BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di bangku sekolah dasar merupakan langkah awal peserta didik dalam menimba berbagai ilmu. Banyak ilmu dan keterampilan diperoleh peserta didik di bangku sekolah dasar berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan salah satunya bergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentukya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. (Asnida dkk dalam Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014 hal. 48).

Hasil belajar peserta didik merupakan hasil yang akan dilihat setelah proses pelaksanaan pembelajaran selesai dilakukan. Pada perencanaan pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Ketika media pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sudah ditentukan dan disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, maka selanjutnya dilaksanakan. Dan pada akhirnya akan terlihat hasil belajar peserta didik berdasarkan perencanaan yang sudah disusun, pembelajaran yang sudah terlaksana menggunakan media pembelajaran yang sudah ditentukan. Dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satunya. Mata pelajaran ini memuat beberapa informasi mengenai sejarah, geografi, ekonomi, social, budaya dan ilmu pengetahuan alam. Agar dapat memahami informasi, peserta didik harus banyak membaca dan memahami informasi yang terdapat pada buku pelajaran dan internet.

Menurut hasil penemuan yang didapatkan saat observasi dilapangan peniliti menemukan bahwa kriteria ketercapaian siswa mata pelajaran IPS kurang dari KKM yang ditentukan. Hal ini terjadi disebabkan oleh sarana dan prasarana yang dapat digunakan di sekolah jumlahnya terbatas, sehingga tidak memungkinkan guru untuk menggunakannya secara maksimal dalam setiap pembelajaran.

Hasil refleksi awal menunjukan dari 29 peserta didik di kelas V SDN 3 Sanding , perolehan nilai yang mencapai atau melampaui KKM sebanyak 10 peserta didik atau 34% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 19 orang peseta didik atau 66%. Hal ini menunjukan bahwa secara klasikal nilai peserta didik pada TemaUdara Bersih bagi Kesehatan” belum mencapai tujuan keberhasilan penelitian yang ditentukan sebesar 85% dengan KKM 70 .

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah diatas yakni melaksanakan pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan bermakna dengan menerapkan media flash card*.* Penerapan media flash card yang menarik perhatian peserta didik dalam peroses pembelajaran. Media flash card befungsi untuk membantu guru dalam penyampain materi pembelajran. Dengan penggunan media yang inovatif akan menarik minat peserta didik untuk memperhatikan. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif. Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan permainan media flash card.

Oleh sebab itu, peneliti akan mengadakan kegiatan penelitian tindakan kelas yang diharapkan dapat menemukan solusi untuk perbaikan hasil belajar. Penelitian ini berjudul “Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di SD” (Penelitian Tindakan Kelas di kelas V SD Negeri 3 Sanding Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut Tahun Ajaran 2023/2024).

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu;

* 1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Sanding?

* 1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 3 Sanding dengan menggunakan media *flash card*?

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, makan tujuan penelitian ini bertujuan adalah sebagai berikut;

* 1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Sanding dalam pelajaran IPS.
  2. Mendeskripsikan peningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sanding dalam pembelajaran IPS melalui penerapan media *flash card.*

1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

* 1. Manfaat praktis
     1. Manfaat bagi sekolah

Dengan hasil penelitian diharapkan SD Negeri 3 Sanding dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang demi tercapainya tujuan pendidikan di sekolah.

* + 1. Manfaat bagi guru

Sebagai bahan masukan yang berharga bagi guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dengan memaksimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

* + 1. Manfaat bagi siswa
* Meningkatkan minat belajar siswa
* Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan
* Membuat peserta didik aktif dan kreatif
* Meningkatkan hasil belajar
  + 1. Manfaat bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai penelitian tindakan kelas. Sehingga, kelak menjadi seorang guru dapat menjalankan tugas dan pekerjaannya secara professional, khususnya dalam proses pembelajaran. Serta mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan aktif.

* 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memeberikann tambahan ilmu dan memeperkaya hasil-hasil penelitian yang telah ada berkaitan dengan media *flash card.*

E. Definisi Istilah/ Operasional

Penelitian tindakan kelas ini melibatkan dua variabel yang terdiri atas variabel bebas berupa tindakan dan variabel terikat berupa masalah yang masing-masing perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

* 1. Media flash card merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi dengan teks keterangan dibelakangnya dengan ukuran 25 X 30. Media pembelajaran flash card ini bisa kita buat sendiri dengan cara mengambar atau mengambil gambar yang sudah jadi.
  2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku individu yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor yang diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan pembelajarannya (Sudjana dalam Mulyani, 2017).

