

PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI 10 METRO TIMUR

(Skripsi)

Oleh

SELVIA AGUSTINA



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI 10 METRO TIMUR

Oleh

SELVIA AGUSTINA

Masalah penelitian ini rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 45 orang peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah 22 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik dengan *n-gain* 0,60 dalam katagori sedang, ditunjukkan dengan rumus *t-test pooled varians* bahwa data $t_{hitung} = 2,530 > t_{tabel} = 2,021$ (dengan $\alpha = 0,05$).

Kata kunci: *active learning*, *flash card*, hasil belajar tematik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ACTIVE LEARNING MODEL WITH FLASH CARD TO LEARNING OUTCOMES IN GRADE II SD NEGERI 10 EAST METRO

By

SELVIA AGUSTINA

The problem of research is the low learning outcomes of second grade students of SD Negeri 10 Metro Timur. The purpose of the research was to know the significant effects on the application of the active learning model with flash card to the learning outcomes in grade II SD Negeri 10 East Metro. This type of research is experimental research. The research design used was non-equivalent control group design. The study population amounted to 45 students. The research sample was determined using purposive sampling with a total of 22 students. The technique of data collection is done by test and non-test techniques. Data analysis techniques that there were significant on the application of the active learning models with flash card media on thematic learning outcomes with n-gain 0.60 included in the medium category indicated by hypothesis testing using the pooled variance t-test formula obtained by data $t_{count} = 2.530 > t_{table} = 2.021$ (with $\alpha = 0.05$).

Keywords: *active learning, flash card, learning outcomes, thematic.*

PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI 10 METRO TIMUR

Oleh

SELVIA AGUSTINA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING*
DENGAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS II SD NEGERI 10 METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Selvia Agustina**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053056

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

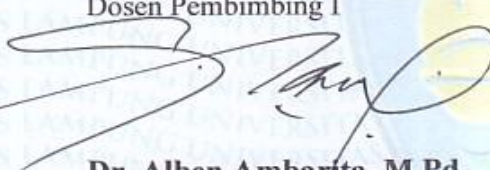
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

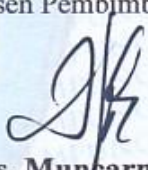
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004


Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 1958/213 198503 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**

Sekretaris : **Drs. Muncarno, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dra. Sulistiasih, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **16 Desember 2019**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Selvia Agustina
NPM : 1513053056
Program Studi : SI PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Active Learning* dengan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 16 Desember 2019
Yang membuat pernyataan



Selvia Agustina
NPM 1513053056

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Selvia Agustina, dilahirkan di Ciamis, Jawa Barat pada tanggal 29 Juli 1997. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Jumhana dan Ibu Novita Aprianti. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Muhammadiyah 1 Pagaralam lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 8 Pagaralam lulus pada tahun 2012.
3. SMA Negeri 4 Pagaralam lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTO

“Ilmu pengetahuan tidak bisa diperoleh dengan kemalasan”
(HR. Tirmidzi)

“Pendidikan adalah paspor untuk masa depan, karena hari esok adalah milik mereka yang mempersiapkannya hari ini”
(Malcolm X)

“Pengetahuan, layaknya oksigen, sangat penting untuk kehidupan. Orang-orang seharusnya tidak menolaknya”
(Alan Moore)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirohmaanirrohiim

*Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt.
Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

*Bapakku tercinta Jumhana
Ibuku tercinta Novita Aprianti*

Terima kasih karena telah membesarkan ku, mendidik dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, bekerja membanting tulang tak kenal lelah, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita. Terima kasih telah memberikan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dimohonkan kepada Illahi untuk kebaikan ku dan kesuksesan ku.

Adikku:

*Muhammad Hafiz Hairullah
Ardian Cahyah Dinata*

Paman ku:

Firman Feriza

Yang memberikan motivasi, mendukung dan mendoakan untuk terus bersabar dan berjuang dalam menggapai cita-cita demi kelancaran studi hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Active Learning* dengan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas dan Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung yang telah mendukung pelaksanaan program di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen Sekretaris Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi..
6. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan motivasi selama peneliti melaksanakan studi dan menyusun skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Dosen Ketua Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik, dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Sulistiasih, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Syamsiah, S.Pd. M.Pd, Kepala UPTD SD Negeri 10 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ibu Fitria Handayani, S.Pd., Pendidik Kelas II B SD Negeri 10 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

12. Ibu Hemanititi , S.Pd., Pendidik Kelas II A SD Negeri 10 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Peserta didik di kelas II SD Negeri 10 Metro Timur yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
14. Tim seminarku tersayang Afif, Ayu Puji, Ayu Erwilani, Bella, Ema, Fitri, , Laras, Okta, Silvi, Ramadan, Usmira, dan Vivi yang selalu membantu dan memotivasi serta setia mendengar keluh kesah peneliti, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
15. Sahabatku seperjuangan dalam menulis skripsi: Nur Hidayati, Firda, Bella, Yan Bella, Manda, Safela, Vika, Leni, Jesika, Riza, Rekha, Erlina, Selviyani, Yunita, Ade Ayu, dan Shinta yang senantiasa memberikan semangat serta, motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
16. Sahabat-sahabatku Miftah, Albar, Nova, Ulfa, Ria, Ayu Lestari, Heni, Dina, Nur Hasanah, Desi, dan Meftah yang selalu meluangkan waktunya sebagai tempat berkeluh kesah dan selalu memberi semangat walaupun dalam keadaan jauh.
17. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2015 terkhusus kelas A, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
18. Keluarga kosan tercinta Pelangi Kost dan Syabandar Kost yang telah memberikan motivasi, kata-kata yang membuat semangat, doa yang dilantunkan selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Swt., melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 16 Desember 2019

Peneliti

Selvia Agustina
NPM 1513053056

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Bantasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELAVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Belajar	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Teori Belajar.....	12
2. Pembelajaran	13
3. Hasil Belajar.....	14
4. Model Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran	15
b. Macam-macam Model Pembelajaran.....	16
5. Model <i>Active Learning</i>	17
a. Pengertian Model <i>Active Learning</i>	17
b. Karakteristik Model <i>Active Learning</i>	19
c. Tujuan Model <i>Active Learning</i>	21
d. Langkah-langkah Model <i>Active Learning</i>	22
e. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Active Learning</i>	24
6. Media Pembelajaran.....	26
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	27
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	29
7. Media <i>Flash Card</i>	30

a. Pengertian Media <i>Flash Card</i>	30
b. Karakteristik Media <i>Flash Card</i>	32
c. Fungsi Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	33
d. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Flash Card</i>	34
8. Pembelajaran Tematik.....	37
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	37
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	38
c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	39
9. Pendekatan Saintifik.....	40
10. Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan.....	42
B. Penelitian Relavan.....	42
C. Kerangka Pikir.....	46
D. Hipotesis Penelitian.....	48

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Penelitian.....	51
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	52
1. Subjek Penelitian.....	52
2. Tempat Penelitian.....	52
3. Waktu Penelitian.....	52
D. Variabel Penelitian.....	52
1. Variabel Independen.....	52
2. Variabel Dependen.....	53
E. Definisi Variabel.....	53
1. Definisi Konseptual.....	53
a. Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i> (X).....	53
b. Hasil Belajar (Y).....	54
2. Definisi Operasional.....	54
a. Model <i>Active Learning</i>	54
b. Media <i>Flash Card</i>	55
c. Hasil Belajar Tematik.....	56
F. Populasi dan Sampel Penelitian.....	56
1. Populasi Penelitian.....	56
2. Sampel Penelitian.....	57
G. Teknik Pengumpulan Data.....	58
1. Teknik Tes.....	59
2. Teknik Nontes.....	59
a. Observasi.....	59
b. Dokumentasi.....	62
H. Instrumen Penelitian.....	62
1. Pengertian Instrumen Tes.....	62
2. Uji Coba Instrumen Tes.....	65
3. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	65
a. Uji Validitas.....	66
b. Uji Reliabilitas.....	67

