



Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPAS

Riska Rahmawati^{1*}, Fitria Nurulaeni¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bisnis Hukum Dan Pendidikan, Universitas Nusa Putra

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2886>

Article Info:

Received : 20 Juni 2026
Revised : 28 Juni 2026
Accepted : 26 Juli 2026
Published : 03 Agustus 2026

Correspondence:

Riska Rahmawati

Phone:

Abstract: This study was motivated by low student learning activity in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, resulting from a teacher-centered instructional approach that limited optimal student participation. The study aimed to analyze the effectiveness of using flashcards on the learning activity of third-grade students at SDN Lembursitu during the 2025/2026 academic year. A quantitative approach was employed using an experimental method and a "True Experimental Design" (specifically, a Pretest-Posttest Control Group Design). The sample consisted of 30 students divided into experimental and control groups. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation, and subsequently analyzed using tests for validity, reliability, normality, and homogeneity, alongside descriptive analysis, the Independent Sample T-Test, and the N-Gain test. The results indicated that the instrument was valid and reliable, with a Cronbach's Alpha value of 0,763. The experimental group achieved an average learning activity score of 49,33 (82,22%), classified as "very high," while the control group scored 42,67 (71,11%), classified as "high". Hypothesis testing yielded a significance value of 0,012 (<0,05). Furthermore, the average N-Gain score for the experimental group was 65,93% (moderately effective), whereas the control group scored 37,82% (less effective). These findings demonstrate that the use of flashcard is more effective than conventional instruction in enhancing student learning activity in the IPAS subject.

Keywords: Flashcards; Learning Activities; IPAS; True Experimental Design.

Citation: Rahmawati, R., & Nurulaeni, F. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Flashcard terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4878-4883. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2886>

Pendahuluan

Aktivitas belajar siswa merupakan indikator penting keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dalam menciptakan daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing. Pembentukan siswa yang unggul harus dilakukan melalui proses pendidikan yang sistematis. Dengan kata lain, pendidikan menjadi salah satu cara bagi suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas sumber daya manusia agar mampu bersaing ditingkat global. Peran guru menjadi elemen utama dalam pendidikan dan berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Guru berperan untuk mampu merancang dan

melaksanakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa agar dapat meningkatkan aktivitas belajar didalam kelas. Selain itu, aktivitas belajar siswa yang tinggi juga mendukung berkembangnya keterampilan abad ke-21, seperti critical thinking, communication, collaboration, dan creativity, yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru di Indonesia masih belum sepenuhnya mengarahkan siswanya untuk memiliki aktivitas belajar yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil PISA (*Program for International Student Assessment*) yang diadakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development*

(OECD) pada tahun 2022 Indonesia berada pada peringkat 68. Meskipun Indonesia mengalami kenaikan peringkat sebanyak 5-6, akan tetapi pada kenyataannya Indonesia mengalami penurunan skor dalam setiap aspek dengan skor, matematika (366 dengan penurunan skor 13 poin), sains (383 dengan penurunan skor 13 poin), dan membaca (359 dengan penurunan skor 12 poin). Hasil tersebut juga mengungkapkan bahwa Indonesia mengalami ketertinggalan sebanyak 117 poin dari skor rata-rata literasi global. Mirisnya siswa Indonesia yang mencapai standar kompetensi minimum membaca dari PISA hanya mencapai 25,46% (OECD, 2022). Selain itu, hasil PISA juga menunjukkan bahwa Indonesia masih tergolong rendah bahkan sangat tertinggal dalam keterampilan berpikir kreatif, hanya 5% dari siswa di Indonesia yang dianggap mahir berpikir kreatif. Sedangkan lebih dari 50% siswa Singapura dinilai mampu menunjukkan pola pikir positif. Hasil studi juga menunjukkan bahwa 31% siswa Indonesia memiliki kemampuan dasarnya yang mana angka tersebut jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata di seluruh negara OECD yaitu 78%.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif yang tergolong rendah disebabkan karena kurangnya aktivitas dalam proses pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh ansharullah dan Ristiliana dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan dan Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS terpadu adalah 22,90%. Besarnya persentase ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru terhadap aktivitas siswa hanya berpengaruh sebesar 22,90% selebihnya aktivitas dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa, namun pengaruhnya masih tergolong rendah karena sebagian besar 77,10% aktivitas siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil observasi kelas yang dilakukan oleh Nurhadi dkk. (2019) pada sekolah dasar di lima provinsi menunjukkan bahwa sekitar 80% waktu belajar dihabiskan siswa dalam posisi duduk. Gerak siswa hanya terbatas pada pergantian jam pelajaran atau saat maju ke papan tulis, sedangkan aktivitas belajar berbasis gerak kurang dari 10% dari total waktu belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih sangat rendah. Selanjutnya, data dari WHO melalui *Global School-based Student Health Survey* (GSHS) Indonesia Report juga mendukung kondisi tersebut. Laporan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa Indonesia belum mencapai rekomendasi aktivitas fisik harian selama 60 menit.

