Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 2 • Oktober 2025 • 47 -57
DOI:



Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri Gampong Teungoh

Rahma Waty[1,✉], Alpidsyah Putra[2], Muhammad Febri Rafli[3]
[123]Universitas Samudra, Indonesia

Received: 01 Agustus 2025 Accepted: 01 Agustus 2025 Published: 18 September 2025

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan produk sebuah media e-flashcard dan menguji kelayakan serta efektivitasnya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE, meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket validasi ahli dan minat belajar siswa. Hasil validasi memperlihatkan skor kelayakan sangat tinggi dari ahli materi 95,56%, media 95%, dan bahasa 92,5%. Implementasi e-flashcard terbukti efektif meningkatkan perhatian, pemahaman, dan partisipasi siswa, dengan rata-rata N-Gain 0,936 atau 93,65%. Kesimpulannya, media e-flashcard sangat layak dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Keywords: Media Pembelajaran E-Flashcard, IPAS, Minat Belajar

Abstract

The lack of interesting learning media causes low student interest in IPAS lessons in class IV SD Negeri Gampong Teungoh. Thias study aims to develop e-flashcard media and test its feasibility and effectiveness. The method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model, including the stages of analysis, design development, implementation, and evalution. Data were collected through observation, interviews, as well as expert validation questionnaires and student learning interest. The validation results showed very high feasibility scores from material (95.56%), media (95%), and language (92.5%) expert. The implementation of e-flashcards proved effective in increasing students' attention, understanding, and participation, with an average N-Gain of 0.936 or 93.65%. In conclusion, e-flashcard media is very feasible and efficient in enchancing students' motivation to engage in the learning process IPAS.

Kata kunci: E-Flashcard Learning Media, IPAS, Learning Interest

✉*Corresponding Author: Rahma Waty*
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: rahmawaty0103@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran utama dalam membentuk individu yang cerdas, berkarakter, dan memiliki keterampilan yang relevan. Pendidikan yang efektif membutuhkan lingkungan belajar yang terstruktur, terencana, serta membimbing peserta agar berkembang secara optimal dan maksimal sesuai potensi yang dimiliki. Pernyataan ini sesuai dengan ketentuan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan urgensi peran pendidikan dalam menciptakan individu berbudaya, berkperibadian, cerdas, dan berakhlak mulia juga mempunyai keahlian yang menjadi kebutuhan personal khalayak ramai, serta bermanfaat bagi nusa dan bangsa.

Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Serupa dengan ungkapkan Herliana dkk. (2020), pendidik harus mempersiapkan berbagai hal agar siswa dapat berkembang dengan maksimal dan pembelajaran menjadi bermakna, efektif, serta inovatif.

Proses pembelajaran tidak pernah lepas dari pendidik, peserta didik, sumber belajar serta lingkungan belajar. Pendidik memiliki peran yang strategis guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik didik dengan mudah memahami setiap isi yang terkandung di dalam pelajaran. Paradigm tentang pelajar bukanlah yang selalu diam dan menjadi pendengar melainkan turut berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Fitriyana et al., 2020). Hal inilah yang membuat guru harus senantiasa memiliki kreativitas, ide juga kemampuan dalam mendesain pembelajaran agar para pelajar terdorong belajar secara optimal. Salah satunya ialah mengoptimalkan penggunaan alat bantu pembelajaran yakni media yang merupakanbagian dari komponen pembelajaran.

Media sebagai alat bantu pembelajaran berperan sebagai pelengkap yang digunakan oleh guru saat mengajar dengan harapan dapat memberikan pengalaman konkret kepada siswa, meningkatkan motivasi dan minat siswa serta memperkuat daya serap terhadap pelajaran, dan retensi belajar siswa. Media sebagai komponen dalam system pembelajaran yang mempengaruhi tujuan pembelajaran yang direncanakan sehingga sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran oleh pengajar berguna dalam penyaluran informasi agar pembelajaran lebih bermakna (Nurfadhillah et al., 2021).