	Halaman
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	68
1. Teknik Analisis Data Kuantitatif	68
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual.....	68
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	69
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal	69
d. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i>	70
2. Uji Persyaratan Analisis Data	71
a. Uji Normalitas	71
b. Uji Homogenitas	72
c. Uji Hipotesis.....	73
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum dan Lokasi Penelitian.....	75
1. Visi dan Misi	75
2. Sarana dan Prasarana.....	76
3. Data Tenaga Pendidik dan Staf	77
4. Data Peserta Didik.....	78
B. Pelaksanaan Penelitian	79
1. Persiapan Penelitian	79
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	80
a. Validitas.....	80
b. Reliabilitas.....	80
3. Pelaksanaan Penelitian	81
4. Pengambilan Data Penelitian	81
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	82
D. Analisis Data Penelitian	82
1. Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	82
a. Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	82
b. Data <i>Posttest</i> Kelas Eskperimen dan Kontrol	83
c. Data <i>N-Gain</i>	86
2. Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor.....	87
3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Dua Ranah Kognitif dan Psikomotor pad Kelas Eksperimen	88
4. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Dua Ranah Kognitif dan Psikomotor pad Kelas Kontrol	88
5. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i>	89
E. Uji Persyaratan Analisis Data	91
1. Uji Normalitas	91
2. Uji Homogenitas	92
3. Uji Hipotesis.....	92
F. Pembahasan.....	93
G. Keterbatasan Penelitian	99

	Halaman
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. Nilai Ulangan Tematik <i>Mid</i> Semester Ganjil Kelas II A dan II B SD Negeri 10 Metro Timur	4
2. Data Peserta Didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.....	57
3. Kisi-kisi Instrumen Observasi Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i> terhadap Hasil Belajar	60
4. Rubrik Penilaian Menulis menggunakan Huruf Tegak Bersambung dengan Memperhatikan Tanda Baca Titik.....	61
5. Rubrik Penilaian Mengubah Suatu Ukuran Berat Menjadi Ukuran Tertentu.....	61
6. Rubrik Penilaian Membuat Karya Tiga Dimensi	62
7. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran Ke-1.....	64
8. Interpretasi Koefesien Korelasi Nilai r	66
9. Koefesien Reliabilitas	68
10. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik.....	70
11. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran.....	70
12. Keadaan Prasarana SD Negeri 10 Metro Timur	76
13. Daftar Data Pendidik Dan Staf SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019.....	78
14. Data Peserta Didik SD Negeri 10 Metro Timur.....	79
15. Analisis Uji Instrument Tes	80
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82

	Halaman
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
19 Penggolongan Peningkatan Nilai (<i>N-Gain</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
21. Rata-rata Persentase Keterlaksanaan Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i>	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	48
2. Desain <i>Pretest-Posttest Kontrol Group Design</i>	50
3. Denah SD Negeri 10 Metro Timur	77
4. Diagram Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
5. Diagram Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	84
6. Perbandingan Rata-Rata <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
7. Persentase Rata-rata Keterlaksanaan Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Surat-surat Penelitian	108
2. Perangkat Pembelajaran.....	119
3. Soal Uji Coba Instrumen	178
4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	186
5. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	194
6. Hasil Penelitian	205
7. Tabel Statistik	232
8. Dokumentasi	238

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan manusia, sebagai wadah untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan dipandang sebagai aset kehidupan yang sangat penting bagi bangsa. Salah satu indikator kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari pendidikannya. Semakin baik tingkat pendidikan suatu negara, semakin baik juga sumber daya manusianya, sehingga antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas 2013: 3).

Berdasarkan pernyataan Undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Munib (2016: 33) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab

untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Usaha yang dilakukan guna mencapai cita-cita pendidikan dapat dilalui dari beberapa jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan yang perlu dilalui, salah satunya jenjang pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang yang fundamental bagi peserta didik untuk membuka wawasannya dan memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang.

Faktor yang mendukung dalam proses pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat pendidik, peserta didik, tujuan, isi pembelajaran, metode/model pembelajaran serta sarana, dan prasarana yang dapat mendukung dan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dilaksanakan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 19 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 (Sisdiknas, 2013: 3).

Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Daryanto (2014: 2) menyatakan bahwa kurikulum adalah suatu respon pendidikan terhadap kebutuhan masyarakat dan bangsa dalam membangun generasi muda bangsanya. Penelitian ini dilakukan di SD yang sudah menerapkan kurikulum 2013.

Menurut Dirman dan Juarsih (2014: 13) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila dilaksanakan pembelajaran yang sesuai.

Kurikulum 2013 atau sering disebut dengan pembelajaran tematik.

Suryosubroto (2009: 133) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan membantu peserta didik, karena sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

Ciri khas yang menjadi kekuatan tersendiri dari kurikulum 2013 atau tematik adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik (*scientific approach*) adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Kurniasih (2014: 29) menyatakan bahwa pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksikan konsep pembelajaran melalui tahapan-tahapan mengamati, (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis,

mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep.

Peranan pendidik tidak hanya sebatas mengajar, tetapi harus mampu menemukan metode yang dapat mendukung perannya tersebut supaya kegiatan belajar mengajar dapat diselenggarakan dengan efektif, efisien, sesuai dengan tuntutan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum. Diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran. Salah satunya adalah dengan memilih model atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar dapat dipakai untuk melihat keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SD Negeri 10 Metro Timur pada tanggal 24 Oktober 2018 dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar tematik peserta didik berdasarkan nilai ulangan tematik *mid* semester ganjil kelas II diperoleh informasi yang dapat dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai ulangan tematik *mid* semester ganjil Kelas II A dan II B SD Negeri 10 Metro Timur

No	Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik (orang)	Nilai Rata-rata	Jumlah Peserta Didik Tuntas (orang)	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
1.	Kelas II A	75	23	73,4	11	12	47,8	52,2
2.	Kelas II B	75	22	68,2	7	15	31,8	68,2

(Sumber: Dokumentasi nilai ulangan tematik *mid* kelas II semester ganjil)

Berdasarkan tabel.1, terlihat bahwa di kelas II B masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Peneliti memilih kelas II B sebagai kelas eksperimen karena nilai rata-rata kelas II B lebih rendah dari nilai rata-rata kelas II A, sedangkan kelas II A sebagai kelas kontrol.

Setelah melakukan observasi, diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas II SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019 diantaranya pendidik belum optimal dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas masih kurang variatif, proses pembelajaran memiliki kecenderungan pada metode tertentu, yaitu metode ceramah. Pendidik masih mendominasi dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif, peserta didik lebih banyak mendengar dan menulis. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak memahami konsep yang sebenarnya, hanya menghafal suatu konsep. Materi yang dipelajari peserta didik menjadi kurang bermakna.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran juga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung jenuh ketika pembelajaran berlangsung, dan juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak aktif, pembelajaran kurang menarik dan cenderung membosankan. Pada kenyataannya masih banyak nilai peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 75, hanya sebagian kecil saja

peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebagian besar lainnya masih banyak yang mendapat nilai di bawah KKM.

Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih model pembelajaran mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau peserta didik dan juga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Pendidik berkewajiban menanamkan materi pelajaran dengan memberi dorongan dan rangsangan kepada peserta didik yaitu, pembelajaran tematik dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, pendidik harus mampu memilih dan merancang model pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat merangsang peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Alternatif model dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model *active learning* dengan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

Menurut Zaini, dkk. (2008: 12) *active learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan dapat mengembangkan kemendiriannya sehingga mengeluarkan potensi berpikir dalam aktivitas memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. *Active*

learning dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. *Active learning* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Arsyad dalam Angreany dan Saud (2017: 140) menyatakan bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan dan mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks atau simbol yang ada pada kartu. Selain itu merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan peserta didik memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Active Learning* dengan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik yang dilakukan belum optimal.
3. Pendidik masih mendominasi dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.
5. Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran.
6. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *active learning* dengan media *flash card* yang ada di SD Negeri 10 Metro Timur (X).
2. Hasil dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Sejauh manakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat mencapai KKM.

2. Pendidik

Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada pendidik tentang alternatif model pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk menjadikan sumbangan tambahan dan wawasan pemikiran yang berguna untuk peningkatan mutu pendidikan di SD Negeri 10 Metro Timur.

4. Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan

pertimbangan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai hal yang sama.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap masalah yang akan dikemukakan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 10 Metro Timur semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses latihan interaksi dengan lingkungannya dalam melakukan perubahan dalam dirinya secara menyeluruh baik berupa pengalaman, sikap, dan perilaku. Menurut Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja. Gagne dalam Susanto (2013:1) mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Menurut Slameto dalam Djamarah, dkk. (2011: 13) belajar adalah 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.

Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015: 9) menyatakan bahwa belajar adalah perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya

menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila peserta didik tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya 3 hal, yaitu:

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar.
- 2) Respon si pelajar.
- 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam hidupnya melalui lingkungan sekitar, baik itu dalam hal kognitif, afektif ataupun psikomotor. Perubahan tingkah laku tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang hayat.

b. 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. Trianto (2009: 28) mengemukakan beberapa teori belajar yang melandasi model pembelajaran yaitu:

- a. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Paham konstruktivisme juga menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna.
- b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget
Teori ini memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam

- berpikir dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan kognitif.
- c. Teori Penemuan Jerome Bruner
Bruner menganggap, belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik.
 - d. Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky
Teori ini lebih menekankan pada aspek sosial, bahwa peserta didik membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan peserta didik sendiri melalui bahasa.
 - e. Teori Pembelajaran Perilaku
Prinsip yang paling penting dari teori ini adalah bahwa perilaku berubah sesuai dengan konsekuensi-konsekuensi langsung dari perilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku.

Berdasarkan uraian beberapa teori belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivisme mendukung model *active learning*. Hal ini dikarenakan dalam teori belajar konstruktivisme menjadikan peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang dialami yang merupakan kunci utama belajar bermakna.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Warsita (2008: 85) pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Hamalik (2013: 57) mengemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, materil, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Syaiful (2009: 61) berpendapat bahwa pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang

merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara langsung dengan menggunakan media dengan menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan peserta didik tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Susanto (2013: 5) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hamalik dalam Kunanadar (2013: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Menurut Suprijono (2015: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Bloom dalam Suprijono (2015: 6) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakteristik). Domain psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan dari pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang akan dinilai secara komprehensif setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar tersebut ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik melalui alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Joyce & Weil dalam Rusman (2014: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Suprijono (2015: 64) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Trianto (2011: 22) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau prosedur sistematis yang disajikan secara khas oleh pendidik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Penerapannya menggunakan pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Pendidik harus dapat menguasai kelas dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, selain itu pendidik harus menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, setiap kelas kemungkinan akan menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda, untuk itu pendidik harus dapat menerapkan berbagai macam model pembelajaran. Warsono dan Hariyanto (2012: 6) mengemukakan bahwa model pembelajaran dibagi menjadi tiga (a) model pembelajaran aktif (*active learning*), (b) model pembelajaran kolaboratif, (c) model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2015: 76) model pembelajaran dibagi menjadi tiga (a) model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dikenal dengan sebutan *active teaching*, (b) model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), (c) model pembelajaran berbasis masalah.

Macam-macam model pembelajaran yang telah diuraikan tersebut merupakan bentuk model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, mandiri dan bekerja bersama dalam memperoleh tujuan pembelajaran. Mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja.

Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *active learning* yaitu diharapkan peserta didik senantiasa melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Selain itu peserta didik terlibat baik fisik maupun intelektual sehingga peserta didik betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

5. Model *Active Learning*

a. Pengertian Model *Active Learning*

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Peserta didik cenderung pasif atau hanya menerima materi dari pendidik, peserta didik cepat melupakan tentang apa yang telah disampaikan. Pendidik dituntut untuk menerapkan pembelajaran aktif agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Warsono dan Hariyanto (2012: 12) menyatakan bahwa *active learning* merupakan pembelajaran aktif, mengondisikan agar peserta didik selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Menurut Hamdani (2011: 48) *active learning* adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan peserta didik agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses pembelajaran, yaitu dari sudut peserta didik, pendidik, situasi belajar, program belajar, dan dari sarana belajar.

Menurut Silberman (2009: xxii) *active learning* merupakan sebuah model kesatuan pembelajaran konperhensif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif. Menurut Bell dan Kahrfoff (dalam Gunawan 2014: 21) *active learning is a process where in students are actively engaged in building understanding of fact, ideas, and skill through the completion of instructor directed tasks andactivities* (belajar aktif merupakan proses dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman fakta, ide, dan keterampilan melalui penyelesaian instruktur diarahkan tugas dan kegiatan).

Konfusius dalam Silberman (2009: 23) menyatakan yang didengar, mudah lupa, yang dilihat, diingat, yang dikerjakan, dipahami. Tiga pernyataan ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif. Silberman (2009: 23) memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak Konfusius itu menjadi apa yang disebut dengan paham belajar aktif

sebagai berikut.

- 1) Yang didengar, mudah lupa.
- 2) Yang didengar dan dilihat, sedikit ingat.
- 3) Yang didengar, dilihat, dan dipertanyakan atau didiskusikan dengan orang lain, mulai paham.
- 4) Dari yang didengar, dilihat, dibahas, dan diterapkan, akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Yang diajarkan kepada orang lain, dikuasai.

Active learning dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang peserta didik miliki. *Active learning* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *active learning* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dengan memberdayakan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dan berpartisipasi saat kegiatan pembelajaran, baik secara fisik, sosial, dan mental.

Pembelajaran dijadikan suatu hal yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan tercapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

b. Karakteristik Model *Active Learning*

Model pembelajaran aktif memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran lain. Bonwell dalam Machmudah (2008: 20)

menyatakan bahwa pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- 2) Peserta didik tidak hanya mendengar pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi.
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Menurut Joni dalam Nurhayati (2008: 16) pembelajaran aktif memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri. Peserta didik berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar. Pengalaman peserta didik lebih diutamakan.
- 2) Pendidik membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar. Pendidik bukan satu-satunya sumber belajar. Pendidik merupakan salah satu sumber belajar yang memberikan peluang bagi peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan sendiri melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk mengejar standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan peserta didik secara utuh dan seimbang.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran ditekankan pada kreativitas peserta didik, dan memperhatikan kemajuan peserta didik untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
- 5) Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengamati kegiatan dan kemajuan peserta didik, serta mengukur keterampilan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran aktif yaitu pembelajaran berpusat pada

peserta didik, peserta didik lebih banyak dituntut berpikir kritis, pendidik membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, dan umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran apa pun yang digunakan pendidik, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Pendidik juga harus terampil dalam penguasaan strategi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik.

c. Tujuan Model *Active Learning*

Pencapaian hasil belajar yang baik, merupakan harapan bagi setiap pendidik. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Pentingnya model pembelajaran *active learning* diterapkan karena dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik.

Menurut Silberman (2009: 32) tujuan pokok belajar *active learning* adalah dapat menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk menguasai pelajaran yang paling menjenuhkan. Kegiatan-kegiatan yang menuntut peserta didik berpartisipasi aktif agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, dan mampu mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Hamruni (2012: 155) menyatakan belajar secara aktif (*active learning*) akan membantu peserta didik dalam meningkatkan teknik dan kemampuan mendengar, mengamati, mengajukan

pertanyaan, dan mendiskusikan materi pembelajaran yang dipelajari dengan peserta didik lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model *active learning* yaitu menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik, meningkatkan kemauan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk menguasai pelajaran. Cara pembelajaran yang lebih terpusat pada peserta didik dalam proses pembelajaran akan lebih mengesankan dan mudah untuk diingat, sehingga peserta didik dapat diantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses.

d. Langkah-langkah Model *Active Learning*

Model *active learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, *active learning* (pembelajaran aktif) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Menurut Machmudah dan Rosyidi (2009: 152) langkah-langkah model *active learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Fase 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi
Dalam fase ini pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik.
- 2) Fase 2. Menyajikan Informasi
Dalam fase ini pendidik menyampaikan penjelasan umum tentang materi yang akan dipelajari kepada peserta didik.
- 3) Fase 3. Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok
- 4) Fase 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Dalam fase ini pendidik membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

5) Fase 5. Evaluasi

Dalam fase ini pendidik meminta peserta didik mempresentasikan hasil diskusi, pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.

6) Fase 6. Memberikan penghargaan

Dalam fase ini pendidik memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria pendidik.

Menurut Erwan (2012: 14) langkah-langkah model *active learning*

adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat pertanyaan, pertanyaan diberikan kepada peserta didik untuk membuka wawasan peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Membentuk kelompok, kegiatan kelompok dilakukan setelah peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik, maksud dari pembentukan kelompok ini adalah agar peserta didik bisa memecahkan permasalahan bersama-sama dan memberi masukan antara satu sama lainnya, sehingga jawaban peserta didik bisa selalu diingat dan tidak mudah lupa.
- 3) Menyiapkan media, media yang dapat digunakan bisa berbagai macam jenis media yang disesuaikan dengan kondisi karakteristik peserta didik.
- 4) Pendidik sudah merancang urutan semua kegiatan yang akan dilakukan, strategi atau metode pembelajaran yang akan digunakan, media pembelajaran apa yang akan digunakan, perlengkapan apa yang akan dibutuhkan, dan bagaimana cara penilaian yang akan digunakan.

