takut salah dan tidak percaya diri untuk berpartisipasi. Namun setelah melihat visual pada *flashcard*, mereka menjadi lebih yakin untuk mencoba menjawab pertanyaan karena informasi yang ditampilkan membantu memberikan konteks dan keyakinan.

Hasil ini didukung oleh penelitian (Salsabila et al., 2024), yang menjelaskan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman. Dengan demikian, perubahan perilaku belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan kondisi psikologis dan kesiapan belajar siswa.

6) Perbandingan Kondisi Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan *Flashcard.*

Berikut adalah rangkuman hasil observasi yang menggambarkan perubahan kondisi pembelajaran.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Flashcard*

Aspek yang Diamati	**Sebelum Menggunakan *Flashcard***	**Sesudah Menggunakan *Flashcard***
Motivasi Belajar	Rendah, siswa tampak pasif dan kurang antusias	Tinggi, siswa lebih bersemangat dan aktif
Partisipasi	Hanya beberapa siswa yang aktif	Hampir seluruh siswa mengikuti kegiatan belajar
Pemahaman Konsep	Banyak siswa belum memahami	Mayoritas siswa mampu

	materi dengan baik	menjelaskan ulang materi
Fokus Perhatian	Mudah terdistraksi dan sering berbicara sendiri	Konsentrasi meningkat, lebih fokus pada instruksi
Interaksi Kelas	Diskusi minim dan satu arah	Diskusi aktif, komunikasi dua arah tercipta

Sumber: *Penelitian lapangan oleh Dea Laila Puspita Sari di SDN Kedungpane 02, Kelas III (2025)*

7) Contoh Penerapan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran

Penerapan media *flashcard* pada penelitian ini dilakukan pada tahap mengaplikasikan materi Pendidikan Pancasila Bab 3 Berbeda Itu Indah, Topik A Kekayaan Suku Bangsaku. Kegiatan dirancang menggunakan model Cooperative Learning dan Problem Based Learning (PBL) untuk membantu siswa memahami keragaman budaya melalui aktivitas klasifikasi. Guru membagi siswa ke dalam kelompok, kemudian setiap kelompok memperoleh satu set *flashcard* berisi unsur budaya daerah, seperti pakaian adat, rumah adat, makanan khas, dan tarian tradisional.

Setiap kelompok memilih satu daerah sebagai fokus, lalu masing-masing anggota bertugas mengambil kartu pendukung sesuai kategori (tarian, pakaian, rumah adat, atau makanan khas) di meja yang telah disediakan. Setelah kembali ke kelompok, siswa mencocokkan gambar pada *flashcard* dengan kategorinya, mendiskusikan ciri khas daerah tersebut, dan menuliskannya dalam Lembar Kerja Murid (LKM). Guru memfasilitasi proses ini dengan memantau diskusi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan mengenali unsur budaya.

Flashcard dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media klasifikasi yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan dalam kelompok. Setelah klasifikasi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dan kelompok lain menanggapi. Proses ini membuat siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan.

8) Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Kelebihan *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Flashcard* mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual yang sederhana, menarik, dan mudah dikenali, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Penyajian gambar yang konkret juga mendukung proses pengingatan jangka panjang karena siswa menghubungkan informasi dengan representasi visual. Penelitian (Hayati, 2021) menunjukkan bahwa *flashcard* memiliki daya tarik visual yang mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa selama pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Farihah et al., 2024) yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik pada *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kejenuhan siswa. Selain itu, (Nurfadilah et al., 2023) menegaskan bahwa *flashcard* membantu siswa berlatih mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan memahami objek secara lebih mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, *flashcard* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Kekurangan *Flashcard*

Di sisi lain, *flashcard* juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan agar penggunaannya tetap optimal. Salah satunya adalah keterbatasan ruang informasi: setiap kartu umumnya hanya menampilkan gambar atau teks singkat sehingga membutuhkan penjelasan tambahan dari guru agar dapat dipahami secara menyeluruh. Selain itu, jika jumlah *flashcard* terlalu banyak atau desainnya kurang konsisten, siswa dapat mengalami kebingungan dalam mengelompokkan atau membedakan gambar tertentu. Penggunaan *flashcard* juga memerlukan persiapan yang cukup intensif dari guru, mulai dari pemilihan gambar yang relevan, pencetakan berkualitas, hingga pengaturan kategori agar tidak terjadi kekacauan saat digunakan. Penelitian seperti (Athoillah et al., 2025) dan (Arni et al., 2025) menunjukkan bahwa efektivitas *flashcard* bergantung pada kualitas desain, keteraturan tampilan, serta pendampingan guru selama proses belajar.