Media dalam pendidikan harusnya selaras dengan karakteristik siswa SD. Siswa SD secara umum memiliki ciri khas menurut Ali Mustadi (2020) yaitu: (1) berpikir anak berkembang dari tahap konkret ke abstrak. (2) siswa SD unik karena memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga tidak bisa diperlukan dengan sama (3) Anak senang membutuhkan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti (4) Anak senang mencoba dan senang bermain (5) Anak lebih menyukai visual (6) Anak aktif bergerak (7) Suka meniru sesuatu disekitarnya (8) Suka bekerja dalam kelompok.

Selain relevan dengan karakteristik siswa, media pembelajaran juga harus relevan dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu. IPAS merupakan gabungan IPA dan IPS yang disingkat dengan sebutan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS merupakan pembaruan dalam kurikulum merdeka yang membahas tentang makhluk hidup juga benda mati dalam ekologi dan korelasinya serta membahas manusia sebagai makhluk social yang berhubungan dengan lingkungannya (Kemendikbud RI, 2022). Tujuannya ialah

mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta siswa, berpartisipasi dengan aktif, meningkatkan pengetahuan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta pembelajaran pemahaman konsep yang dikembangkan dalam pendidikan IPAS (Arzfi et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh, diperoleh gambaran khususnya pada pembelajaran IPAS terlihat peserta didik yang banyak diam dan tidak tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media yang tersedia hanya poster yang ditempel di dinding kelas, papan tulis, dan spidol. Pada saat pembelajaran IPAS tidak adanya penggunaan media media pembelajaran didapati juga membuat siswa kesulitan dalam berimajinasi untuk memahami materi.

Keterbatasan waktu guru dan kurang tersedianya media pembelajaran di sekolah menjadi penyebab tidak digunakannya media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi juga memperlihatkan sebagain siswa kurang memusatkan perhatian selama penjelasan materi oleh guru, teridentifikasi adanya interaksi non-akademik antar siswa dan aktivitas individu yang tidak relevan dengan pembelajaran seperti bermain, sehingga mengakibatkan kurangnya keatifan dan rendahnya minat siswa dalam belajar. Minat belajar adalah rasa ketertarikan dan kesenangan yang dimiliki individu pad saat melaksanakan proses belajar tanpa adanya paksaan dari pihak maupun. Minat belajar berpengaruh dan meningkatkan proses belajar, hasil belajar serta prestasi belajar (Uno, 2021; Trygu, 2021).

Merujuk pada hasil observasi juga wawancara di atas, maka penulis hendak mengembangkan alat bantu pembelajaran berupa media e-flashcard. Flashcard merupakan suatu media dengan bentuk kartu yang pada bagian depannya memuat gambar atau foto kemudian ditempel pada lembar flashcard (Wahyuni, 2020). Flashcard dapat menjadi salah satu pilihan guru dalam penyampaian pesan materi serta efektif mendorong siswa mengingat konsep yang terkandung didalam materi. Sedangkan e-flashcard adalah bentuk digitalnya disebut juga elektronik flashcard (E-Flashcard), yaitu alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan sekumpulan kartu digital yang setiap kartunya berisi gambar maupun materi atau wawasan yang mendukung proses belajar siswa dalam menumbuhkan pemahamannya (Wangi et al., 2021). Penggunaannya yang mudah dan praktis serta gambar dan ukuran yang tidak terlalu kecil atau besar membuat flashcard mudah digunakan (Krisdiana & Jamaluddin, 2023).

Mengacu pada uraian tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa e-flashcard di SD Negeri Gampong Teungoh pada pembelajaran IPAS kelas IV sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul, Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri Gampong Teungoh.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD) yakni penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan melakukan pengujian terhadap efektivitas produk dengan berlandaskan prinsip peningkatkan kemudahan, pengurangan biaya, serta peningkatkan efektivitas dan efisien

sesuai dengan fungsi atau kontribusi yang dihasilkan produk hasil pengembangan (Hamzah, 2019). Model yang digunakan ialah model ADDIE *(analysis, design, development, implementation, and evaluation)*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gampong Teungoh. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SD negeri Gampong Teungoh dan objek pada penelitian ini ialah media pembelajaran e-flashcard pada pelajaran IPAS.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, serta distribusi kuesioner. Instrument yang dipakai meliputi lembar pengamatan, panduan wawancara, dan kuesioner validasi yang diberikan pada para ahli serta angket minat belajar untuk menilai perubahan sebelum dan setelah penerapan media e-flashcard. Teknik analisis data pada penelitian mencakup analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi lapangan, wawancara guru dan siswa, serta validasi para ahli mencakup komentar dan saran. Data kuantitatif bersumber dari kuesioner penilaian kelayakan media media e-flashcard yang divalidasi oleh tim ahli bahasa, media serta materi.