Meskipun demikian pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan lingkungan peserta didik. Demikian juga halnya dengan satuan pembelajaran sebagai bahan atau materi tersebut harus disusun berdasarkan model *active learning*. Dee Fink (2010: 2) menyatakan bahwa model *active learning* (belajar aktif) sebagai berikut.

- 1) Dialog dengan diri sendiri adalah proses di mana peserta didik mulai berpikir secara reflektif mengenai topik yang dipelajari. Mereka menanyakan pada diri mereka sendiri mengenai apa

yang mereka pikir atau yang harus mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan mengenai topik yang dipelajari. Pada tahap ini pendidik dapat meminta anak didik untuk membaca sebuah jurnal atau teks dan meminta mereka menulis apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, apa pengaruh bacaan tersebut terhadap diri mereka.

- 2) Dialog dengan orang lain bukan dimaksudkan sebagai dialog parsial sebagaimana yang terjadi pada pengajaran tradisional, tetapi dialog yang lebih aktif dan dinamis ketika pendidik membuat diskusi kelompok kecil tentang topik yang dipelajari.
- 3) Observasi terjadi ketika peserta didik memperhatikan atau mendengar seseorang yang sedang melakukan sesuatu hal yang berhubungan dengan apa yang mereka pelajari, apakah itu pendidik atau teman mereka sendiri.
- 4) *Doing* atau berbuat merupakan aktivitas belajar dimana peserta didik berbuat sesuatu, seperti membuat suatu eksperimen, mengkritik sebuah argumen atau sebuah tulisan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah yang diungkapkan Machmudah dan Rosyidi. Alasannya langkah-langkah yang dikemukakan oleh Machmudah dan Rosyidi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan lebih bermakna sangat terlihat jelas. Langkah-langkah tersebut yaitu pendidik menyampaikan tujuan dan memotivasi, memberi pertanyaan, menyajikan informasi dengan berbantuan media pembelajaran, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model *Active Learning*

Model pembelajaran *active learning* memiliki beberapa kelebihan untuk mengatasi masalah belajar peserta didik, sehingga pembelajaran akan mudah untuk dipahami. Menurut Silberman (2009: 13) kelebihan penggunaan model *active learning* dalam proses pembelajaran akan

bermanfaat baik bagi peserta didik, antara lain:

- 1) Membuat peserta didik aktif sejak awal.
- 2) Membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar secara aktif.
- 3) Membuat pelajaran agar tidak mudah dilupakan.

Kelemahan dalam penerapan model *active learning* seperti :

- 1) Apakah kegiatan belajar aktif hanya merupakan kumpulan “Kegembiraan dan permainan”?
- 2) Apakah belajar aktif menyita banyak waktu?
- 3) Saya tertarik dengan belajar aktif, namun saya tidak yakin apakah anak didik saya juga tertarik?
- 4) Bukankah diperlukan lebih banyak persiapan dan kreativitas dalam mengajar menggunakan model pembelajaran aktif.

Menurut Hosnan (2014: 216) kelebihan dari *active learning* antara lain:

- 1) Peserta didik lebih termotivasi.
- 2) Mempunyai lingkungan yang aman.
- 3) Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar.
- 4) Setiap orang bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya sendiri.
- 5) Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya.
- 6) Reseptif meningkat.
- 7) Partisipasi mengungkapkan proses berpikir peserta didik.
- 8) Memberi kesempatan untuk memperbaiki kesalahan.
- 9) Memberi kesempatan untuk mengambil resiko.

Kelemahan pembelajaran *active learning* antara lain:

- 1) Keterbatasan waktu.
- 2) Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan.
- 3) Ukuran kelas yang besar.
- 4) Keterbatasan materi, peralatan, dan sumber daya.

Nurdiansah (blogspot.com, 2010) menyatakan bahwa kelebihan *active*

learning antara lain sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan.
- 3) Sangat menyenangkan.
- 4) Memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik.
- 5) Menggunakan metode yang bervariasi.
- 6) Menggunakan banyak media.
- 7) Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.

Kelemahan dari model *active learning* antara lain:

- 1) Peserta didik sulit untuk mengorientasikan pemikirannya.

- 2) Ketika tidak didampingi oleh pendidik, pembahasan terkesan kesegala arah dan tidak terfokus.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan model *active learning* sangat tepat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Model pembelajaran *active learning* ini memiliki kelebihan yaitu, dapat membuat peserta didik aktif sejak awal, membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar secara aktif, serta peserta didik belajar berdasarkan pengalaman. Dengan demikian pembelajaran tidak mudah dilupakan, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kelemahan model pembelajaran *active learning* diantaranya adalah memerlukan ukuran kelas yang besar, keterbatasan materi dan peralatan yang ada di sekolah dan keterbatasan waktu. Untuk itu pendidik dituntut untuk dapat aktif, inovatif serta efektif dalam penggunaan waktu, penerapan *active learning* perlu mendapatkan dukungan dari berbagai pihak agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, serta pendidik harus melakukan perencanaan semaksimal mungkin demi tercapainya tujuan belajar yang diharapkan.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Menurut Sadiman, dkk. (2012: 14) media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model

pembelajaran langsung yaitu dengan cara pendidik berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini pendidik seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai.

Menurut Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Djamarah, dkk. (2010: 121) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan yang berupa alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk belajar. Selain itu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah peserta didik dalam belajar. Media berfungsi untuk menyalurkan pesan atau materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam yang dapat disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran. Indriana (2011: 61) beberapa jenis media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1) Media Visual

Media grafis adalah media visual yang menyajikan suatu ide dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi menyalurkan pesan

dari sumber pesan ke penerima pesan. Contohnya *flash card*, diagram, dan poster.

- 2) Media Proyeksi Diam
 - a) OHP (*Overhead Projector*)
 - b) *Slide*
 - c) *Film Strip*
- 3) Media Audio

Media audio adalah media yang bentuk sarana penyampaiannya, pembawa, dan pengantar pesannya ditangkap melalui indra pendengar. Macam-macam media audio yaitu: Radio dan CD.
- 4) Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Artinya media ini didapatkan dari hasil penggabungan antara audio dan visual. Oleh karena itu media tersebut tidak hanya mengandalkan indra pendengaran, tetapi juga indra penglihatan. Macam-macam media audiovisual: televisi dan film.

Menurut Arsyad (2013: 29) macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Asyhar (2012: 44) menyatakan bahwa terdapat empat macam media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Diharapkan dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa contoh media visual antara lain: (a) media grafis berupa gambar, grafik, diagram, peta, *flash card* dan poster, (b) model dan *prototype* seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio antara lain: *tape recorder*, radio, dan CD.
- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal maupun non

verbal. Contoh media audio-visual adalah film, video, dan program TV.

4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Contoh dari multimedia yaitu TV, presentasi *power point* berupa teks, gambar dan bersuara. Berdasarkan pendapat ahli di atas, macam-macam media sangat beragam yang dapat digunakan oleh pendidik ketika menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Jenis media yang sering digunakan pendidik ialah media visual, yaitu media yang menekankan indera penglihatan dan mudah cara mendapatkannya serta dalam pemakaiannya. Beberapa contoh media visual antara lain: media grafis berupa gambar, *flash card*, grafik, diagram, peta dan poster, model dan *prototype* seperti globe bumi, dan media realitas alam sekitar. Adapun media yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah media *flash card*.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa kriteria media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut Arsyad (2013: 15) beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar peserta didik serta gaya dan kemampuan pendidik

- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Sudjana (2009: 4) menyatakan bahwa kriteria yang perlu dipertimbangkan pendidik dalam memilih media pembelajaran, yaitu 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan pendidik dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya, 6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa kriteria yang harus dipilih agar dapat membuat sebuah media yang menarik dan bermanfaat bagi penggunaannya. Penelitian pengaruh model pembelajaran dengan berbantuan penggunaan media pembelajaran ini harus memperhatikan beberapa kriteria tersebut serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas II SD.

7. Media *Flash Card*

a. Pengertian *Flash Card*

Saat ini terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di antaranya media grafis, audio, tiga dimensi dan multimedia. *Flash card* adalah media kartu huruf, kartu gambar dan kartu angka. *Flash card* berasal dari bahasa Inggris, *flash* (cepat), *card* (kartu) jadi *flash card* adalah kartu cepat. Media pembelajaran *flash card* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Buttner dalam Angreany (2017:

140) menyatakan bahwa, *flash card* adalah media pembelajaran yang berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Sumber-sumber untuk membuat sebuah *flash card* yaitu klip rupa (*clip art*), gambar yang dibuat oleh peserta didik, gambar dari kalender, atau gambar dari majalah atau brosur.