F.. Hipotesis Tindakan

Melalui media *Flash card* dalam proses pembelajaran IPS mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentukya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**A.Kajian Teori**

1.Hasil Belajar

* + 1. Pengertian Belajar

Menurut Sudjana dan Rusmono (Mulyani, 2017:8) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor yang diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan pembelajarannya. Sejalan dengan pendapat Jihad dan Haris (Mulyani, 2017:8) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Pendapat Nasution dalam Minarni (Wulandari 2018:8) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari proses pembelajaran yang cenderung menetap dari ranah afektif, psikomotor dan kognitif yang ditunjukan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan materi pelajaran.

* + 1. Fungsi Hasil Belajar

Menurut Syahriani (Wulandari 2018:9) Penilaian hasil belajar difungsikan untuk beberapa keperluan diantaranya:

1. Diagnosis dan pengembangan.

Penilaian hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar pendiagnosisan kelemahan dan keunggulan peserta didik beserta sebab-sebabnya.

1. Seleksi.

Penilaian hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar menetukan peserta didik yang cocok untuk jenis jabatan atau jenis Pendid Kelompok Media ikan tertentu.

1. Kenaikan kelas.

Penilaian hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan pembuatan keputusan kenaikan kelas berdasarkan ketentuan yang berlaku.

1. Penempatan.

Penilaian hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan penempatan peserta didik sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki sehingga peserta didik dapat berkembang.

* + 1. Tujuan Hasil Belajar

Hamalik dalam Syahriani (Wulandari 2018:9) mengemukakan bahwa tujuan hasil belajar adalah sebagai berikut:

* + 1. Memberikan informasi kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan- tujuan pembelajaran melalui berbagai kegiatan belajar.
    2. Memberikan informasi yang digunakan untuk membina kegiatan belajar peserta didik lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.
    3. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitan untuk selanjutnya menyarankan kegiatan remedial.
    4. Memberikan informasi yang digunakan sebagai dasar mendorong motivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan
    5. Memberikan informasi semua aspek tingkah laku peserta didik, sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas.
    6. .Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Prinsip-prinsip hasil belajar menurut BSNP (dalam Mulyani, 2017:10) yang harus diperhatikan diantaranya:

1. Valid atau sahih

Penilaian hasil belajar harus mengukur ketercapaian kompetesi yangd tetapkan dalam standar isi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan standar lulusan). Penilaian valid berarti menilai apa yang harusnya dinilai dengan menggunakanalat yang sesuai untuk mengukur kompetensi.

1. Objektif

Objektif artinya melihat sesuatu yang seberanya tanpa dipengaruhi pendapat atau pandangan lain. Penilaian hasil belajar tidak boleh berdasarkan subjektifitas latar belakang agama, sosia-ekonomi, budaya, Bahasa gender, dan hubungan emosional.

1. Transparan atau terbuka

Penilaian hasil belajar harus dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan termasuk prosedur penelitian, kriteria penelitian, dan dasar keputusan hasil belajar peserta didik.

4.Adil

Penilaian hasil belajar peserta didik tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus, perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status social-ekonomi dan gender.

5.Terpadu

Penilaian hasil belajar oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran.

6.Menyeluruh dan berkesinambungan

Penilaian hasil belajar harus mencakup aspek kompetensi menggunakan berbagai Teknik penilaian yang sesuai untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.

1. Sistematis

Penilaian hasil belajar dilaksanakan bertahap mengikuti langkah-langkah baku.

1. Akuntabel

Penilaian hasil belajar dapat dipertanggung jawabkan, baik dari segi Teknik, prosedur, maupun hasilnya.

1. Beracuan kriteria

Penilaian hasil belajar mengacu dan didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.

* + 1. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Mulyani, 2017:16) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Factor Internal

Factor yang berasal dari diri seseorang seperti factor biologis, dan

psikologis.

1. Factor eksternal

Faktor yang berasal dari luar seperti faktor social (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok) faktor budaya, faktor lingkungan fisik dan spiritual.

Russefendi (dalam Mulayani, 2017: 16) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya:

* 1. Kecerdasan Anak

Kecerdasan anak mempengaruhi cepat lambatnya pelajaran yang diterima serta dapat membantu guru dalam mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

* 1. Kesiapan atau Kematangan

Tingkat kesiapan dan kematangan peserta didik mempengaruhi hasil belajarnya, karena hal tersebut berkaitan dengan minat dan kebutuhan anak.

