

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS I SD NEGERI**

Oleh

BELLA VANENTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS I SD NEGERI

Oleh

BELLA VANENTI

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan media *flash card*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas I yaitu kelas I-A dan I-B yang berjumlah 47 peserta didik. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: *Flash Card*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik.

ABSTRAK

EFFECT OF FLASH CARD MEDIA TO LEARNING OUTCOMES IN THEMATIC LEARNING CLASS I

By:

BELLA VANENTI

The problem of this study is the low learning outcomes of learners on thematic learning. This study aims to determine the effect of flash card media on learning outcomes of learners. The method used in this research is pre-experimental method. The research design used in this research is one group pretest-posttest design. Data analysis was done by using simple linear regression test. The Instruments used are the test of learning result and observation sheet of learners activity by using flash card media. The population of this study is all first grade : I-A and I-B with 47 students. Research result shows that there is influence of flash card learning media on the thematic learning outcomes of the first grade students of SD Negeri 5 Babatan Academic Year 2018/2019.

Key words : Flash Card, Learning Outcomes, Thematic Learning.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS I SD NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

BELLA VANENTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *FLASH CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
KELAS I SD NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Bella Vanenti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1513053181**


Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

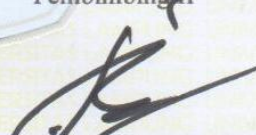
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I


Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

Pembimbing II


Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 19560906 198211 1 002

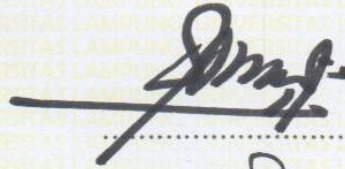
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

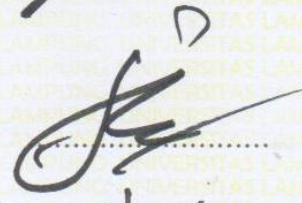
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

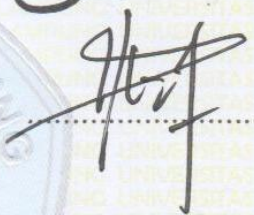
Ketua : Dr. Rochmiyati, M.Si.



Sekretaris : Drs. Sugiman, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Maman Surahman, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Sripsi : 17 Mei 2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Bella Vanenti
NPM : 1513053181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card*
Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas I SD Negeri

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 20 Mei 2019
Penulis,



Bella Vanenti

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Bella Vanenti lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 19 Juni 1997. Penulis adalah anak ketiga dari 4 bersaudara, dari pasangan Bapak Solihin Nawawi dan Ibu Nur Eliana.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2003 sampai 2009 di SD Negeri 3 Babatan. Pada Tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Katibung Lampung Selatan. Setelah 3 tahun belajar di SMP, penulis lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan formal ke SMA Negeri 6 Bandar Lampung. Setelah 3 tahun belajar di SMA Negeri 6, penulis lulus pada tahun 2015. Tahun 2015 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswi di fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.

Tahun 2018, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Desa Sri Kuncoro, Kecamatan Semaka, Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri”
(Q.S. Ar-Ra’d: 11)*

*“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah”
(Thomas Alfa Edison)*

*“Kesempatan hanya untuk orang yang memperjuangkannya”
(Penulis)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Solihin Nawawi dan Ibu Nur Eliana, S.Pd. Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasehat, dan do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku.

Kakakku Galih Tri Ajie, A.Md.Kom. dan Soviera Vitaloka, S.Pd. Serta Adikku Diva Danu Arta yang telah memberikanku dukungan dengan cinta dan kasih sayang yang selalu memotivasi, mendoakan, dan menantikan keberhasilanku.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabarannya.

Semua orang yang selalu menanyakan kapan skripsiku selesai.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Kelas I SD Negeri” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada: Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku pembimbing I., Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., selaku Pembimbing II., Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung dan sekaligus menjadi Dosen Penguji atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini hingga menjadi lebih baik. Terimakasih pula kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan FKIP Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;

3. Bapak M. Umar, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 5 Babatan yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
4. Ibu Misdalena Sari, selaku guru kelas I SD Negeri 5 Babatan yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
5. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Solihin Nawawi dan Ibu Nur Eliana, S.Pd. Terimakasih atas doa, kasih sayang, dan perjuangan kalian yang rela memeras keringat demi tercapainya cita-citaku, serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga diriku mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua kakakku Galih Tri Ajie, A.Md.Kom. dan Soviera Vitaloka, S.Pd. serta adikku Diva Danu Arta yang sangat ku cintai, terimakasih atas bantuan berupa materi ataupun non materi, doa, dan kasih sayang kalian serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Tri Sutisna, S.Pd., orang yang selalu menemani, yang senantiasa mengingatkanku akan tanggung jawab yang harus diselesaikan, memberikan dukungan, doa, motivasi, kasih sayang, perhatian dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Sahabat seperjuanganku Martina, Dian Meliasari, Beauty Lolla PM, Ditisya Athiya W, Novenna Sebayang dan Aurinta Kustantine. Terimakasih sudah menjadi sahabat sejak awal masuk kuliah, yang selalu ada memberikan masukan, motivasi, serta menjadi sahabat terbaik hingga saat ini, semoga kita selalu bersama dan sukses buat kita semua.

9. Teman-teman PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A, Ressa, Fieky, Fajar, Rahayu, Akda, Aan, Suci, Viona, Heru, Risda, Yohana, David, Wahyu, Rahma, Mulya, Siti, Leni, Ulan, Regita, Windi, Elza, Amel, Astri, Aprisa, Ade ayu, Nadya, Suryani, Eka, Diah, Anggita, Ning, Alvi, Anggi, Siska, Liza, Abbas, Rafel, April, Rinta, Della, dan Anissa. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapan pun.
10. Keluarga KKN dan PPL di Desa Srikuncoro kecamatan Semaka Melisa Agustina, Ana Reza Yesia, Livia Arofah, Novia Safitri, Mahmudan, Lina Setianingsih, Agik Fatmawati, Dona erngahani, dan Norma Hidayatika. Terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik selama KKN dan Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
11. Sahabat terbaikku dari masa SMA Euis Aprilia, Feni Herawati, Juliaty Saskia Putri, dan Riza Umami. Terimakasih sudah menjadi teman, sahabat, hingga saudara yang selalu mendengarkan keluh kesah peneliti dan memberikan motivasi serta dukungan.
12. Teman-teman seperbimbingan yang berjuang bersama-sama Devi, Murty, Yovie, Nita, Laila, Yanti, Danti, Diah, Rifka, Rahmi. Terimakasih sudah setia menemani, memberikan dukungan, semangat, dan motivasi. Semoga kita selalu dimudahkan dalam mencapai apa yang diinginkan.
13. Sahabat-sahabat terhebatku dari masa SMP Merza Yupinda, Garnis Puspa Dana, Husnaini Finalisa, Elite Salamah, dan Rani Marsela. terimakasih atas kebersamaan yang selalu tercipta, dan semoga kita selalu dalam lindungan allah SWT.

14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 20 Mei 2019

Penulis

Bella Vanenti

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakikat Belajar	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Teori Belajar	12
3. Tujuan Belajar.....	15
4. Hasil Belajar	16
B. Kurikulum 2013.....	17
1. Pengertian Kurikulum.....	17
2. Hasil Belajar Pada Kurikulum 2013	19
C. Pembelajaran Tematik Terpadu	22
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	22
2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu.....	23
3. Kelemahan dan Kelebihan Pembelajaran Terpadu	26
D. Media Pembelajaran	29
1. Pengertian Media Pembelajaran	29
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	30
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	32