Sekolah menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap pola hidup *sedentary* karena rendahnya kesempatan bergerak selama proses pembelajaran berlangsung.

Faktor rendahnya aktivitas belajar siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Meskipun kurikulum telah berkembang menuju pembelajaran interaktif, kenyataannya pada tahun 2026 ini guru masih dominan menggunakan metode konvensional (ceramah satu arah). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran visual berupa kartu *flashcard* menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa "individu akan belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan kata-kata saja".

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Media ini berbentuk kartu bergambar yang menyajikan materi secara sederhana dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan *flashcard* juga dapat mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas belajar, seperti mengamati, menjawab pertanyaan, mencocokkan, dan berdiskusi, sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat. Pernyataan tersebut sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (1946) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret. Oleh karena itu, penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Lembursitu Kota Sukabumi, khususnya pada siswa kelas III, ditemukan bahwa aktivitas belajar siswa ketika di dalam kelas masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat ketika guru menyampaikan menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dimana masih terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses belajar. Akibatnya, siswa cenderung belum memahami materi yang disampaikan secara optimal serta menunjukkan kurangnya keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif. Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran visual

berbentuk kartu yang memuat gambar, kata, simbol, dan informasi singkat yang digunakan untuk membantu siswa memahami suatu konsep pembelajaran secara lebih kongkret. Menurut Susilana dan Riyana (2009), *flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi melalui rangsangan visual sehingga memudahkan siswa mengenali, memahami, dan mengingat informasi. Arsyad (2007) juga menjelaskan bahwa *flashcard* berisi gambar atau ilustrasi yang disertai keterangan singkat sehingga dapat membantu siswa memahami materi sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Secara konseptual, media *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dalam penggunaannya dikelas, guru memanfaatkan *flashcard* sebagai media untuk menyajikan materi IPAS melalui gambar-gambar yang menarik, kemudian mengajak siswa mengamati, mengidentifikasi, menyusun urutan konsep, mencocokkan kartu, berdiskusi dalam kelompok menjawab pertanyaan, serta mempresentasikan hasil diskusinya. Pada penelitian ini *flashcard* digunakan pada materi siklus makhluk hidup, sehingga siswa dapat menghubungkan gambar dengan konsep yang dipelajari secara lebih mudah. Melalui rangkaian aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengamati, berfikir, berdiskusi, dan mengkomunikasikan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media *flashcard* terhadap aktivitas belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik dan bermakna sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam pengambilan data dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *true Eksperimental Design* atau desain eksperimen sebenarnya, karena dalam penelitian ini terdapat manipulasi variabel, kelompok kontrol dan pembagian subjek dilakukan secara acak. Bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan mengambil rancangan *pretest posttest control group design*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas III SDN Lembursitu, sampel penelitian diambil dari satu kelas yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok secara acak.

Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis sampel yang dipilih adalah *random sampling*, pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, di mana peneliti berperan sebagai guru dalam proses pembelajaran. Jenis angket yang dipilih yaitu angket tertutup, yang dilakukan dua kali di awal dan akhir. Tujuan dari dilakukannya penggunaan instrumen angket diawal dan diakhir untuk mengetahui aktivitas belajar siswa. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dari metode observasi untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan objektif.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas dan homogenitas, analisis deskriptif, uji hipotesis, dan uji N-gain. Analisis data dilakukan terhadap data dari hasil observasi aktivitas belajar siswa selama di kelas dan hasil angket berupa *pretest* dan *posttest* dari aktivitas belajar siswa selama di kelas.

