Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Ika Putra Viratama*[1], Cinta Aulia Rahma Subhi[2], Tiara Nurul Aini[3], Oktavia Indriani Rahayu[4], Hayati Mardhotillah[5], Syahrul Fadlillah[6], Mohammad Selamet Iriyanto[7]
Fakultas Tarbiyah, IAIN Fattahul Muluk Papua[1,2,3,4,5,6,7]
*[1]e-mail: putraviratama@gmail.com

ABSTRAK
Perkembangan *e-market* telah mengubah pola konsumsi masyarakat, termasuk mahasiswa, melalui kemudahan akses, efisiensi waktu, dan beragam fitur transaksi daring. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *e-market* terhadap keputusan pembelian mahasiswa Universitas Riau serta mengidentifikasi faktor-faktor utama yang membentuk perilaku konsumen muda. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara, observasi, dan studi literatur yang melibatkan mahasiswa dari empat fakultas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-market* mempermudah mahasiswa dalam mencari, membandingkan, dan membeli produk secara praktis. Faktor-faktor yang paling memengaruhi keputusan pembelian mencakup harga, diskon, ulasan pengguna, reputasi penjual, dan keamanan transaksi. Platform seperti Shopee, Tokopedia, dan Lazada menjadi pilihan dominan karena dianggap terpercaya dan menyediakan sistem perlindungan pembeli yang baik. Namun, mahasiswa tetap menghadapi tantangan berupa risiko penipuan, ketidaksesuaian produk, dan keterlambatan pengiriman, meskipun dapat diminimalkan melalui literasi digital dan kehati-hatian. Pembahasan menunjukkan bahwa kepercayaan, persepsi kemudahan, dan jaminan keamanan merupakan elemen inti yang menentukan keputusan pembelian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *e-market* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku pembelian mahasiswa Universitas Riau dan berperan besar dalam membentuk pola konsumsi digital generasi muda. Temuan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pelaku usaha dalam merancang strategi pemasaran digital yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan konsumen muda.

Kata kunci : *E-market*; Kepercayaan; Keputusan pembelian; Mahasiswa; Perilaku konsumen.

ABSTRACT
The rapid growth of e-markets has transformed consumer behavior, including that of university students, by offering easy access, time efficiency, and diverse digital transaction features. This study aims to analyze the influence of e-markets on purchasing decisions among University of Riau students and to identify key factors shaping young consumers' behavior. A qualitative descriptive approach was used through interviews, observations, and literature reviews involving students from four faculties. The findings indicate that e-markets facilitate students in searching for, comparing, and purchasing products efficiently. The primary factors influencing purchasing decisions include price, discounts, user reviews, seller reputation, and transaction security. Platforms such as Shopee, Tokopedia, and Lazada are preferred due to their reliability and strong buyer protection systems. However, students still face challenges such as fraud risks, product mismatches, and delivery delays, which can be mitigated through digital literacy and cautious behavior. The discussion highlights that trust, perceived convenience, and security assurance are essential determinants of purchasing decisions. This study concludes that e-markets significantly influence the purchasing behavior of University of Riau students and play a vital role in shaping the digital consumption patterns of young consumers. The findings are expected to provide insights for business practitioners in developing more effective digital marketing strategies tailored to youth consumer needs.

***Keywords* :** *E-market; Trust; Purchase decision; Students; Consumer behavior.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi akademik dan keterampilan dasar siswa (Amani et al., 2025). Pada jenjang ini, siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Salah satu tantangan yang sering dihadapi pendidik adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna. Dalam konteks tersebut, pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting yang berpengaruh terhadap kualitas interaksi belajar-mengajar di kelas.

Media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah *flashcard*, yaitu kartu sederhana berisi gambar atau kata-kata yang dirancang sebagai alat bantu mengingat dan memahami konsep tertentu. Dengan ukuran yang praktis dan mudah dibawa, *flashcard* memungkinkan siswa belajar secara interaktif, menarik, dan menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat membantu meningkatkan daya ingat, pengenalan kosakata, serta keterampilan membaca dasar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *flashcard* efektif digunakan, terutama untuk siswa yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam membaca (Wati & Mahendra, 2025).

Keunggulan *flashcard* terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan. Namun demikian, efektivitas media ini juga dipengaruhi oleh kualitas desain kartu, teknik penyampaian guru, serta dukungan lingkungan belajar, termasuk keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran siswa. Meskipun berbagai studi telah menunjukkan keberhasilan penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan belajar, masih diperlukan penelitian lebih mendalam untuk menilai dampaknya secara khusus terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar secara keseluruhan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris serta rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (Johan & Roesly, 2025).

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* (Anantasia & Rindrayani, 2025). Desain ini dipilih untuk menilai pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa dalam kondisi pembelajaran yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol secara ketat seperti eksperimen murni. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *flashcard* dan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional tanpa *flashcard*. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan belajar siswa setelah perlakuan diberikan (Johan & Roesly, 2025).

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah siswa sekolah dasar pada kelas yang menjadi objek kajian. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesesuaian dengan tujuan penelitian dan ketersediaan data. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari studi sebelumnya, sehingga tidak dilakukan pengumpulan data lapangan secara langsung.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest* yang mengukur penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran, seperti pengenalan kosakata atau kemampuan membaca dasar. Selain tes, beberapa studi pendukung menggunakan observasi dan wawancara untuk menilai motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbantuan *flashcard*. Data tambahan tersebut membantu memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media *flashcard*.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menganalisis peningkatan skor dalam satu kelompok, sedangkan *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum uji utama dilakukan, data diuji normalitas dan

homogenitasnya untuk memastikan bahwa syarat analisis parametrik terpenuhi. Jika diperlukan, perhitungan N-Gain juga digunakan untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif (Johan & Roesly, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan peningkatan signifikan terhadap prestasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Skor *posttest* pada kelompok yang menggunakan *flashcard* terbukti lebih tinggi, dengan tingkat signifikansi sering berada di bawah 0,05 bahkan mencapai 0,001. Temuan ini mengindikasikan bahwa *flashcard* berpengaruh kuat dalam meningkatkan hasil belajar.