E.	Media <i>Flash Card</i>	34
1.	Pengertian Media <i>Flash Card</i>	34
2.	Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Flash Card</i>	35
3.	Kelebihan Media <i>Flash Card</i>	38
4.	Kelemahan Media <i>Flash Card</i>	39
F.	Implementasi Media <i>Flash Card</i> dalam Pembelajaran	41
G.	Penelitian Relevan	45
H.	Kerangka Pikir.....	47
I.	Hipotesis Penelitian	48
III.	METODE PENELITIAN	
A.	Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	50
1.	Jenis Penelitian	50
2.	Desain Penelitian	50
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	51
1.	Tempat Penelitian	51
2.	Waktu Penelitian.....	51
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
1.	Populasi Penelitian.....	51
2.	Sampel Penelitian	52
D.	Variabel Penelitian	53
E.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	54
1.	Definisi Konseptual	54
2.	Definisi Operasional	54
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
1.	Teknik Observasi	55
2.	Teknik Tes	56
G.	Instrumen Penelitian	57
1.	Jenis Instrumen	57
2.	Uji Instrumen Tes	58
H.	Teknik Analisis Data.....	66
1.	Uji Normalitas.....	66
2.	Uji Homogenitas	66
I.	Uji Hipotesis.....	67
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.	Profil Sekolah	69
1.	Visi dan Misi Sekolah.....	69
2.	Identitas dan Proses Pembelajaran.....	70
B.	Pelaksanaan Penelitian.....	71
C.	Pengambilan Data Penelitian.....	72

D. Hasil Penelitian.....	73
1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Media <i>Flash Card</i>	73
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik dengan Media <i>Flash Card</i> ..	74
E. Pengujian Persyaratan Analisis Data	78
1. Uji Normalitas Data.....	78
2. Uji Homogenitas Data	79
F. Pengujian Hipotesis	80
G. Pembahasan	81
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 5 Babatan TP. 2018-2019	6
2. Kesesuaian Langkah - Langkah Saintifik dan Langkah – Langkah Penggunaan Media <i>Flash Card</i>	38
3. Pembelajaran pada Kelas I Tema 6 (lingkungan bersih, sehat dan asri) Subtema 4 (berkerja sama menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan)	42
4. Jumlah peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan.....	52
5. Daftar Interpretasi Koefisien r	61
6. Klasifikasi Daya Pembeda	63
7. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes.....	63
8. Indeks Kesukaran.....	65
9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes	65
10. Ringkasan Anova	67
11. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	72
12. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Media <i>Flash Card</i>	73
13. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Medi <i>Flash Card</i>	74

14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	75
15. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	76
16. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	77
17. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen....	78
18. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .	79
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media <i>Flash Card</i> yang Berisi Gambar	43
2. Media <i>Flash Card</i> yang Berisi Angka	44
3. Media <i>Flash Card</i> yang Berisi Kata	44
4. Diagram Pengaruh Variabel Bebas dengan Variabel Terikat	48
5. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	50
6. Histogram Nilai <i>Pretest</i>	75
7. Histogram Nilai <i>Posttest</i>	77
8. Histogram nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Observasi SD Negeri 1 Babatan	94
2. Surat Observasi SD Negeri 1 Karya Tunggal	95
3. Surat Observasi SD Negeri 2 Karya Tunggal	96
4. Surat Observasi SD Negeri 5 Babatan	97
5. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
6. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	99
7. Surat Pernyataan Telah Memvalidasi	100
8. Surat Keterangan.....	101
9. Surat Izin Instrumen.....	102
10. Surat Izin Penelitian	103
11. Surat Balasan Uji Instrumen	104
12. Surat Balasan Penelitian	105
13. Silabus Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas I.....	106
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	111

15. Hasil Uji Validitas Soal	167
16. Uji Reliabilitas	170
17. Daya Pembeda	173
18. Tingkat Kesukaran Soal	175
19. Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	177
20. Kartu Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pilihan Ganda.....	182
21. Rubrik Penilaian Observasi Media <i>Flash Card</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I	190
22. Hasil Observasi Peserta Didik dengan Media <i>Flash Card</i>	195
23. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media <i>Flash Card</i>	207
24. Rekapitulasi Hasil Belajar.....	209
25. Hasil Uji Normalitas Data Nilai Hasil Belajar.....	211
26. Hasil Uji Homogenitas.....	218
27. Uji Hipotesis	221
28. Tabel r	225
29. Tabel Distribusi Normal	226
30. Tabel Distribusi χ^2	227
31. Tabel F	228
32. Foto Kegiatan Penelitian.....	229

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah salah satu cara manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Proses belajar idealnya seseorang akan mendapatkan pengetahuan yang belum diketahuinya. Menurut Sardiman (2011 : 20-21) “belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”. Belajar dapat dilakukan oleh semua orang dan semua kalangan. Belajar dapat dilakukan secara formal maupun nonformal. Pelaksanaan pendidikan formal mengacu pada penggunaan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013.

Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori pendidikan berdasarkan standar teori kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warganegara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman

belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.

Penerapan Kurikulum 2013 menitik beratkan proses pembelajaran pada keaktifan peserta didik. Pembelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik terpadu adalah pembelajaran yang di dalamnya dilakukan pengemasan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Penggunaan tematik terpadu dalam pembelajaran Kurikulum 2013 dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran dan memahami materi pada pembelajaran.

Salah satu alat penunjang dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Buchori dan Setyawati (2015 : 370) "*media is one determinant success of student learning*". Artinya media adalah satu penentu keberhasilan belajar peserta didik. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media saat pembelajaran sangat penting, dikarenakan siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut penelitian Indah Purnama Sari (2018) hasil kemampuan berhitung peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas

eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flash card* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi Gugus Kelengkeng Kecamatan Katibung Lampung Selatan banyak pendidik yang belum mengembangkan media pembelajaran. Pendidik masih mengandalkan alat seadanya dan buku sebagai penunjang pembelajaran. Terlihat di SD Negeri 1 Babatan yang merupakan sekolah dasar dengan fasilitas yang cukup. Terdapat beberapa masalah dalam observasi di SD Negeri 1 Babatan, yaitu:

1. Pendidik kurang memahami Kurikulum 2013.
2. Penguasaan kelas masih kurang dikarenakan cara pengajarannya yang monoton.
3. Pengaturan tempat duduk peserta didik yang tidak konsisten.
4. Pendidik kurang memahami metode dan model yang dapat digunakan.
5. Media yang digunakan media gambar pada karton dan menggunakan buku sebagai acuan pembelajaran.
6. Peserta didik kurang aktif saat pembelajaran berlangsung.
7. Nilai di kelas tergolong rendah karena banyak yang nilai peserta didik yang berada di bawah KKM.

Sedikit berbeda dengan SD Negeri 1 Babatan, pada SD Negeri 1 Karya Tunggal penguasaan pendidik dalam menggunakan media cukup baik. Terdapat beberapa masalah saat observasi di SD Negeri 1 Karya Tunggal, yaitu:

1. Pendidik kurang memahami Kurikulum 2013.
2. Penguasaan kelas masih kurang dikarenakan cara pengajaran yang monoton.
3. Peserta didik kurang berperan aktif saat pembelajaran berlangsung.
4. Sekolah baru menerapkan Kurikulum 2013 di tahun ajaran baru 2018/2019.
5. Sekolah terkendala dalam buku Kurikulum 2013.
6. Pendidik kurang memahami metode dan model yang dapat digunakan.
7. Media yang digunakan memanfaatkan benda nyata di sekitar kelas / sekolah dan buku sebagai bahan acuan.
8. Nilai di kelas tergolong sedang karena ada beberapa peserta didik yang sudah mencapai KKM.

SD Negeri 2 Karya Tunggal mengalami perbedaan dari SD Negeri 1 Babatan dan SD Negeri 1 Karya Tunggal. Pendidik di SD Negeri 2 Karya Tunggal tergolong pendidik yang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Terdapat beberapa masalah saat observasi di SD Negeri 2 Karya Tunggal, yaitu:

1. Pendidik kurang memahami penilaian Kurikulum 2013.
2. Pendidik belum memahami cara pembuatan RPP Kurikulum 2013.
3. Sekolah baru menerapkan Kurikulum 2013 di tahun ajaran baru 2018/2019.
4. Sekolah terkendala dalam buku Kurikulum 2013.
5. Fasilitas dalam pembelajaran kurang mendukung.

6. Media yang digunakan berupa kartu gambar, media benda kongkret, dan menyediakan media penunjang lainnya.
7. Nilai di kelas 1 tergolong sedang karena ada peserta didik yang sudah mencapai KKM.

Selanjutnya, pada SD Negeri 5 Babatan. Melalui observasi, peneliti menemukan masalah – masalah yang terdapat di SD tersebut. Terlihat di SD Negeri 5 Babatan yang merupakan sekolah dasar dengan fasilitas yang cukup, akan tetapi kreatifitas pendidik dalam penggunaan media sangat kurang. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pengetahuan pendidik akan media.