Menurut Arsyad (2016:115) *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan peserta didik memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Indriana (2011: 68) *flash card* merupakan media visual (pandang). Media ini juga dipakai baik untuk kelas besar kecil maupun belajar secara individual. *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang mana ukurannya

seukuran *post card* atau 25x30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam media tersebut adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan sudah ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk lembaran-lembaran kartu berukuran tebal dan berbentuk persegi dan persegi panjang yang ditandai dengan unsur abjad/huruf, angka, dan gambar tertentu sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media *flash card* ini bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menghidupkan suasana pembelajaran yang lebih aktif.

b. Karakteristik Media *Flash Card*

Flash card merupakan media pembelajaran yang praktis dan aplikatif.

Menurut Susiliana dan Riana (2008: 95) *flash card* mempunyai karakteristik sebagai berikut.

- 1) *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda symbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Febriani (2015: 116) mengemukakan bahwa, media *flash card* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Menyajikan pesan-pesan atau informasi terkait dengan gambar pada setiap kartu yang disajikan.

- 2) Memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan atau informasi yang disajikan.
- 3) Kombinasi gambar dan keterangan gambar mempermudah peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu, mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik dari media *flash card* adalah suatu media yg berupa kartu bergambar, memiliki dua sisi yang berisi gambar dan keterangannya. Media *flash card* ini menyajikan pesan atau informasi dengan kombinasi gambar dan keterangannya yang memudahkan peserta didik mengingat informasi yang disajikan.

c. Fungsi Media *Flash Card*

Fungsi media pembelajaran *flash card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar, kata-kata, dan angka sehingga pembendaharaan kata, kemampuan membaca, dan kemampuan berhitung anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flash card* merupakan terobosan baru dibidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.

Menurut Arshad (2013: 120) media *flash card* dapat dijadikan petunjuk dan ransangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan. Doman dalam Rapmuladi (2015: 56) menyatakan bahwa *flash card* dapat diberikan kepada peserta didik sebagai sebuah permainan mengenal huruf, angka atau yang lainnya. *Flash card* yang menarik dengan warna yang menyolok akan disukai peserta didik,

sehingga peserta didik mampu mengingat dan dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Indriyana (2011: 78) menyatakan bahwa fungsi media *flash card* antara lain:

- 1) Memperkenalkan dan memnatapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.
- 3) Memberikan variasi baru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam mmeberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 5) Merangsang peserta didik memberikan respon yang diinginkan.
- 6) Menambah variasi dalam menyajikan materi.

Menurut Asnawir dalam Hanisan (2016: 22) fungsi media *flash card* antara lain:

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar.
- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon.
- 7) Melatih peserta diidk untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru.
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media *flash card* adalah membuat peserta didik tertarik dan mempermudah peserta didik untuk memahami dan mengingat materi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik menjadi lebih berpartisipasi, aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Media *flash card* media kartu huruf, kartu gambar dan kartu angka.

Menurut Susiliana dan Riyana (2008: 94) media *flash card* memiliki

kelebihan tersendiri di antaranya:

- 1) Mudah dibawa-bawa
Dengan ukuran yang kecil *flash card* data disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis
Dapat dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini pendidik tidak perlu menggunakan keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik.
- 3) Gampang diingat
Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut.
- 4) Menyenangkan.
Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari peserta didik berlomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari peserta didik berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Kelemahan dari media *flash card* adalah:

- 1) Susah untuk menampilkan gerak dalam media.
- 2) Tanpa perawatan yang baik, media *flash card* akan cepat rusak dan hilang.

Sadiman dkk. (2012: 29) kelebihan media *flash card* adalah:

- 1) Sifat kongkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) 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.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga mencegah kesalah pahaman.

- 5) Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan dari media *flash card* ini adalah:

- 1) Hanya menekankan persepsi indera penglihatan, kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.
- 2) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Hanisan (2016: 67) mengemukakan bahwa, kelebihan dari media *flash card* adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata.
- 2) Mudah diperoleh, baik dari buku, internet, majalah atau koran.
- 3) Sangat mudah dipakai, karena tidak membutuhkan peralatan.
- 4) Relative tidak mahal dan mudah untuk membuatnya.
- 5) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.
- 6) Lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik.
- 7) Peserta didik akan lebih muda untuk mengingat, karena sambil melihat gambar.

Adapun kelemahan media *flash card*, yaitu:

- 1) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar.
- 2) Peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.
- 3) Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media *flash card* ialah media pembelajaran yang praktis, mudah dibawa kemana-mana, bersifat kongkrit, dapat mengatasi ruang, waktu, keterbatasan pengamatan, menyenangkan, dan harganya murah. Dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelemahan media *flash card* sebenarnya dapat diminimalisir dengan pengembangan dari pendidik. Media *flash card* yang digunakan dalam

penelitian ini tidak hanya difokuskan pada indera penglihatan saja, tetapi juga melibatkan indera pendengaran, sehingga pembelajaran diharapkan dapat lebih diterima peserta didik. Selain itu juga dalam penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan pemahaman suatu konsep khususnya dalam penelitian ini disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, gambar harus menarik, jelas, mudah dimengerti, dan dalam perawatan yang baik.

8. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dan menyajikannya dalam sebuah tema atau topik. Majid (2014: 85) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran.

Menurut Handiko (kemenag.go.id, 2015) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Hajar (2013: 7) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kurikulum tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan (mengintegrasikan dan memadukan) beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman yang sangat berharga bagi para peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta pemikiran dalam sebuah materi pelajaran menggunakan tema atau topik. Pembelajaran tematik dilakukan untuk mengupayakan suatu perbaikan kualitas pendidikan. Pembelajaran tematik juga menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Menurut Majid (2014: 89) pembelajaran

tematik memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik yang dijelaskan Hajar (2013: 43) adalah sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Tidak terjadi pemisahan materi pelajaran secara jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 8) Mengembangkan komunikasi peserta didik.
- 9) Mengembangkan kemampuan metakognisi peserta didik.

10) Lebih menekankan proses dari pada hasil.

Karakteristik pembelajaran tematik yang dijelaskan Rusman (2014:

258) yaitu sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan

diantaranya Khasanah dalam Suryosubroto (2009: 10) menyatakan

kelebihan yang dimaksud, yaitu:

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Kekurangan dari pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) Pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Menurut Majid (2014: 92) kelebihan dari pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberi pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Kekurangan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Aspek pendidik.
- 2) Aspek peserta didik.
- 3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran.
- 4) Aspek kurikulum.
- 5) Aspek penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyenangkan, dapat menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama, memberi pengalaman belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Kekurangan pembelajaran tematik adalah pendidik harus memiliki kemampuan yang tinggi dan tidak semua pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara cepat.

9. Pendekatan Saintifik

Pendekatan pembelajaran ilmiah menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerja sama di antara peserta didik. Pendekatan saintifik merupakan

salah satu pendekatan pembelajaran ilmiah. Kemendikbud (2013: 4) menyatakan bahwa pendekatan ilmiah (*saintific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengelolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk pelajaran, materi, atau situasi tertentu sangat memungkinkan pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural.

Daryanto (2014: 51) menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Menurut Kurniasih (2014: 29) pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksikan konsep pembelajaran melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep. Majid (2014: 193) menyatakan bahwa penerapan pendekatan saintifik bertujuan untuk pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik dapat secara aktif mengonstruksi konsep melalui tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan dan merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, yang ditemukan. Dengan demikian peserta didik dapat memahami materi yang disajikan dan mendapatkan pengalaman belajar lebih bermakna.

10. Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan

Kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan tematik terpadu. Kelas II tema dibagi menjadi 8 tema, pada semester ganjil terdapat 4 tema dan semester genap 4 tema yang pada masing-masing tema terdapat 4 subtema dan tiap subtema diuraikan dalam 6 pembelajaran, 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari.

Tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” merupakan tema yang terdapat pada semester genap yaitu tema 6. Tema merawat hewan dan tumbuhan terdapat 4 subtema masing-masing subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Subtema yang pertama yaitu hewan di sekitarku, subtema yang kedua yaitu merawat hewan di sekitarku, subtema yang ketiga tumbuhan di sekitarku, dan subtema keempat merawat tumbuhan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Gunawan (2014)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Active Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Penggunaannya Peserta Didik Kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA materi ebergi dan penggunaannya peserta didik kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan dengan analisis t_{hitung} sebesar 3,20 dan t_{tabel} 1,68 pada taraf signifikan 5%, maka H_a diterima.

Persamaan antara penelitian Gunawan dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasanya yaitu model *active learning*.

Perbedaanya terletak pada variabel terikat yaitu penelitian Gunawan meneliti hasil belajar IPA, sedangkan peneliti meneliti hasil belajar tematik. Jenis sampel yang digunakan, peneliti menggunakan sampel penelitian peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian Gunawan menggunakan sampel kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta pada tahun pelajaran 2014/2015. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Gunawan dapat menjadi acuan dalam penelitian yang dilaksanakan.

2. Freeman (2014)

Penelitian yang berjudul “*Active Learning increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai ujian rata-rata meningkat sekitar 6% dengan pembelajaran *active learning*. Ukuran efek pembelajaran dengan

active learning menjukan rata-rata 0,47 ($Z= 9,781, P < 0,001$) berarti bahwa secara rata-rata, kinerja siswa meningkat hampir setengah bagian dengan *active learning* dibandingkan dengan pembelajaran tradisonal.

Persamaan penelitian Freeman dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada penggunaan model yang digunakan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *active learning* untuk hasil belajar. Perbedaanya terletak pada variabel terikatnya, Freeman meneliti hasil ujian Sains, Teknik, dan Matematika, sedangkan peneliti meneliti hasil belajar tematik.

3. Hutomo(2016)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Active Learning* berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Ungaran Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *active learning* berbantuan media *flash card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 54,06% dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,74 (kategori kuat) dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 85,54% dengan nilai korelasi sebesar 0,92 (kategori sangat kuat).

Persamaan penelitian Hutomo dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebasnya yaitu model *active learning* dengan media *flash card*.

Perbedaanya terletak pada sampel penelitian, peneliti Hutomo menggunakan sampel kelas IV SD Negeri 1 Ungaran tahun pelajaran 2015/2016, sedangkan pada peneliti menggunakan sampel kelas II SD

Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2018/2019. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Hutomo dapat dijadikan acuan dalam penelitian yang dilaksanakan peneliti.

4. Isdiyanti (2015)

Penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model *Active Learning* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas V SD Gentan Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *active learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Gentan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t-gain keaktifan belajar kedua kelompok diperoleh nilai signifikan 0,002 ($<0,05$). Selain itu, berdasarkan rata-rata dari perubahan persentase jumlah hasil *pre observation* dan *post observation* kelompok eksperimen lebih tinggi, yakni 25,95%, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 2,30%.

Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan model *active learning*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat yaitu penelitian Isdiyanti meneliti keaktifan belajar siswa, sedangkan peneliti meneliti hasil belajar tematik. Sampel penelitian peneliti menggunakan kelas II SD Negeri 10 Metro Timur pada tahun ajaran 2018/2019, sedangkan penelitian Isdiyanti menggunakan sampel kelas V SD Gentan pada tahun pelajaran 2014/2015.

5. Iswandari (2015)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sewon 2015/2016”. Hasil

penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *active learning* terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan dengan uji t(t-tes) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($19,094 > 2,045$).

Persamaan penelitian Iswandari dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas dan terikatnya yaitu model *active learning* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada sampel yang digunakan dan juga tempat penelitian yaitu penelitian Iswandari menggunakan sampel penelitian kelas IV SD Negeri 1 Sewon pada tahun pelajaran 2015/2016, sedangkan peneliti menggunakan sampel penelitian kelas II SD Negeri 10 Metro Timur pada tahun pelajaran 2018/2019.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2016: 91) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Pendidik merupakan komponen yang sangat penting dalam menentukan implementasi proses pembelajaran di dalam kelas. Proses belajar akan lebih efektif apabila pendidik mampu merancang dan mendesain model pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik dapat berpartisipasi, aktif, kreatif dalam proses pembelajaran. Proses

belajar akan berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

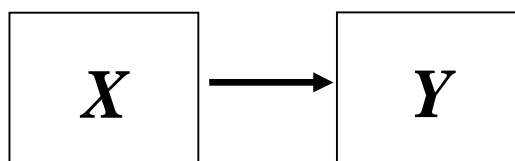
Mengubah model pembelajaran yang dinamis, lebih bermakna, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangkitkan cara berpikir kritis dengan hasil pembelajaran yang lebih baik. Ketidakaktifan peserta didik selama pembelajaran mengakibatkan peserta didik memperoleh pemahaman yang kurang maksimal mengenai materi yang disampaikan oleh pendidik dan berakibat pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal.

Hasil belajar sangatlah penting dari proses pembelajaran. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan peserta didik untuk meningkatkan kognisi. Pada pembelajaran tematik sudah berjalan dengan baik tetapi masih ada kekurangan. Hal ini terlihat ketika proses penyampaian pembelajaran pendidik juga sudah menguasai materi yang diajarkan, namun di faktor lain yaitu model yang digunakan pendidik masih lebih mendominasi dan pemanfaatan media pembelajaran masih kurang. Peserta didik merasa cepat bosan dan merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran baik itu model dan juga penggunaan media pembelajaran.

Hasil belajar dapat meningkat apabila dalam pembelajaran diterapkan dengan model pembelajaran yang menarik dan salah satu model yang dapat digunakan ialah model *active learning* dengan berbantuan media pembelajaran *flash card* dapat dilaksanakan secara optimal. Model dengan berbantuan media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam

sebuah pembelajaran terutama pada pembelajaran di kelas rendah, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Demikian halnya dengan adanya media pembelajaran berupa *flash card* yang berguna untuk menarik dan memotivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Pengaruh antarvariabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

(Sumber: Sugiyono 2016: 234)

Keterangan:

X = Variabel bebas (Model *Active Learning* dengan Media Pembelajaran *Flash Card*)

Y = Variabel terikat (Hasil Belajar Tematik)

→ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah

“Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur”.

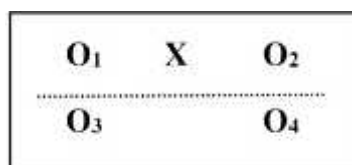
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2016: 72) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent kontrol group design*. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent kontrol group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain ini dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan.

Objek penelitian adalah pengaruh model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* (X) terhadap hasil belajar tematik peserta didik (Y). Penelitian ini menggunakan *non-equivalent kontrol group design*. Desain ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* sedangkan kelas kontrol adalah kelas

pengendali yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan model *active learning* dengan media *flash card*, melainkan memakai model konvensional. Pada desain ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Sugiyono (2016: 76) *pretest-posttest kontrol group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain *pretest-posttest kontrol group design*
(Sumber: Sugiyono 2016: 76)

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* kelas eksperimen

O₂ = nilai *posttest* kelas eksperimen

O₃ = nilai *pretest* kelas kontrol

O₄ = nilai *posttest* kelas kontrol

X = perlakuan model *active learning* dengan media *flash card*

Berdasarkan uraian di atas, secara sederhana peneliti menyimpulkan untuk mencari hasil dari suatu perlakuan maka perlu mencari selisih antara O₂ dan O₁, sedangkan untuk kelas kontrol tanpa perlakuan, hasil diperoleh dari selisih antara O₄ dan O₃. Setelah memperhitungkan selisih O₃ dan O₁ selanjutnya melihat akibat perlakuan X dengan melihat perbedaan antara O₄ dan O₂. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen digunakan model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card*, sedangkan untuk kelas kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa. Pengukuran hasil belajar antara kedua kelompok adalah sama yaitu dengan tes akhir (*posttest*).

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang akan ditempuh. Tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan *survey* awal ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang dijadikan subjek penelitian.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa tes pilihan jamak.
4. Menguji coba instrumen tes kepada peserta didik kelas II di SD Negeri 1 Metro Timur.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Mengadakan perlakuan pada kelas eksperimen, dengan menerapkan model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* dan kelas kontrol dengan pembelajaran saintifik.
8. Memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
9. Setelah dilaksanakan *posttest*, kemudian mencari beda *mean* antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok tersebut.
10. Menggunakan statistik untuk menghitung, mencari perbedaan hasil kelompok eksperimen dan kontrol sehingga, dapat diketahui pengaruh model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* terhadap

hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.

11. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas II SD Negeri 10 Metro Timur dengan jumlah 45 orang peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur yang terletak di Jalan Stadion Tejo Sari, Tejo Agung Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

3. Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan oleh peneliti pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Sugiyono (2016: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel Independen

Variabel independen disebut juga variabel bebas. Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat atau

variabel dependen. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *active learning* dengan media *flash card* (X).

2. Variabel Dependen

Variabel dependen disebut juga variabel terikat. Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa variabel dependen atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat atau dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar tematik (Y).

E. Definisi 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. Model *Active Learning* dengan Media *Flash Card* (X)

Model *active learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan dapat mengembangkan kemandiriannya dengan mengeluarkan potensi berpikir dalam memecahkan masalah dalam aktivitas belajar di kehidupan sehari-hari. Media *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu berukuran dan berbentuk persegi dan persegi panjang yang ditandai dengan unsur abjad/huruf, angka, dan gambar tertentu sesuai dengan materi yang akan disampaikan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat

mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran menggunakan model dengan media pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukanlah evaluasi atau pemberian tes secara proses pembelajaran. Tes yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini menunjukkan mengenai aktivitas pembelajaran menggunakan model *active learning* dengan media *flash card*. Proses pembelajaran ini melibatkan semua peserta didik aktif dalam pembelajaran berlangsung. Berikut akan diberikan definisi operasional variabel pada penelitian ini.

a. Model *Active Learning*

Model *active learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang peserta didik miliki. Tahapan pembelajaran aktif dilaksanakan dengan langkah berikut.

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar lebih semangat dan aktif dalam sebuah pembelajaran.

- 2) Membuat pertanyaan untuk membuka wawasan peserta didik tentang materi pelajaran yang akan dipelajari.
- 3) Pendidik menyampaikan penjelasan umum tentang materi yang akan dipelajari dengan berbantuan media *flash card* kepada peserta didik.
- 4) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan bersama-sama dan memberikan masukan satu sama lainnya, sehingga jawaban peserta didik bisa selalu diingat dan tidak mudah lupa.
- 5) Diskusi kelompok untuk mengerjakan tugas dengan bimbingan pendidik supaya jika ada kesulitan yang dialami kelompok pendidik dapat langsung membimbing peserta didik menyelesaikan permasalahannya. Setelah semua kelompok selesai memecahkan masalah salah satu dari kelompok maju ke depan kelas mempersentasikan hasil diskusi kelompok yang lain mencocokkan jawaban dan memberikan tanggapan jika ada jawaban yang kurang tepat.
- 6) Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.
- 7) Untuk meningkatkan semangat peserta didik, pendidik memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria pendidik.

b. Media *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar,

teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan peserta didik memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Pembelajaran dapat efektif maka harus menggunakan media *flash card* yang berisi gambar, teks atau angka sesuai dengan materi yang akan diberikan.

c. Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes yang difokuskan pada ranah kognitif. Hasil belajar peserta didik yang dicapai dapat dilihat dari nilai yang di dapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian penugasan yang berupa hasil *pretest* dan *posttest*.

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian membutuhkan objek untuk diamati. Populasi merupakan seluruh objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi

adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur dengan jumlah 45 peserta didik, terdiri dari 23 peserta didik kelas II A dan 22 peserta didik kelas II B. Di bawah ini adalah populasi mengenai jumlah peserta didik laki-laki dan perempuan yang ada di SD Negeri 10 Metro Timur.

Tabel 2. Populasi peserta didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta didik
1	II A(Kontrol)	11	12	23
2	II B (Eksperimen)	14	8	22
	Jumlah	25	20	45

(Sumber: Dokumentasi data peserta didik Kelas II SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019)

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam bahasa sehari-hari berarti contoh benda yang diambil dari sejumlah benda atau yang mewakilinya. Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Menurut Sugiyono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto dalam Gunawan (2013: 2) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian populasi yang diambil sebagian sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 85) sampel jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jenis sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah sampel jenuh yang merupakan katagori dari teknik *nonprobability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *purposive sampling* atau sampel bertujuan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur. Kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas II B sebanyak 22 peserta didik. Alasan mengapa kelas II B dijadikan sebagai kelas eksperimen karena melihat nilai ulangan tematik *mid* semester ganjil kelas II B lebih rendah dibanding kelas II A. Jadi kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas II B sebanyak 22 peserta didik dengan menerapkan model *active learning* dengan media *flash card*, sedangkan kelas II A sebanyak 23 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dengan model pendekatan saintifik. Total sampel pada penelitian ini berjumlah 45 peserta didik yang terdiri dari kelas II A dan II B.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Memilih teknik dan alat pengumpulan data harus sesuai dengan metode yang digunakan dalam

penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan nontes.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Suatu tes dapat dikatakan baik jika butir-butir soal yang terkandung dalam tes tersebut dapat mewakili isi materi pembelajaran yang akan diukur. Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan bentuk tes pilihan jamak dengan jumlah 40 butir soal yang dilaksanakan pada awal (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). Pemberian skor untuk setiap jawaban yang benar adalah 1 dan jawaban yang salah adalah 0.

Suatu tes dapat dikatakan baik jika soal-soal yang terkandung dalam butir tes tersebut dapat mewakili isi materi pembelajaran yang akan diukur. Oleh sebab itu diperlukan penyusunan kisi-kisi instrumen soal yang akan dapat dijadikan pedoman untuk menulis soal atau merakit soal menjadi tes.

2. Teknik Nontes

a. Observasi

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Menurut Arikunto (2013: 199) observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung yang dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, rekaman suara.

1) Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Active Learning* dengan Media *Flash Card*

Observasi ini digunakan untuk menilai pada keterlaksanaan model aktivitas pendidik dan peserta didik dalam penerapan model *active learning* dengan media *flash card*. Hal tersebut bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan pada setiap tahapan yang diharapkan munculnya dalam pembelajaran. Lembar ini berisi sintaks pembelajaran *active learning* dengan media *flash card* dengan masing-masing tahapannya yang dinilai oleh observer ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan tanda *ceklist* (✓) pilihan skor 1, 2, 3, dan 4 pada kolom untuk melihat indikator pada tiap tahapannya (lampiran 26 dan 27, halaman 175-178).

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen observasi model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar

Langkah-langkah Model <i>Active Learning</i> dengan Media <i>Flash Card</i>	Indikator	No Instrumen
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	1. Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. 2. Memberikan motivasi kepada peserta didik.	1, 2
2. Membuat pertanyaan	3. Memberikan pertanyaan untuk membuka wawasan awal peserta didik	3
3. Menyajikan informasi	4. Menyajikan materi dengan media <i>flash card</i> 5. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran	4,5, 6
4. Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar	6. Mengorganisaika peserta didik dalam kelompok	7
5. Membimbing kelompok belajar	7. Membimbing kelompok belajar	8
6. Evaluasi	8. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi 9. Melakukan evaluasi akhir pembelajaran	9, 10
7. Memberikan penghargaan	10. Memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai kriteria pendidik 11. Melakukan refleksi	11, 12

2) Lembar Observasi Hasil Belajar Psikomotor

Lembar observasi hasil belajar psikomotor digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun indikator aspek keterampilan sebagai berikut.

a) Bahasa Indonesia

Dalam penilaian bahasa Indonesia yang dinilai adalah aspek-aspek sebagai berikut.

Tabel 4. Rubrik penilaian menulis menggunakan huruf tegak bersambung dengan memperhatikan tanda baca titik

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Ketepatan penggunaan tanda titik pada teks yang ditulis.	Penggunaan tanda titik pada teks semua benar tanpa bimbingan guru.	Ada beberapa penggunaan tanda titik pada teks yang belum benar, namun dilakukan tanpa bimbingan guru.	Ada beberapa penggunaan tanda titik pada teks yang belum benar, namun dengan bimbingan guru.	Penggunaan tanda titik pada teks belum ada yang benar, walaupun dengan bimbingan guru.
Kelengkapan dan ketepatan penulisan kata.	Semua kata dalam teks ditulis dengan benar tanpa bimbingan guru.	Ada beberapa kata dalam teks yang tidak tertulis dengan benar, namun dilakukan dengan bimbingan guru.	Ada beberapa kata dalam teks yang tidak ditulis dengan benar, namun dengan bimbingan guru.	Semua kata dalam teks masih belum ada yang benar, walaupun dengan bimbingan guru.