1. Tingkat kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X\ 100\%$$

Ket:
P = Persentase
$\sum x$ = Jumlah Skor Informan
$\sum xi$ = Jumlah Skor Semestinya

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media E-Flashcard

Kriteria	Nilai
Sangat Layak	81% -100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%
Sangat Kurang Layak	0% - 20%

Sumber: Riska Lestari, dkk (2024)

2. Menghitung efektivitas media e-flashcard terhadap minat belajar siswa dilakukan dengan analisis N-Gain Score dan N-Gain Persen menggunakan *SPPS 26*. Menghitung N-Gain Score dan menentukan efektivitas dengan rumus:

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Sumber: Sukarelawan, Indratno & Ayu, (2024)

Tabel 2. Kategori Tingkat Keefektifan

Persentase	Kategori
< 40	Tidak Efektif

40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Sukarelawan, Indratno & Ayu, (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa alat bantu pembelajaran yakni media e-flashcard untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi mengenai Keragaman Budaya di Daerahku. Materi tersebut mencakup lima suku bangsa, yaitu suku Aceh, suku Melayu Tamiang, suku Jawa, suku Gayo dan suku Batak yang masing-masing terdiri dari pakaian adat, rumah adat, makanan khas, dan tarian tradisional, terdapat gambar, penjelasan singkat, dan audio. Media e-flashcard digunakan dengan laptop/cromebook atau smartphone, jaringan internet, radio, dan infokus.

1. Tahap *Analysis* (Analisis),

   Merujuk pada temuan dari observasi juga wawancara teridentifikasi bahwa alat bantu berupa media yang menarik sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar. Siswa senang belajar menggunakan cromebook dan menginginkan media yang mengintegrasikan gambar, suara, serta warna. Berdasarkan hasil analisis, peneliti mengembangkan media pembelajaran e-flashcard yang dalam penerapannya menggunakan cromebook, infokus, dan jaringan internet serta aktivitas tebak gambar yang menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

   Selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan pembelajaran akan mencapai efektivitas optimal ketika peserta didik secara aktif mengonstruksi pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang kondusif dan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya, penggunaan media visual membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi konkret. Vygotsky menekankan pentingnya pengembangan media yang dapat mendukung peserta didik dalam berkolaborasi dengan rekan sebaya maupun individu yang memiliki tingkat kompetensi lebih tinggi (Budiyanti et al., 2023)

2. Tahap *Design* (Desain)

   Media e-flashcard didesain menggunakan web canva. Canva dipilih karena menyediakan antarmuka yang intuitif mudah digunakan serta mendukung pengunduhan dalam berbagai format file. Terdapat tampilan halaman depan kartu yang berisikan gambar dan halaman belakang kartu berisikan penjelasan singkat mengenai gambar. Kartu-kartu yang telah didesain diunduh dalam format png dan setiap kartu dimasukkan ke google sites untuk menampilkan kartu-kartu yang terdiri dari halaman cover, suku Aceh, suku Jawa, suku Melayu Tamiang, suku Batak, dan suku Gayo. Terdapat audio pada setiap kartu yang dapat diputar oleh pengguna. Perancangan produk dilakukan dan menghasilkan *flowchart* guna menyederhanakan rangkaian prosedur agar informasi lebih mudah dipahami oleh pengguna (Huda et al., 2021).