Terdapat beberapa masalah saat observasi di SD Negeri 5 Babatan, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar kelas I SD Negeri 5 Babatan.
2. Media yang digunakan berupa buku peserta didik dan buku pendidik.
3. Pendidik masih belum maksimal menerapkan Kurikulum 2013 walau pun sudah tahun kedua SD Negeri 5 Babatan menggunakan Kurikulum 2013.
4. Pendidik masih monoton dalam proses pembelajaran di kelas IA dan IB.
5. Kelas I A dan IB mempunyai karakteristik peserta didik yang sama yaitu kurang aktif saat pembelajaran. Hal tersebut menurut pendidik merupakan masa transisi dari Paud ke SD.
6. Metode yang digunakan ceramah, diskusi, dan demonstrasi.
7. Pendidik kurang memahami metode dan model pembelajaran yang dapat digunakan.

Berdasarkan hasil observasi Gugus Kelengkeng Kecamatan Katibung Lampung Selatan, peneliti memilih SD Negeri 5 Babatan karena pendidik hanya mengandalkan buku sebagai acuan pembelajarannya. Ketidaksiapan

pendidik dalam menggunakan media dalam pembelajaran di SD Negeri 5 Babatan, ternyata berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Dilihat pada hasil MID Semester Ganjil SD Negeri 5 Babatan TP. 2018/2019 pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 5 Babatan TP. 2018-2019.

Mata pelajaran	KKM	Nilai	Kelas I A		Kelas I B		Keterangan
			Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
PKn	70	≥70	11	45,83	9	39,13	Tuntas
		<70	13	54,17	14	60,87	Belum Tuntas
B.Indonesia	70	≥70	12	50,00	10	43,48	Tuntas
		<70	12	50,00	13	56,52	Belum Tuntas
Matematika	70	≥70	13	54,17	10	43,48	Tuntas
		<70	11	45,83	13	56,52	Belum Tuntas
SBK	70	≥70	11	58,33	12	52,17	Tuntas
		<70	13	41,67	11	47,83	Belum Tuntas

Sumber : Data Sekolah

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan adalah 70. Mata pelajaran PKn peserta didik kelas A memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 45,83% dan belum tuntas sebanyak 54,17 %. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 39,13% dan belum tuntas sebanyak 60,87%. Perolehan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas A mendapatkan persentase ketuntasan sebanyak 50,00% dan belum tuntas sebanyak 50,00%. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 43,48% dan belum tuntas sebanyak 56,52%.

Selanjutnya mata pelajaran Matematika peserta didik kelas A memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 54,17% dan belum tuntas sebanyak 45,83%. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 43,48% dan belum tuntas sebanyak 56,52%. Perolehan pada mata pelajaran SBK peserta didik kelas A mendapatkan persentase ketuntasan sebanyak 58,33% dan belum tuntas sebanyak 41,67%. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 52,17% dan belum tuntas sebanyak 47,83%. Hal ini menunjukkan hasil belajar PKn, Bahasa Indonesia, Matematika dan SBK peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan tergolong rendah.

Peneliti berpikir bahwa rendahnya hasil belajar kelas I SD Negeri 5 Babatan dikarenakan saat penyampaian materi pembelajaran pendidik hanya menggandalkan buku sebagai bahan acuannya. Peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran di kelas karena tidak menggunakan media lain. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flash card*. Media *flash card* menurut Arsyad (2014 : 119) adalah “kartu kecil yang berisi gambar, teks, tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar”. Pendidik dituntut untuk kreatif dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media *flash card* bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan.

Media *flash card* dipilih karena penggunaan media secara kreatif dapat membuat pembelajaran di kelas lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal inilah yang

mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas1 Sekolah Dasar Negeri 5 Babatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar kelas I SD Negeri 5 Babatan.
2. Media yang digunakan berupa buku peserta didik dan buku pendidik.
3. Pendidik masih belum maksimal menerapkan Kurikulum 2013 walau pun sudah tahun kedua SD Negeri 5 Babatan menggunakan Kurikulum 2013.
4. Pendidik masih monoton dalam proses pembelajaran di kelas IA dan IB.
5. Kelas I A dan IB mempunyai karakteristik peserta didik yang sama yaitu kurang aktif saat pembelajaran. Hal tersebut menurut pendidik merupakan masa transisi dari Paud ke SD.
6. Metode yang digunakan ceramah, diskusi, dan demonstrasi.
7. Pendidik kurang memahami metode dan model pembelajaran yang dapat digunakan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dan belum menggunakan media pembelajaran pada kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti mengkaji sebagai berikut :

Apakah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran tematik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui media *flash card* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Menginformasikan kepada pendidik dalam proses pembelajaran untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media *flash card* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas pendidik di sekolah melalui media *flash card*.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media *flash card*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup :

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Lingkup objek penelitian ini adalah hasil belajar pada pembelajaran tematik menggunakan media *flash card*.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Proses belajar terjadi melalui banyak cara, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu. Belajar hakikatnya adalah mengubah kemampuan. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Pengalaman merupakan interaksi antara individu dan lingkungannya sebagai sumber belajar.

Menurut Hamalik (2004 : 27) belajar adalah ‘modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman’. Selanjutnya Slameto (1991 : 78) mengemukakan bahwa “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Idealnya seseorang yang sudah belajar maka orang tersebut mempunyai perubahan setelah ia belajar. Suprijono (2014 : 3) menjelaskan bahwa

“belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar mengubah kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Seseorang yang sudah belajar maka orang tersebut mempunyai perubahan setelah ia belajar. Makin banyak seseorang belajar maka orang tersebut mengalami banyak perubahan.

2. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar.

a. Teori Belajar Behavioristik

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Belajar dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di lingkungannya.

Seseorang dianggap telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku.

Menurut Suprijono, (2014 : 17) teori belajar behavioristik merupakan “pembelajaran yang diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respons)”. Selanjutnya menurut Hamalik (2004 : 39) menafsirkan “belajar sebagai latihan-

latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons”.

Diperjelas oleh Sukardjo dan Komarudin (2012 : 34) bahwa “tingkah laku dalam belajar akan berubah kalau ada stimulus dan respons”.

Berdasarkan pendapat di atas pengertian belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya reaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah lakunya, maka jika belum ada perubahan tingkah laku dapat dikatakan bahwa ia belum melakukan proses belajar.

b. Teori Belajar Kognitif

Belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pengalaman. Teori belajar kognitif melibatkan proses berfikir secara kompleks dan lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak.

Menurut Suprijono (2014 : 22) “belajar adalah proses mental yang aktif untuk dicapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan”.

Teori belajar kognitif menekankan kepada pentingnya proses internal, yaitu proses mental”. Selanjutnya Menurut Sukardjo dan Komarudin (2012 : 50) “teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri”. Diperjelas oleh Baharuddin dan

Wahyuni (2015 : 126) “belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan”.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa belajar menurut teori kognitif merupakan perilaku manusia tidak semata-mata disebabkan oleh adanya hubungan antara stimulus dan respons, akan tetapi lebih dari itu, yaitu adanya proses mental untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivisme mengandung prinsip-prinsip penting dalam pembelajaran peserta didik di sekolah. Teori ini merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih aktif. Konsep pembelajaran konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data.

Menurut Sardiman (2011 : 38) teori konstruktivistik belajar adalah “kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya”. Sedangkan menurut Sukardjo dan Komarudin (2012 : 55-56) “ proses pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data”. Dipekuat oleh pendapat Suprijono (2014 : 39) “teori konstruktivisme

menekankan pada belajar autentik, yaitu proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata”.

Berdasarkan pendapat di atas pengertian belajar menurut teori konstruktivistik merupakan peserta didik memperoleh pengetahuan karena keaktifan peserta didik itu sendiri. Proses pembelajaran teori konstruktivistik menitik beratkan proses pada keaktifan serta membangun konsep pada peserta didik.