Selain peningkatan prestasi, *flashcard* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Media ini mempermudah siswa dalam menguasai materi, khususnya kosakata dan kemampuan membaca permulaan. Sejumlah penelitian menekankan pentingnya desain *flashcard* yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta penyajian gambar yang relevan untuk meningkatkan efektivitasnya. Dukungan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis *flashcard* dan dukungan lingkungan belajar turut memperkuat keberhasilan media ini dalam proses pembelajaran. Hasil-hasil penelitian tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Terdahulu tentang Efektivitas Flashcard

No	Nama Penulis, Tahun Terbit	Judul Artikel	Hasil Penelitian
1.	Rofiatun dan Airlanda (2024)	*"Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar"*	Kartu bergambar *"Jendela Membaca Anak Hebat"* mendapatkan penilaian sangat baik dari ahli materi, media, dan bahasa. Respons siswa pun sangat positif. Uji *pretest–posttest* menunjukkan peningkatan signifikan (p = 0,000), yang menandakan efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca dasar siswa kelas I SD.
2.	Maghfiroh dan Bahrodin (2022)	*"Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia"*	Anak-anak disleksia di MI Darul Ulum 1 dapat meningkatkan kemampuan membaca menggunakan *flashcard* berwarna dan bergambar. Terdapat peningkatan nilai *pretest–posttest* yang signifikan setelah penggunaan media ini.
3.	Lestari (2021)	*"Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung"*	Penggunaan kartu bergambar memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Nilai signifikansi mencapai 0,000, menunjukkan bahwa media kartu bergambar sangat efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian (Rofiatun & Airlanda, 2024) membuktikan bahwa *flashcard* "Jendela Membaca Anak Hebat" tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan dengan nilai *p-value* 0,000. Hal ini konsisten dengan penelitian Lestari (2021) yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca permulaan di SD Negeri 01 Sitiung, juga dengan tingkat signifikansi yang sangat kuat.

Lebih jauh, penelitian Sinaga dan Nasution (2024) menunjukkan peningkatan tingkat keberhasilan membaca siswa dari 42,9% menjadi 90,48% setelah penggunaan kartu bergambar. Data ini memperkuat

keyakinan bahwa *flashcard* tidak hanya membantu siswa dalam memahami informasi visual, tetapi juga memperkuat daya ingat serta mendorong pembelajaran aktif.

Efektivitas *flashcard* tidak hanya dirasakan oleh siswa dengan kemampuan membaca normal. Pada siswa dengan kebutuhan khusus seperti disleksia, *flashcard* terbukti membantu mereka mengenali huruf, membedakan bentuk huruf, dan mengucapkan bunyi huruf dengan lebih baik (Maghfiroh & Bahrodin, 2022). Desain visual yang menarik dan penggunaan warna kontras memudahkan siswa disleksia dalam memproses informasi. Komariah juga menegaskan bahwa kartu bergambar membantu mengatasi kesulitan fonologis pada siswa disleksia.

Dalam konteks yang lebih luas, berbagai studi pendidikan menunjukkan bahwa media pembelajaran visual seperti *flashcard*, aplikasi digital, dan pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan kompetensi siswa hingga 30% (Amani et al., 2025). Namun demikian, keberhasilan penggunaan *flashcard* sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya desain media yang baik, kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran, serta dukungan lingkungan belajar.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media visual sederhana dalam pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk memanfaatkan *flashcard* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah diterapkan, terjangkau, dan terbukti efektif terutama dalam pembelajaran membaca permulaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan telaah berbagai studi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* terbukti memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam kemampuan membaca permulaan dan penguasaan kosakata, dengan nilai signifikansi yang konsisten berada di bawah 0,05 bahkan mencapai 0,000. Media ini tidak hanya efektif untuk siswa dengan kemampuan membaca normal, tetapi juga memberikan manfaat besar bagi siswa berkebutuhan khusus seperti disleksia. Keberhasilan penggunaan *flashcard* sangat dipengaruhi oleh kualitas desain media, metode pengajaran guru, serta dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih mengintegrasikan *flashcard* sebagai media pembelajaran alternatif, sekolah menyediakan pelatihan terkait pengembangan dan penggunaan media visual, serta penelitian lanjutan dilakukan dengan cakupan lebih luas untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan *flashcard* dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Amani, A. Z., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Efektivitas Media Flashcard dalam Mengatasi Keterlambatan Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, *3*(2), 43–51. https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i2.1563

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, *5*(2), 183–192.

Johan, A., & Roesly, B. (2025). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Flashcard dalam Upaya Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 4 SD Pelita Utama, Batam. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, *9*(1), 30–40.

Lestari, E. D. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELAS 1 SD NEGERI 01 SITIUNG KABUPATEN DHARMASRAYA. *Consilium: Education and Counseling Journal*, *1*(2), 112. https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1098

Maghfiroh, N. L., & Bahrodin, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Inovasi Kurikulum*, *19*(1), 69–78. https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.39571

Rofiatun, I., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(2), 503–510. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8333

Sinaga, Y. S., & Nasution, I. S. (2024). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA FLASHCARD UNTUK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SDN 065853 MEDAN DENAI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(3), 568–578. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.4019

Wati, P. A., & Mahendra, Y. (2025). The Effectiveness of Flashcard Media in Enhancing Science Learning Outcomes among Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *13*(1), 180–188. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.91831