* 1. Bakat Anak

Bakat merupakan potensi seseorang untuk mencapai prestasi ditingkat/bidang tertentu.

* 1. Kemauan Belajar

Rasa ingin belajar yang tinggi dan tanggung jawab yang tinggi dalam belajar mempengaruhi hasil belajar seseorang.

* 1. Minat

Minat peserta didik yang besar pada pelajaran membuat peserta didik lebih focus terhadap pelajaran dan membuat peserta didik lebih gigih mencapai prestasi.

* 1. Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan pembelajaran peserta didik salah satunya ditentukan oleh penyajian materi pelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

* 1. Pribadi dan Sikap Guru

Kepribadian dan sikap guru merupakan contoh bagi peserta didik. Peserta didik akan cenderung memperhatikan tingkah laku guru, sehingga guru harus memiliki kepribadian dan sikap yang baik terhadap peserta didik sehigga peserta didik senang dan nyaman mengikuti pembelajaran yang akan berdampak pada keberhasila hasil belajar.

* 1. Suasana Pembelajaran

Suasanya pembelajaran yang bermakna, aktif dan menyenangkan bagi peserta didik dapat menjadi pengaruh keberhasilan hasil belajar.

* 1. Kompetensi Guru

Guru yang berkompeten akan lebih menguasai pengorganisasian kelas dan pembelajaran yang tentunya akan mempengaruhi keberhasilan hasil belajar.

* 1. Masyarakat

Lingkungan masyarakat akan mempunyai pengaruh yang besar bagi sikap, tingkah laku, minat belajar peserta didik.

Sebagai seorang guru, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik menurut Arifin (dalam Mulayni, 2017: 18) diantaranya adalah:

* + 1. Faktor Peserta didik yang meliputi kapasistas dasar, bakat, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, sikap dan kebiasaan dll.
    2. Faktor sarana dan prasarana, baik terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun penggunaannya, seperti guru, metode, Teknik, meia, bahan, sumber belajar, program dll.
    3. Faktor lingkungan, baik fisik, social, kultur dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan, kultur masyarakat setempat, hubungan

masyarakat setempat, hubugan peserta didik dengan keluarga, masyarakat dll.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajarpeserta didik sangat luas dan kompleks, sehingga seorang guru harus dapat memahami faktor-faktor tersebut.

* + 1. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Susanto (dalam Mulyani, 2017:12) macam-macam hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga yakni sikap, keterampilan proses dan pemahaman konsep.

1. Sikap (Afektif)

Sikap erat kaitannya dengan penguasaan sosio-emosonal peserta didik, termasuk mental, respon fisik dan sikap.

1. Keterampilan Proses (Psikomotor)

Keterampilan proses erat kaitannya dengan keterampilan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan efisien.

1. Pemahaman Konsep (Kognitif)

Pemahaman konsep erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik menerima, menyerap, memahami pelajaran yang diberikan guru dan memahami apa yang dibaca, dilihat, dialami peserta didik.

**2.Media Flash Card**

* 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 5) kata “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Marshall Mc Luhan (Oemar Hamalik, 2003: 201) menyatakan bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Media

sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan.

Pembelajaran (Djamarah dan Aswan, 2002: 136). Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (Association for Education and Communication technology/AECT) (dalam Asnawir dan Usman, 2002:11) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Media digunakan di berbagai bidang termasuk pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Elly dalam Wina Sanjaya (2011: 204), menjelaskan bahwa media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Penggunaan media yang tepat sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar supaya peserta didik dapat lebih memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

* 1. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran beragam jenisnya, mulai dari media sederhana hingga yang rumit. Pengelompokkan media pembelajaran menurut Anderson dalam Wina Sanjaya (2013: 213) disajikan pada tabel berikut ini;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Kelompok Media | Media Intruksional |
| 1 | Audio | Pita audio Piringan audio  Radio |
| 2 | Cetak | Buku teks terprogram  Buku pegangan/manual Buku tugas |
| 3 | Audio-cetak | Buku latihan dilengkapi kaset  Gambar/poster (dilengkapi audio) |
| 4 | Proyek visual diam | Film bingkai Film rangkai |
| 5 | Proyek visual diam dengan audio | Film bingkai (slide) suara  Film rangkai suara |
| 6 | Visual gerak | Film bisu dengan judul |
| 7 | Visual gerak dengan audio | Film suara  Video/VCD/DVD |
| 8 | Benda | Benda nyata Model tiruan |
| 9 | Computer | Media berbasis computer, CAI & CMI |

Tabel 2.1 Penpengelompokkan Media Menurut Anderson

Wina Sanjaya (2011: 224) menyatakan bahwa perlu mempertimbangkan prinsip- prinsip pemilihan media ketika akan menggunakan salah satu media yang dijabarkan sebagai berikut:

1.Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

2. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.