3. Tujuan Belajar

Melakukan suatu perbuatan pastilah mempunyai tujuan. Jika tidak punya tujuan yang jelas, maka ditakutkan kegiatan tersebut tidak terarah bahkan tidak terlaksana. Begitu pun dengan belajar, saat belajar perlu adanya tujuan. Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Davies (1991 : 95) “tujuan belajar dalam artian luas adalah suatu perubahan yang diharapkan”. Selanjutnya menurut Sardiman (2011 : 26) “Tujuan belajar ada tiga jenis yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep keterampilan, dan pembentukan sikap”. Diperkuat oleh Slameto (1991 : 130) “tujuan belajar peserta didik bukan hanya mengetahui, tetapi melalui belajar peserta didik menyiapkan masa depannya yang akan datang”.

Sebagai seorang pendidik, harapan yang diinginkan adalah keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan tersebut terlihat dari perubahan yang dialami peserta didik. Perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik pastilah didasari oleh konsep yang ditanamkan oleh pendidik. Davies (1991 : 95) menjelaskan bahwa “satu-satunya cara untuk menilai kualitas pengalaman terletak pada berhasil atau tidaknya pengalaman tersebut dalam membawa perubahan yang diinginkan pada tingkah laku peserta didik”. Perubahan ini, diinginkan dan dinilai oleh pendidik dan pelatih, diharapkan akan terjadi dalam pikiran, perbuatan, dan perasaan peserta didik sebagai hasil dari pengalaman pendidikan dan pelatihan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah suatu perubahan yang diharapkan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan tersebut terlihat dari perubahan yang dialami peserta didik. Tujuan belajar inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

4. Hasil Belajar

Setiap keberhasilan belajar dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari proses belajar yang dijalani. Hasil belajar tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tersebut tidak melakukan sesuatu. Hasil belajar merupakan cerminan dari proses belajar.

Suprijono (2014 : 5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Selanjutnya menurut Slameto (1991 : 131) mengemukakan bahwa “hasil belajar dalam kecakapan kognitif itu mempunyai hirarkhi/ bertingkat-tingkat”. Tingkat-tingkat yang dimaksud adalah informasi non verbal, informasi fakta serta pengetahuan verbal, konsep dan prinsip, dan pemecahan masalah dan kreativitas. Diperjelas oleh Sudjana (2012:22) “hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar yang merupakan *output* dari proses pembelajaran sangatlah penting untuk mengetahui apakah pembelajaran tersebut berhasil atau tidak. Selain itu hasil belajar juga penting untuk peserta didik, agar peserta didik tahu apakah dia sudah lulus atau tidak dalam pembelajaran.

B. Kurikulum 2013

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan susunan satu rangkaian kegiatan yang di dalamnya mengandung rencana pembelajaran peserta didik sebagai pengalaman belajar bagi peserta didik yang diperoleh dari sekolah. Kurikulum merupakan acuan utama yang digunakan pada proses pembelajaran.

Kurikulum yang dipakai saat pembelajaran merupakan kurikulum yang disediakan oleh pemerintah.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamalik (2004 : 64) “kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) bagi peserta didik”.

Selanjutnya menurut Slameto (1991 : 7) “kurikulum adalah suatu program yang dimaksudkan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan”.

Diperjelas oleh Majid (2014 : 1) “kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) bagi peserta didik”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah program yang disediakan pemerintah untuk sekolah yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Hasil Belajar pada Kurikulum 2013

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik merupakan bagian utama dari pendidikan formal yang syaratnya ada kurikulum sebagai pedoman. Kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.

Kurikulum 2013 ialah kurikulum yang terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai sebuah sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter peserta didik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter peserta didik terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya.

Menurut Majid (2014 : 37) “pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan”. Diperjelas oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah

Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013 menganut:

Pembelajaran yang dilakukan pendidik (*taught curriculum*) dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat, Serta pengalaman belajar langsung peserta didik (*learned-curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar

langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum.

Pembelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 di kelas I mencakup Kompetensi Inti sebagai berikut :

- a. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual yaitu, menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial yaitu, menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, pendidik dan tetangganya.
- c. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan yaitu, memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah maupun sekolah.
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan yaitu, menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain, dan berakhlak mulia.

Penelitian ini, membatasi hasil belajar yaitu ranah kognitif (Kompetensi Inti- 3). Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Proses aktivitas

kognitif dalam pembelajaran tersebut terjadi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh peserta didik dan peserta didik melakukan respon terhadap stimulus sehingga pembelajaran mempunyai arti. Menurut Bloom dalam Suryosubroto (2009 : 205) aspek penalaran atau kognitif secara garis besar dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Mengetahui, yakni menggali kembali hal-hal yang umum dan khas, mengenali kembali metode dan proses serta mengenali pola, struktur, dan perangkat.
- b. Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- c. Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstraksi dalam di dalam situasi- situasi konkret.
- d. Menganalisis, adalah menjabarkan sesuatu kedalam unsur-unsur, bagian-bagian, atau komponen-komponen sedemikian rupa, sehingga tampak jelas susunan gagasan yang ada di dalamnya, atau tampak jelas hubungan berbagai gagasan yang dinyatakan dalam sesuatu komunitas.
- e. Mensintesis, merupakan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu keseluruhan yang utuh.
- f. Mengevaluasi, merupakan kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter peserta didik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor serta merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan. Kurikulum 2013 pembelajaran berbasis tematik di kelas I mencakup Kompetensi Inti-1, Kompetensi Inti-2, Kompetensi Inti-3, dan Kompetensi Inti-4. Penelitian ini lebih terfokus pada ranah kognitif yang berada pada Kompetensi Inti-3. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir peserta didik, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Hasil belajar dapat dilihat

melalui kegiatan belajar yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

C. Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Kurikulum 2013 menekankan proses pembelajaran secara terpadu. Pembelajaran terpadu disebut dengan pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran berdasarkan tema. Pembelajaran terpadu lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terpadu secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan.

Menurut Hamdayama (2014 : 1) “pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak”. Selanjutnya menurut Sani (2017 : 272) mendefinisikan bahwa “pembelajaran tematik dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar secara bermakna kepada peserta didik”. Diperjelas oleh Majid (2014 : 121) yang menyatakan bahwa :

pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran integratif (*integrated instruction*) yang merupakan salah satu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pembelajaran terpadu menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terpadu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang di dalamnya peserta didik sendiri aktif secara mental membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya.

2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Kurikulum 2013 menggunakan sistem pembelajaran terpadu, yang menekankan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific*. Pembelajaran terpadu membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Peserta didik dalam proses pembelajaran ditekankan keterlibatan secara aktif.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa:

Sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”.

Menurut Hamdayama (2014 : 1) pembelajaran tematik memiliki

karakteristik sebagai berikut :

- a. Pembelajaran terpadu berpusat pada peserta didik (*Student centered*).
- b. Pembelajaran terpadu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*).
- c. Pembelajaran terpadu, pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas.
- d. Pembelajaran terpadu menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Pembelajaran terpadu bersifat luwes (fleksibel).
- f. Pembelajaran terpadu hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya menurut Menurut Rusman (2017 : 362-363) Karakteristik

pembelajaran terpadu sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar moder yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal- hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.

- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Penerapan pembelajaran terpadu disekolah dasar merupakan sebagai suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan adapun karakteristik dari pembelajaran tematik menurut TIM Pengembangan PGSD dalam Majid (2014 : 127) sebagai berikut :

- a. Holistik, suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
- b. Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar skemata yang dimiliki oleh peserta didik, yang pada gilirannya nanti, akan memberikan dampak bermakna dari materi yang dipelajari.
- c. Otentik, pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
- d. Aktif, pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar kepada pendekatan diskoveri inkuiri dimana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik yang menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Peserta didik dalam proses pembelajaran ditekankan keterlibatan secara aktif dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

3. Kelemahan dan Kelebihan Pembelajaran Terpadu.

Pembelajaran terpadu dikemas dalam suatu tema atau bisa disebut dengan istilah tematik. Pendekatan tematik ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran, dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pendekatan pembelajaran tematik ini mengacu dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran.