   Pada tahap ini juga dilakukan perancangan modul ajar yang berperan sebagai panduan bagi pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan efektif dan bermakna (Salsabilla et al., 2023). Penyusunan modul ajar sebagai pendamping media e-flashcard untuk menunjang pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya di Kota Langsa yang mencakup informasi umum, komponen inti, dan refleksi

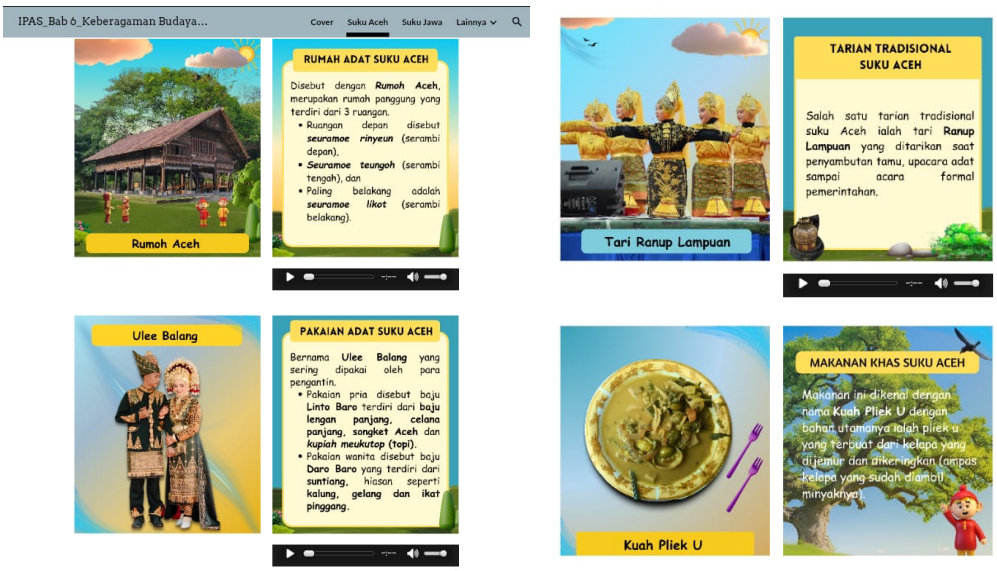
guru. Penyusunan instrument penelitian yakni lembar angket yang disebar kepada para ahli untuk mengetahui skor kelayakan produk dan angket minat belajar siswa.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap awal proses ini meliputi pembuatan media e-flashcard dengan platform canva, memasukkan semua gambar yang diperlukan, memilih ukuran, memilih warna dengan nuansa cerah, font yang serasi, dan pemilihan karakter anak-anak agar lebih menyatu dengan siswa SD. Terdapat 52 kartu yang terdiri dari halaman depan dan belakang yang dilengkapi dengan audio.



Gambar 1. Tampilan Cover Media E-Flashcard



Gambar 2. Tampilan E-Flashcard Suku Aceh

Penggunaan audio dalam bentuk narasi atau penjelasan pada e-flashcard memiliki peran penting dalam pemahaman peserta didik terutama dengan gaya belajar auditori yang mengacu pada individu dalam menerima dan mengolah informasi melalui pendengaran (Qondias, 2025). Sejalan dengan hasil penelitian Oktaviani dan Isdaryanti (2023), media pembelajaran e-flashcard yang memadukan elemen gambar dan audio terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, serta hasil belajar peserta didik. Media e-flashcard yang telah jadi selanjutnya dilakukan validasi oleh tim ahli guna memastikan kualitas dan kelayakan media sebelum digunakan dalam uji coba kepada peserta didik. Validator yang terlibat satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu dosen ahli bahasa.

Dilakukan Validasi oleh ahli materi yakni Ibu Rapita Aprilia, S.Pd., M.Pd yang dilaksankan dua kali, yakni 18 Februari 2025 dan 24 Februari 2025 mencakup empat aspek evaluasi dan 9 butir penilaian yaitu, 1) kurikulum, 2) penyajian materi, 3) ketepatan materi, dan 4) visualisasi. Nilai yang diperoleh dari ahli materi mendapat rata-rata 4,78 dan persentase 95,56% termasuk kategori sangat layak. Dilakukan validasi media oleh Bapak Mahliannurrahman, S.Pd.I., M.Pd, sebagai ahli terkait, validasi dilakukan sebanyak dua kali, yakni pada 10 Maret 2025 dan 11 Maret 2025. Validasi ahli media terdiri dari tiga aspek dengan 11 butir penilaian, yakni 1) desain tampilan media, 2) aspek kualitas teknis, dan 3) penyajian dan keefektifan media. Nilai yang diperoleh rata-rata 4,75 dan persentase 95% termasuk kategori sangat layak. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd sebanyak dua kali yang dilakukan pada 27 Februari 2025 dan 7 Maret 2025. Validasi ahli bahasa terdiri dari dua aspek penilaian, yakni 1) keakuratan bahasa dan kesesuaian penulisan dan 2) kesederhanaan bahasa. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 4,63 dan persentase 92,5% dengan kriteria sangat layak.