Hasil dan Diskusi

Penelitian dilaksanakan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *flashcard* dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan korelasi product moment. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Maka keseluruhan butir pernyataan pada angket aktivitas belajar siswa dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Pengujian reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dan menunjukkan nilai sebesar 0,763. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsisten yang baik dan dapat digunakan dalam penelitian.

Uji normalitas dilakukan menggunakan nilai *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Diketahui hasil seluruh nilai pada uji normalitas signifikan lebih besar dari 0,05. Artinya bahwa data

pretest dan *postes* pada kedua kelompok berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan atau homogen. Hasil pengujian uji homogenitas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,168, dikatakan signifikan karena lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan data kedua kelompok dinyatakan homogen.

Uji analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Hasil observasi melalui analisis deskriptif dengan menggunakan instrumen angket aktivitas belajar siswa, diperoleh data bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah skor sebesar 740 dengan rata-rata skor 49,33. Jika dikonversikan ke dalam persentase diperoleh nilai sebesar 82,22% yang termasuk ke dalam kategori **sangat tinggi**. Sementara pada kelas kontrol memperoleh jumlah skor sebesar 640 dengan rata-rata skor 42,67. Jika dikonversikan ke dalam persentase menunjukkan nilai sebesar 71, 11% yang termasuk dalam kategori **tinggi**. Maka hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan *flashcard*. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, analisis dilakukan menggunakan uji *independent sample T-Test* Karena penelitian melibatkan dua kelompok yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *independent sample T-Test* menunjukkan nilai signifikan (sig. 2-tailed) sebesar 0,012. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata (mean) N-gain skor kelas eksperimen adalah 65,93% yang termasuk ke dalam kategori **cukup efektif**. Sedangkan rata-rata (mean) N-gain skor kelas kontrol adalah 37,82% yang termasuk ke dalam kategori **kurang efektif**. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan tingkat yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif selama proses

pembelajaran. Aktivitas belajar yang meningkat menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, bertanya, serta mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan Teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (2009) yang menyatakan bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan kata dan gambar dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Media *flashcard* menyajikan materi IPAS dalam bentuk ilustrasi yang dipadukan dengan informasi singkat sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang dipelajari. Penyajian materi yang menarik tersebut mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran dan mendorong mereka untuk berinteraksi secara aktif dengan guru maupun teman sekelas. Dengan demikian, penggunaan media visual seperti *flashcard* tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan keterlibatan yang lebih optimal selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik masih berada pada tahap berpikir operasional konkret sehingga memerlukan bantuan media visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. *Flashcard* menghadirkan materi IPAS dalam bentuk gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu siswa menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Selain itu, karakteristik mata pelajaran IPAS yang menekankan kegiatan mengamati, memahami fenomena alam dan sosial, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari menjadikan media *flashcard* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu memfasilitasi berbagai bentuk aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Paul B. Diedrich yang menyatakan bahwa aktivitas belajar mencakup aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, motorik, dan emosional. Penggunaan *flashcard*

memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan berbagai aktivitas tersebut secara bersamaan, mulai dari mengamati gambar, mendengarkan penjelasan guru, berdiskusi dengan teman, menyampaikan pendapat, hingga memecahkan permasalahan yang diberikan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Hernawan (dalam Anitah, 2007) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar tidak hanya ditandai oleh keterlibatan fisik, tetapi juga keterlibatan mental dan emosional siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *flashcard* mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara menyeluruh sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Penggunaan media *flashcard* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media visual mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran IPAS. Kondisi tersebut terjadi karena *flashcard* menyajikan materi dalam bentuk gambar yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami sehingga mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah mereka dalam memahami konsep yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2009) yang menyatakan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang membantu peserta didik memahami konsep melalui penyajian visual. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (2007) yang menjelaskan bahwa *flashcard* dapat memperkuat daya ingat serta mempermudah siswa memahami materi karena informasi disajikan secara singkat dan menarik. Selain itu, Munthe (2018) juga menyatakan bahwa *flashcard* berfungsi menghubungkan informasi visual dengan konsep sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Mega Krisdiana dan Ujang Jamaludin (2023), Khansa Aqil Salsabila dkk. (2024), serta Slamet Rudiyanto dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media *flashcard* yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif pada berbagai jenjang sekolah dasar.