Pembelajaran terpadu pada pelaksanaannya memiliki kelemahan dan kelebihan. Menurut Suryosubroto dalam Khasanah (2014 : 2) menyatakan kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran terpadu, kelebihan yang dimaksud, yaitu :

- a. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
 - b. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
 - c. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
 - d. Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- Serta kelemahan dari pembelajaran terpadu, yaitu:
- a. Pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
 - b. Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Menurut Kunandar (2007 : 315), pembelajaran terpadu mempunyai

kelebihan dan kelemahan, kelebihan yang dimaksud, yaitu :

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- f. Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- g. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Selain kelebihan di atas pembelajaran tematik memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik terjadi apabila dilakukan oleh pendidik tunggal. Misalnya seorang pendidik kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema sehingga dalam pembelajaran tematik akan merasa sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran. Di samping itu, jika skenario pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif maka pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat di atas, Hernawan dan Resmi

dalam Ananda dan Abdillah, (2018 : 16) menyatakan pembelajaran

terpadu mempunyai kelebihan dan kelemahan, kelebihan yang dimaksud,

yaitu :

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- d. Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan keterampilan berpikir peserta didik.
- e. Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- f. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan orang lain.

Serta kelemahan dari pembelajaran terpadu, yaitu:

- a. Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam kurikulum masih terpisah-pisah ke dalam mata pelajaran yang ada.
- b. Pelaksanaan pembelajaran terpadu dibutuhkan sarana dan prasarana belajar yang memadai untuk mencapai kompetensi dasar secara optimal.
- c. Belum semua pendidik memahami konsep pembelajaran terpadu ini secara utuh.

Menurut paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dalam pembelajaran terpadu yaitu pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, menumbuhkan keterampilan sosial, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain. Sedangkan kelemahan dalam pembelajaran terpadu yaitu pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi, Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam kurikulum masih terpisah-pisah, pelaksanaan pembelajaran terpadu dibutuhkan sarana dan prasarana belajar yang memadai, dan belum semua pendidik memahami konsep pembelajaran terpadu ini secara utuh.

Cara menangani kelemahan pembelajaran terpadu yaitu pendidik harus memiliki keterampilan yang tinggi. Selain itu pendidik harus mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep - konsep yang ada dengan mata pelajaran yang tepat. Pendidik juga harus memahami konsep pembelajaran terpadu secara utuh. Tidak hanya itu pendidik juga harus memahami cara mengkaitkan materi pembelajaran terpadu serta cara mengkomunikasikan pembelajaran dengan kreatif. Penyiapan sarana dan prasarana belajar untuk mencapai kompetensi dasar secara optimal harus dilakukan oleh pendidik.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pendidik seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran saat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Harus kita akui bahwa media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Menurut Arsyad (2011 : 3) “kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’”. Selanjutnya menurut Rusman (2017 : 213) “media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”.

Selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Seperti yang dijelaskan oleh *National Education Association* dalam Sadiman dkk. (2010 : 7) mendefinisikan “media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya”. Oleh karena itu, media dapat dimanipulatif, dilihat, didengar, atau dibaca.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara dari sumber informasi ke penerimaan informasi. Media digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dapat dikatakan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk menerima pembelajaran yang disampaikan pendidik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses belajar secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak dalam proses belajar. Penggunaan media menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar peserta didik.

Menurut Arsyad (2011 : 69) “fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik”.

Selanjutnya menurut Rohani (1997 : 9) fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar.
- c. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Mendorong motivasi belajar.
- e. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.
- f. Menambah variasi dalam menyajikan materi.
- g. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- h. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan pendidik, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif.
- i. Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan , bakat dan minatnya.

- j. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dengan lingkungannya.
- k. Mencegah terjadinya verbalisme.
- l. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- m. Menimbulkan semangat yang lesu menjadi bergairah, pelajaran yang berlangsung menjadi lebih hidup.
- n. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap informasi.
- o. Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

Selaras dengan pendapat Sanjaya (2014 : 73) memaparkan fungsi penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, yaitu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, yaitu melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, yaitu dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas, yaitu untuk melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang membuat peserta didik merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dari sumber informasi ke penerimaan informasi. Penggunaan media menjadi salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran. Jenis Media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan.

Rohani (1997 : 18-24) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran, antara lain:

- a. Berdasarkan indra
- b. Berdasarkan jenis pesan
- c. Berdasarkan sasarannya
- d. Berdasarkan penggunaan tenaga listrik (elektronik)
- e. Media asli dan tiruan
- f. Media grafis
- g. Media bentuk papan
- h. Media yang disorotka (*projectable aids*) atau alat pandang (*visual aids*)
- i. Media yang dapat didengar
- j. Media pandang dengar
- k. Media bahan-bahan cetak (*printed materials media*)

Selanjutnya menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2007 : 33)

mengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi

perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu:

- a. Pilihan Media Tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan terdiri dari proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides* dan *filmstrips*.
 - 2) Visual yang tak diproyeksikan terdiri dari gambar, poster, foto, *flash card*, *charts*, *grafik*, diagram, pameran, papan info dan papan bulu.
 - 3) Audio terdiri dari rekaman piringan, pita kaset, *reel* dan *cartridge*.
 - 4) Penyajian Multimedia terdiri dari slide plus suara (*tape*) dan *multiimage*.
 - 5) Visual dinamis yang di proyeksikan terdiri dari film, televisi dan video.

- 6) Cetakan terdiri dari buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas atau *hard-out*.
 - 7) Permainan terdiri dari teka-teki, simulasi dan permainan papan.
 - 8) Realia terdiri dari model, specimen atau contoh, manipulatif atau petadan boneka.
- b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi terdiri dari *telekonferen* dan kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis *mikroprosesor* terdiri dari *computer assisted instruction*, permainan *computer*, *system tutor intelijen*, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.

Sedangkan menurut Williams dalam Pribadi (2017 : 17) jenis media pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Media yang tidak diproyeksikan atau non-projected media, seperti foto, diagram, *flash card*, bahan pameran atau *display*, dan model.
- b. Media yang diproyeksikan atau projected media misalnya, LCD.
- c. Media audio seperti kaset, *compact disc* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik.
- d. Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVD, dan *blue rays disc*.
- e. Pembelajaran berbasis komputer.
- f. Multimedia dan jaringan komputer.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis media pembelajaran antara lain: media yang tidak diproyeksikan (media visual) berupa gambar, poster, foto, *flash card*, *charts*, *grafik*, diagram, pameran, papan info dan papan bulu, media yang diproyeksikan seperti LCD, media audio seperti kaset, media gambar bergerak seperti VCD, DVD, dan *blue rays disc*, pembelajaran berbasis komputer, multimedia, dan jaringan komputer. Media yang digunakan dalam peneliti ini adalah media *flash card* atau

disebut juga media berbasis visual, karena media *flash card* apabila digunakan dengan baik, maka peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan saat proses belajar mengajar.

E. Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Salah satu media visual adalah media *flash card*. *Flash card* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan isi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011 : 119) “media *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu”.

Menurut Riyana dan Susilana (2008 : 94) “*flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar”. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Diperjelas oleh Suyanto (2007 : 109) Mengatakan “*flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar”.

Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Isi *flash card* dapat berupa gambar, huruf, dan angka. Menurut

Arsyad (2011:120) “*flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berupa kartu huruf, kartu gambar, dan kartu angka yang berukuran 8x12 cm digunakan dalam pembelajaran. Menggunakan media *flash card* dapat mengembangkan daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2. Langkah – Langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* umumnya dilakukan oleh siapa saja. Hal tersebut dikarenakan media *flash card* merupakan media yang mudah dibuat dan mudah digunakan. Media *flash card* dapat menunjang aktivitas pembelajaran. Buttner (2013:2) menjelaskan langkah – langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut :

Berikan kepada peserta didik yang bekerja secara berkelompok sekumpulan *flash card* berisi bermacam – macam kata atau gambar. Mintalah mereka untuk menggunakan semua *flash card* secara kreatif untuk menyusun kalimat, pertanyaan, membuat pernyataan benar atau salah, atau menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang tercantum pada kartu-kartu tersebut.

Selanjutnya Menurut Indriana (2011 : 68-69) menyatakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut.

- a. Kartu – kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
- b. Cabut kartu satu persatu setelah pendidik selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang terdekat dengan pendidik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.

- d. Jika sajian menggunakan cara permainan: 1) letakkan kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik; 2) siapkan peserta didik yang akan berlomba; 3) pendidik meminta peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambing yang sesuai.

Diperjelas Oleh Riyana dan Susilana (2008 : 95-96) langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut.