9) Temuan Penelitian dalam Perspektif Teori dan Penelitian Relevan

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa siswa pada tahap operasional konkret membutuhkan media visual untuk membantu memahami konsep secara lebih mudah dan bermakna. *Flashcard* bekerja efektif pada tahap perkembangan ini karena menyajikan informasi dalam bentuk gambar konkret yang langsung dapat diamati, sehingga mempermudah siswa dalam mengolah, memaknai, dan mengingat informasi selama proses pembelajaran.

Secara empiris, temuan penelitian di SDN Kedungpane 02 konsisten dengan penelitian-penelitian relevan yang menunjukkan bahwa *flashcard* berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, partisipasi, pemahaman konsep, serta retensi memori siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa *flashcard* bukan hanya media bantu, tetapi strategi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif. Dengan demikian, *flashcard* layak diterapkan sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Contoh gambar:



Gambar 1. Bentuk Media *Flashcard*
Sumber: Dokumentasi pribadi.



Gambar 2. Penerapan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran di Kelas III SDN Kedungpane 02
Sumber: Dokumentasi pribadi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelas III SD Negeri Kedungpane 02, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard*

memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran siswa. Media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat partisipasi siswa dalam kegiatan kelas, serta menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa maupun antar-siswa. Selain itu, flashcard membantu memperjelas pemahaman konsep melalui visualisasi konkret, memudahkan proses pengingatan materi, dan mendorong perilaku belajar yang lebih fokus, percaya diri, serta antusias.

Perbandingan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan flashcard menunjukkan perubahan yang jelas: siswa yang awalnya pasif, mudah terdistraksi, dan mengalami kejenuhan, menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman materi yang lebih baik. Dengan demikian, media flashcard dapat dikatakan efektif sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada tahap operasional konkret.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*, 996–1006. https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1430

Arni, Y., Munte, T. L., Kinara, L., & Ulfa, R. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MENGENAI HAK DAN KEWAJIBAN MATERI PKN SD. *EDUKREATIF: JURNAL KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN Volume*, *6*(2), 1–7. https://doi.org/https://ijurnal.com/1/index.php/jkp

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

Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *2*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776

Farihah, N. H., Kiswoyo, & Listyarini, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS 5 SD. *JP3: Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidikan*, *10*(01), 68–81. https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jp3.v10i1.20166

Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBANTUAN

BOARDGAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *AL-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(3), 1668–1680. https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4870

Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, *15*(2), 197–208.

Krisdiana, M., Jamaludin, U., Studi, P., Dasar, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*, 341–354. https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257

Nugroho, F. P. (2023). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR1OPERASI1 PENJUMLAHAN1DAN1PENGURANGAN1BILANGAN1BULAT DI SEKOLAH1DASAR. *JPGSD*, *11*, 1090–1099.

Nurana, S., Rosnaningsih, A., & Magdalena, I. (2024). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. *1*(September), 94–102. https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i2.32

Nurfadilah, S., Khalisa, P. R., Muniroh, H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*, 2630–2639.

Pratama, Y., Setyowidodo, I., & Tanthowi, Y. (2025). Pengaruh media pembelajaran flash card dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, *3*(2), 1–7. https://doi.org/10.59966/pandu.v3i2.1715

Salsabila, K. A., Adri, H. T., & Hamamy, F. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas VB di SDN Nagrak 01 Kabupaten Bogor*. *3*, 10821–10827.

Supriyaddin, Hasan, Budiman, & Rahman3, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *1*, 57–63. https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika5, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *2*(2), 86–93.

Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. *7*, 2896–2910.