Dilakukan perbaikan desain pada media e-flashcard berdasarkan masukan dari para ahli untuk meminimalisir kesalahan dan unuk menyempurnakan media pembelajaran e-flashcard agar layak digunakan. Saran dari ahli materi ialah agar menambhkan penjelasan singkat mengenai makanan khas yang ada pada tiap-tiap suku. Saran ahli media berupa perubahan yang mencakup warna latar dan penyesuaian

ilustrasi agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini mengacu pada desain visual yang menyebutkan bahwa kontras warna dan latar yang dinamis dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan pengguna, selain itu warna hangat seperti oranye dan merah digunakan untuk menciptakan kesan ramah dan dekat secara emosional (Hidayat, 2022). Sedangkan ahli bahasa memberi saran untuk tidak lupa membuat huruf capital diawal kalimat dan mengakhiri dengan titik sesuai dengan aturan penulisan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Media e-flashcard yang telah melalui proses validasi oleh tim ahli dan dinyatakan sangat layak kemudia diimplementasikan pada 8 Mei 2025. Media e-flashcard diterapkan kepada siswa kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh dengan jumlah 15 peserta didik. Implementasi adalah tindakan langsung untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam situasi nyata atau memperkenalkan media e-flashcard kepada peserta didik dalam konteks belajar yang nyata untuk diketahui bahwa media e-flashcard dapat diterima baik dan efektif digunakan (Wahyu et al., 2024). Semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik (Hamzah, 2019).

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran e-flashcard, dibagaikan angket minat belajar untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran e-flashcard. Adapun langkah-langkah dalam pengimplementasian media e-flashcard adalah sebagai berikut:

1) Persiapan Pembelajaran. Menyiapkan keperluan dalam belajar, yakni laptop/cromebook yang telah berisi media e-flashcard yang diakses pada link https://sites.google.com/view/keragaman-budaya-kota-langsa/cover, speaker, proyektor, dan papan tulis.
2) Kegiatan Pembuka. Dimulai dengan salam, absensi, berdoa, memastikan peserta didik siap belajar, memberi pertanyaan pemantik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
3) Kegiatan Inti. Pembentukan kelompok beranggotakan 3 orang dan setiap kelompok mendapat cromebook, membimbing penggunaan media e-flashcard, peserta didik mengeksplorasi media dan saling bertukar informasi, berdiskusi terkait pengetahuan yang diperoleh dalam kelompok. Setelah semua siswa memahami dilakukan game tebak gambar. Terdapat 1 pemandu yang menghadap papan tulis dan bertugas memandu penebak dengan cara menyebutkan ciri-ciri gambar dan 2 penebak yang membelakangi papan tulis berdiskusi secepat mungkin agar dapat menebak gambar yang dimaksud, dan peneliti menampilkan kartu secara acak. Begitu seterusnya sampai semua kelompok selesai bermain.
4) Kegiatan Penutup. Membuat kesimpulan bersama, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdoa, dan salam.

Setelah selesai peneliti melakukan refleksi terhadap implementasi media . e-flashcard pada materi Keragaman Budaya Di Daerahku, ditarik kesimpulan media e-flashcard bisa memikat atensi siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Sejalan dengan pendapat Cahyadi (2019), adanya media dapat menarik atensi siswa, memfasilitasi pemahaman konsep serta memungkinkan peserta didik belajar lebih baik.

Pada saat pembelajaran peserta didik juga menunjukkan ekspresi wajah yang antusias, fokus, dan aktif menanggapi seperti bercerita tentang pengalaman pribadi saat materi ditayangkan melalui media e-flashcard. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dapat memperkuat respons positif siswa terhadap rangsangan berupa kemauan sehingga meningkatkan partisipasi, keaktifan, atau membangkitkan minat peserta didik terhadap pembelajaran diantaranya yang tercermin melalui respons siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani (Cahyadi, 2019). Adanya *game* tebak gambar menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan karena salah satu kelebihan media pembelajaran e-flashcard ialah menyenangkan karena dalam penggunannya dapat dikolaborasikan dengan permainan (Arman, 2019). Media e-flashcard juga relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar di mana anak SD menyukai visual, anak SD senang mencoba dan bermain serta suka bekerja dalam kelompok (Mustadi, 2020).