- a. Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- b. Cabutlah satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk berdekatan dengan pendidik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain sampai semua peserta didik kebagian.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian pendidik memberikan perintah. Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu pendidik menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media *flash card* yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik, dan mengambil atau mencabut satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas. memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengamati kartu. Peserta didik menggunakan semua *flash card* secara kreatif untuk menyusun kalimat, pertanyaan, membuat pernyataan benar atau salah, atau menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang tercantum pada kartu-kartu tersebut. Jika *flash card* di sajikan dengan cara permainan, terlebih dahulu pendidik menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.

Penggunaan media *flash card* yang sesuai akan menimbulkan dampak yang baik bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang memakai langkah-langkah penggunaan media *flash card* yang tidak tepat, dapat menyebabkan tidak berpengaruh nya media *flash card* dalam pembelajaran. Oleh karna itu, peneliti menggunakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- b. Berikan kartu-kartu yang akan diterangkan kepada peserta didik secara kelompok.
- c. Peserta didik mencabut satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas. Pendidik meminta peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu.
- d. Peserta didik menjodohkan atau menyusun kartu dengan baik dan benar melalui bimbingan pendidik.
- e. Peserta didik menampilkan hasil kerja yang telah dibuat di depan kelas.
- f. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian pendidik memberikan perintah. Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu pendidik menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.

Tabel 2. Kesesuaian Langkah-Langkah Saintifik dan Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Langkah-Langkah Saintifik	Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Flash Card</i>
Mengamati	Peserta didik menyimak kartu yang di pegang oleh pendidik.
Menanya	Peserta didik menanyakan perihal kartu yang disajikan.
Mencoba	Peserta didik memilih atau mencabut kartu yang telah disediakan di kotak kartu.
Menalar	Peserta didik menjodohkan atau menyusun kartu dengan baik dan benar melalui bimbingan pendidik.
Mengkomunikasikan	Peserta didik menampilkan hasil kerja yang telah dibuat di depan kelas.

3. Kelebihan Media *Flash Card*

Media pembelajaran *flash card* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya, baik dilihat dari segi sifat, manfaat, maupun kepraktisan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran *flash card* dimaksudkan agar peserta didik dapat dengan lebih cepat menerima dan mengerti tentang materi pembelajaran yang hendak disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Riyana dan Susilana (2008 : 95) mengemukakan “kelebihan dalam media *flash card* yaitu mudah dibawa-bawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan”. Sadiman, dkk. (2012 : 29-31) menjelaskan kelebihan media *flash card* sebagai berikut:

- a. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat peserta didik dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalah pahaman.
- e. Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selanjutnya menurut Hamalik (1986 : 87) *flash card* mempunyai kelebihan

- kelebihan diantaranya:

- a. Bersifat konkret, sehingga dapat mengurangi verbalisme.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Mengatasi keterbatasan kemampuan panca indera manusia.
- d. Menjelaskan suatu permasalahan.
- e. Murah dan mudah didapat.
- f. Mudah digunakan, baik secara perorangan maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flash card* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, mudah dibawa kemana-mana, menyenangkan, praktis, dan ekonomis.

4. Kelemahan Media *Flash Card*

Flash card sebagai salah satu media pembelajaran yang bagus, namun tidak terlepas juga memiliki kekurangan. Media *flash card* adalah salah satu penyampaian pesan tertentu dalam proses mengajar. Media *flash card* selain mempunyai kelebihan, media *flash card* juga mempunyai kelemahan yang harus diperhatikan oleh seseorang pendidik. Menurut Sadiman, dkk. (2012 : 31) “media *flash card* mempunyai beberapa kelemahan, yaitu hanya menekankan persepsi indera penglihatan, kurang

efektif jika menerangkan gambar yang kompleks, dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar”.

Selanjutnya menurut Zuhriyyah (2017 : 24) ”*flash card* mempunyai kelemahan yaitu *Small Students* (peserta didik kelompok kecil) dan Menuntut penataan ruang yang baik”. Diperjelas oleh Riyana dan Susilana (2008 : 95) “kelemahan dalam media *flash card* yaitu hanya dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil, dan memerlukan perawatan yang teliti karena dikhawatirkan kartu akan tercecer dan hilang”.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa kelemahan dalam menggunakan media *flash card* hanya dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil, ukurannya terbatas untuk kelompok besar, dan memerlukan perawatan yang teliti.

Cara menangani kelemahan media *flash card* yaitu dengan membuat *flash card* (kartu kata, kartu gambar, dan kartu angka) yang menarik sehingga peserta didik dapat lebih tertarik. Media *flash card* harus jelas isinya sehingga peserta didik tidak bingung saat pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya media *flash card* mudah tercecer, sehingga memerlukan perawatan yang teliti. Penggunaan tempat yang dapat menampung media *flash card* juga bisa menjadi solusi untuk menyimpan media agar tidak tercecer.

Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan media yang sederhana, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Media pembelajaran *flash card* mempunyai daya tarik dan menimbulkan dampak positif terhadap peserta didik kelas I dalam proses pembelajaran terpadu. Penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik terhadap apa yang diajarkan apabila media *flash card* tersebut digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

F. Implementasi Media *Flash Card* dalam Pembelajaran

Media *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu huruf, kartu gambar, dan kartu angka merupakan bagian dari media *flash card*. Peneliti menggunakan media *flash card* supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak bosan dalam setiap pembelajaran serta mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Berikut merupakan pembelajaran pada Kelas I Tema 6 Subtema 4 yang terdiri dari pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.

Tabel 3. Pembelajaran pada Kelas I Tema 6 (lingkungan bersih, sehat dan asri) Subtema 4 (berkerja sama menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan)

No	Pembelajaran	Mata Pelajaran
1.	Hari ke-1	1. Bahasa Indonesia 2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) 3. Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP).
2.	Hari ke-2	1. Bahasa Indonesia 2. PJOK.
3.	Hari ke-3	1. Bahasa Indonesia 2. Matematika 3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
4.	Hari ke-4	1. Bahasa Indonesia 2. Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP).
5.	Hari ke-5	1. Bahasa Indonesia 2. Matematika.
6.	Hari ke-6	1. Bahasa Indonesia 2. Matematika 3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Media *flash card* berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau benda-benda simbol yang mengingatkan atau menuntun pendidik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Penggunaan media *flash card* diharapkan mendapat hasil yang maksimal. Media *flash card* dapat digunakan pendidik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Media *flash card* merupakan salah satu media yang mudah dibuat serta mudah dipakai oleh pendidik saat memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaannya pun dapat digunakan di mana saja. Sekolah yang letaknya di Desa maupun di Kota dapat menggunakan media *flash card* untuk menunjang pembelajaran. Keberagaman isi serta fungsi yang dapat

menghadirkan gambaran nyata kepada peserta didik menjadikan media ini efektif untuk digunakan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Media *flash card* mempunyai aturan ukuran yang fleksibel. Menurut Arsyad (2011 : 120) “*flash card* berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi”. Pembuatan *flash card* dapat dikatakan mudah dan ukurannya bisa menyesuaikan kebutuhan pembelajaran. Berikut merupakan contoh media *flash card* yang dapat digunakan saat pembelajaran.