3. Pemilihan media harus harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

1. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan

kemampuan guru.

1. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan

waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan uraian macam media pembelajaran dan prinsip pemilihan media tersebut maka media yang digunakan oleh peneliti yaitu kelompok media benda yang berbentuk benda nyata yang akan dijelaskan secara rinci dalam tahap berikutnya.

* 1. Media Flash Card

1. Pengertian Media Flash Card

Media *flash card* merupakan media yang terbuat dari kartu yang berisi gambar dan dibeakngnya merupakan keterangan dari gambar tersebut. ukuran media *flash card* disesuaikan dengan jumlah peserta didik. Menurut Dina I (2011 : 68) mengemukakkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm. Sependapat dengan itu menurut Susilana R dan Riyana C ( 2009 : 94 ) mengungkapkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang berukuran 25 X 30 cm. Gambar - gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.

Menurut Kasihani S (2007 : 109), *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.* (Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar - gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard). Sementara itu menurut Hotimah E (2010 : 12) mengemukakan bahwa media *flash card* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

Dari penuturan para ahli diatas dapat disintesiskan bahwa media *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi dengan teks keterangan dibelakangnya dengan ukuran 25 X 30. Media pembelajaran flash card ini bisa kita buat sendiri dengan cara mengambar atau mengambil gambar yang sudah jadi.

1. Kelebihan Media Flash card

Setiap media pembelajaran tentu memiliki kelebihan, tinggal bagaimana guru bisa memilih media pembelajran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Menurut Susilana R dan Riyana C ( 2009 : 94 ) mengungkapkan bahwa media *flash card* mempunyai beberapa kelebihan yaitu 1) mudah dibawa kemana-mana, 2) praktis, 3) gampang diingat, dan 4) menyenangkan. Adapun penjelasnnya sebagai berikut :

* 1. Mudah dibawa kemana-mana : karena media ini memeiliki ukuran yang kecil sehingga sangat mudah dibawa kemana-mana karena tidak ukuran yang luas serta bisa digunakan dimana saja. Baik dikelas maupun diluar kelas.
  2. Praktis, apabila dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya media ini sangat praktis. Karena dalam penggunaanya seorang guru tidak perlu memiliki keahlian khusus hanya perlu kemauan saja. serta dalam pembuatannya guru hanya menempelkan gambar dan mencocokan dengan keterangan dibelakangnya.
  3. Gampang diingat, pada dasarnya media flashcard adalah menyampaikan pesan lewat kartu. Dengan kombinasi antara gambar dan keterangan dibelakanngnya akan membuat peserta didik mudah mengingat pesan yangdisampaikan.
  4. Menyenangkan : pada pelaksanaannya media flash card bisa dilakukan dalam bentuk permainan. Misalnya anak disuruh untuk memilih gambar salah satu penyakit pernafasan dengan cara berlari. Hal yang seperti ini akan mengasah kemampuan kognitif peserta didik serta melatih ketangkasan peserta didik.

1. Cara Pembuatan Media Flash Card

Pembuatan media flash card adalah persiapan pembelajarn yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajran. Pembuatan media ini tidak terlalu sulit dan tidak membutuhkan keahlian khusus. Hanya perlu memepersiapkan gunting, kardus, kertas, lem dan foto sudah bisa dibuat.

Menurut Susilana R dan Riyana C ( 2009 : 95-96 ) mengungkapkan bahwa langkah pembuatan media *flash card* adalah :

* 1. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  2. Kertas tersebut diberi tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25×30 cm.
  3. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dengan gunting atau kater hingga tepat berukuran 25×30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.
  4. Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concort atau kertas karton.
  5. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pinsil warna, atau membuat desain dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
  6. Pada bagian akhir adalah tulisan pada bagian belakang kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada halaman muka. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

Dari penuturan diatas pembuatan media *flash card* sangat mudah apalagi kalau guru mengambil foto atau gambar yang sudah jadi. Berikut langkah-langkahnya apabila mengambil dari foto yang sudah jadi 1) siapakan bahan kardus atau duplek atau kertas lain yang sekiranya bisa dijadikan tempat untuk menempel gambar, 2) gunting kardus berbentuk segi empat dengan ukuran 25 X 30, 3) tempelkan gambar yang sudah disiapkan pada kardus berbentuk segi empat 4) tempelkan keterangan gambar yang sudah disaiapkan dibagian belakang gambar