Meskipun media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, efektivitas media pembelajaran pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari faktor-faktor lain yang turut mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ansharullah dan Ristiliana yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, namun peningkatan aktivitas belajar tidak sepenuhnya

ditentukan oleh penggunaan media karena masih terdapat faktor-faktor lain yang turut memengaruhinya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, tetapi bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan aktivitas belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh Hamalik (2015) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Artinya, perubahan aktivitas belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang diperoleh melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, serta lingkungan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media *flashcard* akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengelolaan kelas yang efektif, serta kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Temuan penelitian ini semakin memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Mega Krisdiana dan Ujang Jamaludin (2023), Khansa Aqil Salsabila dkk. (2024), Slamet Rudiyanto dkk. (2024), serta Muhammad Nasrul Waton dan Imam Khudori (2026) sama-sama menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun memiliki kesamaan dalam membuktikan efektivitas media *flashcard*, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan media *flashcard* terhadap aktivitas belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS melalui desain penelitian eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai manfaat media *flashcard*, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media *flashcard* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru tidak hanya perlu memilih media yang menarik, tetapi juga mampu memanfaatkan media tersebut secara tepat agar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan, dapat dipahami bahwa efektivitas penggunaan media *flashcard* terhadap meningkatkan aktivitas belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media yang menarik, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan materi pembelajaran IPAS. Penggunaan media *flashcard*

mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, berpikir, berdiskusi, dan mengomunikasikan hasil pemahamannya secara langsung.

Temuan ini didukung oleh teori-teori yang digunakan dalam penelitian serta diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan media *flashcard* tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, seperti kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran, mengelola kelas, membangun interaksi yang positif, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Oleh karena itu, media *flashcard* tidak hanya dapat dijadikan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung terwujudnya pembelajaran IPAS yang aktif, interaktif, dan bermakna. Implikasi dari penelitian ini adalah guru sekolah dasar dapat memanfaatkan media *flashcard* sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sedangkan bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran pada materi, jenjang, atau variabel yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS. Media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dapat memanfaatkan media *flashcard* sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media *flashcard* pada materi, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nusa Putra, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru kelas III, serta seluruh siswa SDN Lembursitu Kota

Sukabumi yang telah memberikan izin, bantuan, dan berpartisipasi dalam proses penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Anitah, S. (2007). Strategi pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka, 1, 8-44.
- Ansharullah, A., & Ristiliana, R. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa. *Kutubkhanah*, 15(1), 38-49.
- Dale, E. (1946). Kerucut pengalaman. *Metode audio-visual dalam pengajaran*, 1, 37-51.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara. C et.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah pendidikan citra bakti*, 10(2), 341-354.
- Mayer, RE (2002). Pembelajaran multimedia. Dalam *Psikologi pembelajaran dan motivasi* (Vol. 41, hlm. 85-139). Academic Press. *motivasi* (Vol. 41, hlm. 85-139). Academic Press.
- Munthe, AC, Mailani, E., Lubis, W., Rozi, F., & Simanihuruk, L. (2025). Pengaruh Media Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 105288 Sei Rotan pada Materi Pecahan. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 5 (1), 750-760.
- Siwa, BK, FIP, IKDJK, Siwa, MHBIP, & Sd, KI Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief, S. (2012). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar Pemahaman Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5 (1), 22-30.
- Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD). (2022). *PISA 2022 Results: Factsheet Indonesia – Student Performance in Mathematics, Reading, and Science*. Paris: OECD Publishing.
- Rudiyanto, S., Kustiyowati, K., & Darsan, D. (2024). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Bagorejo 03 Jember. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 184-205.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Watson, M. N., & Khudori, I. (2026). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA: Studi Kasus Kelas 3 Di SDI Nurul Qur'an Ploso Jombang. *Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, 2(1), 65-72.
- World Health Organization (WHO). (2015). *Global School-based Student Health Survey (GSHS) Indonesia Report*. Jenewa: World Health Organization.