Gambar 1. Media *Flash Card* yang Berisi Gambar



Gambar 2. Media *Flash Card* yang Berisi Angka



Gambar 3. Media *Flash Card* yang Berisi Kata

G. Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

1. Sari (2018) Universitas Lampung, penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik.
2. Lestari, dkk (2013) Universitas Sebelas Maret, meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran kartu huruf dalam peningkatan kemampuan membaca aksara jawa peserta didik sekolah dasar. Dilihat dari jumlah peserta didik yang mendapat nilai tuntas mengalami peningkatan. Artinya kemampuan membaca peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan media kartu huruf.
3. Zuhriyyah (2017) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* IPA Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB mengemukakan Media pembelajaran *flash card* IPA berbentuk kartu bolak balik yang berisi gambar pada bagian depan dan materi sebagai keterangan gambar pada bagian belakang kartu dengan perpaduan warna yang menarik dan dirancang untuk anak tunarungu kelas VII yang menggunakan metode

penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flash card* IPA yang dilakukan pada uji peserta didik terbatas dan uji luas mendapatkan penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa *flash card* IPA yang dikembangkan dapat diterima sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Anggraini (2010) Universitas Sebelas Maret, penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Metode Glenn Doman dalam Bentuk *Flash card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Cerebral Palsy Di SLB D YPAC Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Dari penelitian yang dilakukan mengenai efektifitas penggunaan metode Glenn Doman dalam bentuk *flash card* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak cerebral palsy, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode Glenn Doman dalam bentuk flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak cerebral palsy di SLB-D YPAC Surakarta tahun ajaran 2009/2010.
5. Wahyuningsih (2014) Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta. penelitian yang berjudul Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di RA Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang. Kemampuan membaca dengan kriteria-kriteria berkembang sangat baik pada dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Terdapat peningkatan pada kemampuan

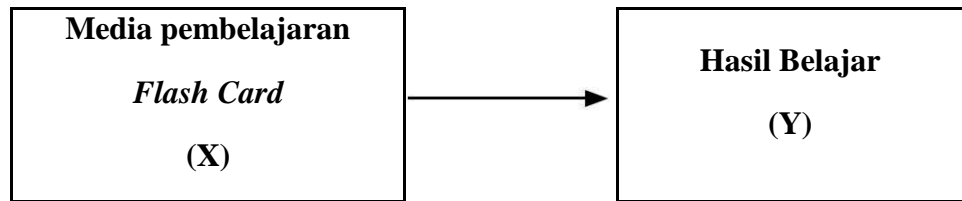
membaca anak usia Dini di RA Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang.

Penelitian di atas dapat menegaskan bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Penelitian ini diharapkan bisa memperjelas bahwa media *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

H. Kerangka Pikir

Media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran terutama pada pembelajaran di kelas rendah. Peserta didik lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media dalam pembelajaran tersebut. Ketika peserta didik sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan peserta didik akan berkembang secara optimal. Hasil belajar peserta didik banyak dipengaruhi berbagai faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran *flash card*.

Demikian halnya dengan adanya media pembelajaran berupa *flash card* yang berguna untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran terpadu kelas I SD. Berdasarkan uraian tersebut kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Pengaruh Variabel Bebas Dengan Variabel Terikat

Keterangan :

X : Variabel Bebas (Media *Flash Card*)

Y : Variable Terikat (Hasil Belajar)

→ : diduga berpengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti dan kebenarannya perlu diuji. Sebuah penelitian yang akan dilaksanakan sebaiknya merumuskan hipotesis terhadap masalah yang akan diteliti. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Menurut Setiyadi (2006:90) “hipotesis dalam penelitian merupakan pernyataan mengenai distribusi dari sebuah variabel atau hubungan antara dua variabel (atau lebih) yang akan diteliti”. Selanjutnya Supranto dan Limakrisna. (2013:33) menyebutkan “hipotesis pada dasarnya merupakan pernyataan tentang sesuatu yang untuk sementara waktu dianggap benar”.

Diperjelas oleh Widi (2010 : 184) bahwa “hipotesis merupakan proposisi sementara, kebenarannya belum diketahui, dan dalam banyak kasus menunjukkan suatu hubungan antara dua atau lebih variabel”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen (*pre-eksperimental*). Menurut Sugiyono (2016 : 74) “jenis penelitian *pre-eksperimental* adalah penelitian yang tidak mempunyai variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen”. Alasan jenis penelitian ini dipilih karna ingin mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Desain Penelitian

Bentuk desain *pre-eksperimental* yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* , yaitu desain dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau *treatment*.

Desain penelitian tersebut dapat di lihat sebagai berikut :

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2

Gambar 5. One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media
flash card

O_1 : Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen

O_2 : Hasil *post-test* pada kelas eksperimen

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas I SD Negeri 5 Babatan Kecamatan Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap di kelas I SD Negeri 5 Babatan Kecamatan Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Menurut Sugiyono (2018 : 80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Selanjutnya menurut masyhuri dan Zainuddin (2008 : 151) “populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi masalah sasaran

penelitian”. populasi dapat dikatakan keseluruhan elemen yang terdapat dalam penelitian.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Kecamatan Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 47 peserta didik.

Tabel 4. Jumlah peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan

No.	Kelas	Jumlah
1.	I A	24
2.	I B	23
	Jumlah	47

Sumber : Data Peserta Didik SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel penelitian merupakan suatu faktor penting yang perlu di perhatikan dalam penelitian yang dilakukan. Sampel penelitian mencerminkan dan menentukan seberapa jauh sampel tersebut bermanfaat dalam membuat kesimpulan penelitian. Menurut Setyosari (2013:221) “pengambilan sampel harus memenuhi syarat *representative*, yaitu diambil benar-benar mewakili populasi yang ada (*representative*)”.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel ini dilakukan dengan mengambil 1 kelas pada keseluruhan kelas 1 SD Negeri 5 Babatan. Penelitian ini menentukan kelas eksperimen dengan melihat

nilai ujian tengah semester yang nilainya lebih rendah, maka dari itu terpilihlah kelas 1 B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian meliputi faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Variabel penelitian merupakan obyek pengamatan dalam penelitian. Menurut Setyosari (2013:162) “variabel adalah faktor yang memiliki variasi dalam pengukurannya. Variabel merupakan suatu gejala, fenomena, objek tertentu, kondisi atau keadaan, peristiwa atau hal yang apabila diukur memiliki variasi”. Penelitian ini menggunakan dua variabel yang akan diteliti yaitu variabel bebas (variabel independen) dan variabel terikat (variabel dependen).

1. Variabel bebas (variabel independen) adalah variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media *flash card* (X).
2. Variabel terikat (variabel dependen) adalah variabel yang memberikan reaksi/respon jika dihubungkan dengan variabel bebas, bisa dikatakan variabel dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, yang dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Media *flash card* merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- b. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media *flash card* merupakan alat proses pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media *flash card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun kelompok. Media *flash card* berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau benda-benda simbol yang mengingatkan atau menuntun pendidik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Keberagaman isi serta

fungsi media *flash card* dapat menghadirkan gambaran nyata kepada peserta didik .

- b. Hasil belajar mencakup Kompetensi Inti-1, Kompetensi Inti-2, Kompetensi Inti-3, dan Kompetensi Inti-4. pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini menggunakan ranah kognitif (Kompetensi Inti-3) artinya hasil belajar pada penelitian ini adalah pengetahuan yang berupa angka atau nilai.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, perlu menggunakan media yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi dan tes.

1. Teknik Observasi

Observasi dimaksud untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang terdapat saat proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta

didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*.

Rumus perolehan nilai aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimal

Sumber : Purwanto (2008:102)

2. Teknik Tes

Teknik tes adalah untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik diarahkan kognitif yang diberikan peneliti kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar yang diharapkan. Alat pengumpul data yang digunakan berupa tes dengan bentuk soal pilihan ganda.

Pemberian soal untuk kelas eksperimen pada 25 Februari 2019 pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). Peserta didik diberikan tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*. Materi yang diujikan adalah disesuaikan pada RPP. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif (KI 3) dengan mencakup dua tingkatan dalam ranah kognitif taksonomi bloom yaitu pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) untuk diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media *flash card*.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Menurut Sugiyono (2018 : 102) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang akan dikaji.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes dan tes.

1. Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur kegiatan peserta didik saat penggunaan media *flash card*. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran media *flash card*. Penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

2. Instrumen Tes

Instrumen tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini menggunakan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Pemberian soal ini dilaksanakan pada kelas eksperimen di kelas I SD Negeri 5 Babatan. Instrumen tes pada penelitian ini digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a) *Stem* : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- b) *Option* : sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
- c) *Kunci* : jawaban yang benar/ paling tepat.
- d) *Distractori/ pengecoh* : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Uji Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Menurut Sugiyono (2018 : 129) Menyatakan bahwa “untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan”.

Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji validasi isi (*content validity*). Cara mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- 3) Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan kepada ahli untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai

dengan kompetensi dasar dan indikator dan kemampuan peserta didik.

Analisis uji validasi ini dikonsultasikan kepada ahli. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan memvalidasi isi kisi-kisi instrumen penilaian tersebut, memberikan saran terhadap kesesuaian indikator pada setiap soal, dan kesesuaian soal pada kemampuan peserta didik yang akan diteliti. Penelitian ini sudah melalui uji validasi butir soal yang diuji oleh Ibu Devi Nawangsasi dan Ibu Rochmiyati.