1. Cara Menggunakan Media Flash Card

Dalam penggunaan media flash card guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan tidak perlu menggunakan listrik. Jika kita inging menggunakan media ini kita tinggal menyusun kartu lalu membagikan kepada peserta didik. Menurut Susilana R dan Riyana C ( 2009 : 96-97 ) mengungkapkan bahwa langkah penggunaan media *flash card* adalah :

* 1. Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
  2. Cabutlah satu persatu kartu tersebut saat menerangkan
  3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
  4. Jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar ayam, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar ayam yang belakangnya bertuliskan ayam.

Dari pendapat diatas ada beberapa langkah yang menjadi acuan dalam menggunakan media *flash card*. Namun pada pembelajaran ini peneliti menggunakan pembelajaran kelompok karena menggunakan model *discovery learning*. Berikut garis besar langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam menggunakan media flash card :

1. Kartu disusun dalam sebuah kotak.
2. Setiap kelompok mendapatkan dua buah kotak (satu buah kotak berisi gambar dan keterangan, satu lagi berisi gambar dan bagian belakangnya untuk membuat kalimat tanya).
3. Setiap kelompok mengamati kartu tersebut satu persatu dengan memahamiiketerangan dibelakngnya.
4. Setiap kelompok bersiap-siap melakukan permainan dengan berbanjar.
5. Saat guru mengucapkan sesuatu, salah seorang perwakilan kelompok berlari mendekat kotak untuk menunjukan yang di ucapkan guru.
6. Setiap kelompok membuka kotak yang satu lagi.
7. Setiap kelompok membuat pertanyaan berdasarkan gambar yang ada dikartu.
8. Setip kelompok menukarkan kartu pertanyaan dengan kelompok lain untuk dijawab.
9. **Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan**

Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti akan mengemukakan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini diantaranya :

Penelitian oleh Empit Hotimah tahun 2010, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut. Dengan judul “Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Ingris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut".

Tujuan melaksanakan penelitian ini adalah Untuk mengetahui proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media flashcard di Kelas IIMI Ar-rochman Samarang Garut. Metode penilitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap-tahap sebagai berikut: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) tes, (2) wawancara, (3) observasi.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah untuk pelaksanaan tindakan pertama pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal, hal ini dapat dilihat masih adanya siswa yang kurang melibatkan diri dalam penggunaan media flashcard dan masih adanya siswa merasa bingung dengan apa yang diintruksikan guru sehingga nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus I adalah 68, dengan ketuntasan belajar sekitar 72%. Dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan di MI Ar-Rochman yaitu 65, ada 13 0rang yang mencapai kriteria tuntas, artinya hanya 72% sedangkan menurut KTSP suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila nilai ketuntasan yang didapat siswa ≥ 75% dari jumlah siswa.Adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata- rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100%.

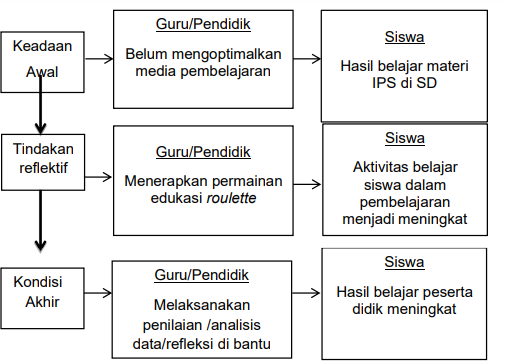
1. **Kerangka Berfikir**

Menurut Riduwan (2011:8), kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 92), kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Dalam penelitian ini terdiri dari *variable independent* (permainan edukasi *roulette*) dan *variable dependent* (hasil belajar peserta didik).

Proses pembelajaran memerlukan cara yang lebih unik dan menarik agar siswa menjadi aktif, kreatif dan inovatif, untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Salah satu caranya yaitu menggunakan permaianan edukatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat di sintesiskan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pencapaian yang di peroleh siswa melalui proes pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi sejauh mana keberhasilan guru menyampaikan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media flash card akan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran di tema “Udara Bersih bagi Kesehatan”. Secara sistematis, kerangka berfikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1

Alur Kerangka Berpikir Tindakan Reflekstif