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran e-flashcard dan mengetahui tingkat keefektifan media e-flashcard terhadap minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media e-flashcard (Sukarelawan dkk, 2024). Pemberian angket minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran e-flashcard dilaksanakan pada 7 Mei 2025 dan angket minat belajar setelah penggunaan media e-flashcard pada 8 Mei 2025. Lalu menghitungnya dengan rumus N-Gain. N-Gain Skor diperoleh 0,936 dengan kriteria peningkatan tinggi. Sedangkan N-Gain Persen sebesar 93,65% dan masuk kategori efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan media e-flashcard efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri Gampong Teungoh. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nafi'ah dkk. (2023) bahwa hasil ujicoba *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan peningkatkan terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan dari perhitungan N-Gain sebesar 1.0 berada pada rentang g ≥ 0,70 dan menunjukkan kriteria tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media *flashcard* berbasis *crossword puzzle* memberi pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Media e-flashcard merupakan produk utama yang diperoleh melalui penelitian ini. Hasil analisis diketahui siswa membutuhkan media pembelajaran, perancangan media e-flashcard berupa *flowchart* serta isi media e-flashcard, pengembangan media e-flashcard dibuat dengan canva lalu divalidasi oleh tim ahli. Hasilnya memperlihatkan bahwa media pembelajaran e-flashcard memperoleh kualifikasi sangat layak dari ahli materi dengan persentase 95,56%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 92,5%. Hasil implementasi mengindikasikan bahwa media e-flashcard berpotensi untuk memikat atensi peserta didik, memfasilitasi pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif dalam aktivitas belajar. Hasil *pretest posttest* yang meningkat setelah pembelajaran menggunakan media e-flashcard dengan N-Gain Skor sebesar 0,936 termasuk kategori tinggi. Sedangkan N-Gain Persen sebesar 93,65% termasuk kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran e-flashcard efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh.

REFERENSI

Arman, M. P. (2019). *Media Flashcard*. Jawa Barat: Goresan Pena.

Arzfi, B. P., & Jamna, J. (2024). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran Berdiferensiasi IPAS di Sekolah Dasar. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(1), 39-49.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, KEMENDIKBUD RI. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A.*

Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-teori pendidikan dan pengaruhnya terhadap pembelajaran bahasa abad ke-21. *Journal of Education Research,* 4(4), 2471-2479.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur.* Serang: Laksita Indonesia.

Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 13-27.

Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif.* Batu: Literasi Nusantara Perum Paradiso Kav A1 Junrejo.

Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar (Vol. 4, Issue 2).

Hidayat, T. P. (2022). Peran Penting Palet Warna Dan Semiotika Dalam Interpretasi Poster Film. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru,* 5(1), 34-47.

Huda, A., Ardi, N., & Muabi, A. (2021). *Pengantar Coding Berbasis C/C++*. UNP PRESS.

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.

Lestari, R., Rustan, E., & Munir, N. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 197-210.

Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar* (Vol. 174). UNY Press.

Nafi'ah, I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 8(1), 5726-5737.

Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Oktaviani, M., & Isdaryanti, T. (2023). *Learning media for sound picture cards based on e-flashcard Quizlet content for elementary school IPAS lessons. Journal of Education Technology,* 7(2), 239–246.

Qondias, D. (2025). Kecenderungan Gaya Belajar Visual Auditori dan Kinestetik Pada Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 10(01), 123-138.

Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda, J. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33-41.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking.* Yogyakarta: Suryacahya.

Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.

Uno, W.A., (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Gorontalo*: CV. Cahaya Arsh Publisher & Printing.

Wahyu, D. A., Budiana, S., & Mulyawati, Y. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan E-Flashcard Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1159-1167.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar,* 4(1), 9.

Wangi, I. D. A. N. P., & Angung, A. A. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha,* 9(1), 150-159.