Butir Soal yang diuji berjumlah 30 soal pada tema 6 subtema 4 kelas 1 SD Negeri 5 Babatan. 30 butir soal tersebut berasal dari 15 indikator dari 5 KD pada 5 mata pelajaran. Berdasarkan uji ahli yang dilakukan, terdapat catatan sebagai berikut :

1. Jumlah soal yang akan diberikan kepada peserta didik berjumlah 15 butir soal.
2. Waktu yang digunakan 45 Menit.
3. Setiap butir soal harus disertakan gambar sebagai pengantar yang sesuai dengan soal.

Berdasarkan hasil uji ahli, maka peneliti menjadikan 1 indikator memiliki jumlah 1 butir soal yang akan diujikan. Butir soal yang akan diujikan berjumlah 15 butir soal yang diawali dengan gambar sebagai pengantar. Waktu yang ditetapkan dalam pengerjaan butir soal selama 45 Menit. Penelitian ini untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal,

digunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Arikunto (2008 : 73) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{ \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah peserta didik
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$	= Jumlah skor peserta didik
$\sum X$	= Jumlah skor butir soal
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor butir soal
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor peserta didik

Maka dari itu, untuk mencari validitas soal tes dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 24 peserta didik. Jumlah soal yang diuji sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Menurut Arikunto (2008:73) Validitas instrumen dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Perhitungan validitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2010*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N=24$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,404. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 19 butir soal dinyatakan valid dan 11 butir soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya dipilih 15 butir soal yang valid untuk soal *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Sudjana (2012 : 16) “Reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya, artinya, kapan pun penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama”. Menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya/jumlah item

s^2 = varians

hasil perhitungan akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Arikunto, 2008 : 109)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha : 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak reliabel. Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,850339695$ sedangkan $r_{tabel} = 0,404$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,850339695 > 0,404$) dengan demikian uji coba instrumen tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} ($0,850339695$) yang diperoleh berada diantara nilai $0,80-1,00$ maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong sangat tinggi.

c. Daya Pembeda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2008 : 201) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

- D = Daya Pembeda
 B_A = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas
 B_B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah
 J_A = Banyaknya peserta didik pada kelompok atas
 J_B = Banyaknya peserta didik pada kelompok bawah

Adapun kriteria daya pembeda soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks daya beda	Klasifikasi
1.	00,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

(Arikunto, 2008 : 203)

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada tabel 7 berikut ini :

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes

Klasifikasi	No. Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	-	0,00 – 0,19
Cukup	2,4,15,16,17	0,20 – 0,39
Baik	1,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,18,19	0,40 – 0,69
Baik Sekali	-	0,70 – 1,00
Tidak Baik	-	Negatif

Sumber: Hasil Penelitian 2019, lampiran 17 halaman 173-174 ;

Berdasarkan tabel diatas terdapat 5 soal dengan klasifikasi cukup, dengan indeks daya beda antara 0,20 – 0,39. Selanjutnya 14 soal dengan klasifikasi baik, dengan indeks daya beda antara 0,40 – 0,69. Pada uji beda soal tes pilihan ganda tidak ditemukan soal dengan klasifikasi jelek dan tidak baik, sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian

d. Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2008: 209) tingkat kesukaran merupakan “proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes”. Pengujian taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Soal terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya dan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Indeks kesukaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

- P : Tingkat kesukaran
 B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar
 JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Menurut Arikunto (2008 : 210) kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dinyatakan sukar. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut :

Tabel 8. Indeks Kesukaran

Indeks	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

(Arikunto, 2008: 210)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh taraf kesukaran terdapat 2 soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indek kesukaran antara 0,00-0,30. Selanjutnya 15 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indek kesukaran antara 0,31-0,70 , dan 2 soal dengan tingkat kesukaran mudah dengan indek kesukaran 0,71-1,00. Hal ini berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

Tabel 9. Hasil analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes

Tingkat Kesukaran	No. Soal	Indek Kesukaran
Sukar	7,17	0,00-0,30
Sedang	1,3,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,18,19	0,31-0,70
Mudah	2,16	0,71-1,00

Sumber : Hasil Penelitian 2019, lampiran 18 halaman 175-176

H. Teknik Analisis Data

Penelitian analisis data ini mula-mula dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu barulah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier dan uji kesamaan dua rata-rata.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kelas eksperimen berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* (X^2), menurut Sugiyono (2018:172), yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Menurut Sugiyono (2018 : 172) bahwa kriteria pengujian Apabila X_{hitung}^2

$\leq X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila

$X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ maka tidak berdistribusi normal. Apabila data berdistribusi normal maka memerlukan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dan varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2018 : 202) tabel ringkasan anova yaitu:

Tabel 10. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	F _h	F _{tab}	Keputusan
Total	N-1	JK _{tot}	-			
Antar Kelompok	m-1	JK _{ant}	MK _{ant}	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	A	F _h > F _{tab} Homogen
Dalam Kelompok	N-m	JK _{dal}	MK _{dal}			

Keterangan :

N = Jumlah seluruh anggota sampel

m = Jumlah kelompok sampel

Menurut Sugiyono (2018 : 203) Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

dengan $\alpha = 0,05$ maka homogen, dan sebaliknya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$

maka data tidak memiliki varians yang bersifat homogen.

I. Uji Hipotesis

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas 1 SD Negeri 5 Babatan tahun pelajaran 2018/2019, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis.

Menurut Sugiyono (2016 : 188) rumus regresi linier sederhana yaitu :

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan :

\hat{Y} : Variabel yang diprediksikan (variabel dependen)

a : Konstanta, (nilai \hat{Y} apabila $X = 0$)

b : Koefisien Regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen

X : Nilai variabel independen

Hipotesis yang akan diuji adalah :

Ha : Ada pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Ho : Tidak ada pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas I, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik sebaiknya aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, serta dapat memanfaatkan sumber belajar semaksimal mungkin untuk membangun pengetahuan dan hasil belajar dapat meningkat.

b. Bagi Pendidik

Pendidik sebaiknya menggunakan media pembelajaran *flash card* dan media lainnya yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar tematik peserta didik meningkat.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mengarahkan para pendidik untuk menerapkan penggunaan media-media pembelajaran terutama media *flash card*, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lain atau berikutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, masukan, serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi dan Abdillah. 2018. *Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Jakarta.
- Anggraini, Selvy Dwi. 2010. Efektivitas Penggunaan Metode Glenn Doman Dalam Bentuk Flashcard Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Cerebral Palsy Di Slb D Ypac Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. (Skripsi) Universitas Sebelas Maret.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Buchoril, Achmad dan Setyawati, Rina Dwi. 2015. Development Learning Model Of Character education Through E-Comic In Elementary School. *Internasional Journal of Education and Research*. 3:369-386.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*. Indeks, Jakarta.
- Davies, Ivor K. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Rajawali, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. PT Alumni, Bandung.
- _____. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia, Bogor.

- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press, Yogyakarta.
- Khasanah, Faridatul. 2014. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur. (Skripsi) Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Kosasih, Nandang dan Sumarta, Dede. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi kecerdasan*. Alfabeta, Bandung.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Lestari, Noviana Tri dkk. 2013. Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi) Universitas Sebelas Maret.
- Majid, Abdul. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Interes Media, Bandung.
- Masyhuri dan Zainuddin, M. 2008. *Metodologi Penelitian : Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Refika Aditama, Bandung.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Rosdakarya, Bandung.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- _____. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2017. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Sari, Indah Purnama. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Setiyadi, Bambang Ag. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardjo, M. dan Komarudin, Ukim. 2012. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Supranto dan Limakrisna, Nandan. 2013. *Petunjuk Praktis Penelitian Ilmiah untuk Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Mitra Wacana Media, Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Suryosubroto, S. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Wacana Prima, Bandung.
- Suyanto, Kasihani K. E. 2007. English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik. Bumi Aksara, Jakarta.

Wahyuni, Sri. 2010. *Cepat Bisa Baca*. PT Gramedia, Jakarta.

Wahyuningsih, Tiwik. 2014. Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di RA Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta.

Widi, Restu Kartiko. 2010. *Asas Metodologi Penelitian :Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Zuhriyyah, Aminatuz. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.