(Sumber: Buku pendidik kelas 2, tema 6: *Merawat Hewan dan Tumbuhan.*)

b) Matematika

Tabel 5. Rubrik penilaian mengubah suatu ukuran berat menjadi ukuran tertentu

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Ketepatan mengubah ukuran berat dengan satuan tertentu.	Semua ukuran berat benda disetarakan dengan benar.	Setengah atau lebih ukuran berat benda disetarakan dengan benar.	Kurang dari setengah berat benda disetarakan dengan benar.	Semua ukuran berat benda yang disetarakan masih salah.

(Sumber: Buku pendidik kelas 2, tema 6: *Merawat Hewan dan Tumbuhan.*)

c) SBdP

Tabel 6. Rubrik penilaian membuat karya tiga dimensi

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Komposisi bentuk	Mampu membentuk karya dengan benar sesuai model yang sudah direncanakan tanpa bimbingan guru.	Ada beberapa bentuk yang kurang sesuai dengan model, namun mampu dilakukan tanpa bimbingan guru.	Ada beberapa bentuk yang kurang sesuai dengan model namun dilakukan dengan bimbingan guru.	Belum mampu membentuk karya sesuai model, meskipun dilakukan dengan bimbingan guru.
Warna	Variasi warna sangat sesuai dengan model.	Variasi warna sesuai dengan model.	Variasi warna kurang sesuai dengan model.	Variasi warna tidak sesuai dengan model.

(Sumber: Buku pendidik kelas 2, tema 6: *Merawat Hewan dan Tumbuhan.*)

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian guna melengkapi teknik tes dan observasi sebelumnya. Menurut Sugiyono (2016: 240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini antara lain pengambilan gambar sebelum dan saat penelitian berlangsung, keadaan pendidik dan sekolah, serta data hasil belajar peserta didik.

H. Instrumen Penelitian**1. Instrumen Tes**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya

instrument adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar tematik peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* dengan tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 40 soal.

Instrumen yang digunakan peneliti pada penelitian ini berupa instrumen tes. Tes bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sanjaya (2013: 251) instrumen tes adalah alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut, untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut, dan lain sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran ke-1

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Tingkat Ranah IPK	Nomor Butir Soal		
			Sebelum di uji	Valid	Baru
Bahasa Indonesia 3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda baca pada kalimat.	3.7.1 Mengingat kembali penggunaan huruf kapital pada kalimat	C1	1, 2	1	1
	3.7.2 Mengingat kembali penggunaan tanda baca titik pada kalimat.	C1	3, 4	3	2
	3.7.3 Menentukan penggunaan huruf kapital dengan benar pada kalimat.	C2	5, 6, 7, 8, 9	6,8	3,4
	3.7.4 Menentukan penggunaan tanda baca dengan benar pada kalimat.	C2	10, 11	10	5
	3.7.5 Melengkapi kalimat dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital yang benar pada kalimat.	C3	12, 13	13	6
	3.7.6 Melengkapi kalimat dengan memperhatikan penggunaan tanda baca yang benar pada kalimat.	C3	14, 15	15	7
4.7 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama orang) serta tanda baca pada kalimat dengan benar.	4.7.1 Menuliskan dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital dengan tanda baca yang benar.	P	LKPD		
Matematika 3.6 Menjelaskan dan menentukan berat, dalam satuan baku yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menyebut-kan satuan berat benda dalam satuan baku.	C1	16, 17, 18	17,18	8,9
	3.6.2 Menjelaskan kesetaraan ukuran berat benda menjadi satuan tertentu.	C2	19, 20, 21, 22, 23	19,21, 22	10,11, 12
	3.6.3 Menentukan kesetaraan ukuran berat benda menjadi satuan tertentu.	C3	24, 25, 26,27	25,26	13,14
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan	4.6.1 Melakukan pengukuran berat dalam satuan baku yang berkaitan dengan kehidupan	P	LKPD		

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Tingkat Ranah IPK	Nomor Butir Soal		
			Sebelum di uji	Valid	Baru
kehidupan sehari-hari.	sehari-hari				
SBdP 3.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Menyebut-kan ciri-ciri karya imajinatif.	C1	28, 28, 30, 31, 32	31	15
	3.1.2 Menyebut-kan bahan untuk membuat karya imajinatif.	C1	33, 34	33	16
	3.1.3 Memberikan contoh karya imajinatif .	C2	35, 36, 37, 38	35,36, 37	17,18
	3.1.4 Mengimple-mentasikan berbagai macam bentuk karya imajinatif.	C3	39, 40	39,40	19,20
4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	4.1.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	P	LKPD		
Jumlah soal			40	21	20

(Sumber: Buku pendidik kelas 2, tema 6: *Merawat Hewan dan Tumbuhan*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.)

2. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah instrument tes tersusun kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Tes uji ini dilakukan pada peserta didik kelas II SD Negeri 1 Metro Timur dengan pertimbangan karena memiliki akreditasi B, kurikulum 2013, KKM 75, dan latar belakang pendidikan pendidik yaitu S1 yang sama dengan SD Negeri 10 Metro Timur.

3. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sugiyono (2016: 363) menyatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Setelah diuji coba, untuk mengukur tingkat validitas soal, dilakukan dengan teknik korelasi *point biserial* dengan bantuan *microsoft office excel 2010* dan dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*.

M_p = rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari.

M_t = rata-rata skor total (r-tot).

S_t = simpangan baku.

p = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut.

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut).

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 157)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Peneliti mengukur tingkat validitas soal tes dibantu dengan program pengolah data *Microsoft Office Exel 2010*.

Tabel 8. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 257)

Validitas soal tes yang diujicobakan sebanyak 40 soal dengan banyak responden 20 peserta didik kelas II SD Negeri 1 Metro Timur. Hasil analisis tersebut, diperoleh 21 item soal yang valid dan 19 item soal yang tidak valid. Dari 21 item soal yang valid hanya 20 item soal yang digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*, karena soal tersebut sudah mewakili indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.

b. Uji Reliabilitas

Ketetapan suatu hasil pengukuran dalam penelitian akan ditemukan oleh beberapa faktor, antara lain oleh konsistensi, stabilitas atau ketelitian alat ukur yang digunakan. Arikunto (2013: 221) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya, dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama.

Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2010* 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 ($q = 1-p$).

pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q .

n = banyaknya jumlah item.

S^2 = varians.

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 166)

Jumlah soal yang valid, kemudian dilakukan perhitungan tingkat reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program *microsoft office excel* 2010. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas tes dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 9. Koefisien reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013:276)

I. Teknik Analisi Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain*. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

(Sumber: Meltzer dalam Khasanah, 2014: 39)

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar peserta didik ranah kognitif secara individual dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan.

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar.

SM = skor maksimum.

100 = bilangan tetap.

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh peserta didik.

X = total nilai yang diperoleh peserta didik.

N = jumlah peserta didik.

(Sumber: Aqib dkk., 2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib dkk., 2010: 41)

Selanjutnya untuk mengetahui kriteria ketuntasan hasil belajar maka, digunakan tabel persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 10. Persentase ketuntasan hasil belajar tematik peserta didik.

No.	Persentase	Kriteria
1.	>85%	Sangat tinggi
2.	65-84%	Tinggi
3.	45-64%	Sedang
4.	25-44%	Rendah
5.	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib dkk., 2010: 41)

d. Persentase Keterlaksanaan Model *Active Learning* dengan Media *Flash Card*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model *active learning* dengan media *flash card* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3, dan 4 dalam lembar observasi yang telah disediakan. Data aktifitas pendidik dan peserta didik tersebut akan dipersentasekan melalui hitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Adapun interpretasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran pendidik dan peserta didik pada tiap tahapan model *active learning* dengan media *flash card* dapat dikategorikan melalui kriteria pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Interpretasi aktivitas pembelajaran

Persentase Aktivitas Belajar	Kategori
0 % P < 20 %	Kurang Sekali
20 % P < 40 %	Kurang
40 % P < 60 %	Cukup
60 % P < 80 %	Baik
80 % P < 100 %	Baik Sekali

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Cara yang digunakan untuk menguji normalitas data yaitu menggunakan uji *chi kuadrat* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Rumusan Hipotesis

H_a = Data yang berdistribusi normal.

H_o = Data yang berdistribusi tidak normal.

2) Rumus statistik yang digunakan yaitu *chi-kuadrat* dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

χ^2 : *Chi-kuadrat*/normalitas sampel.

f_o : frekuensi yang diobservasi.

f_h : frekuensi yang diharapkan.

(Sumber dari Muncarno 2015: 60)

3) Untuk mencari f_o (frekuensi yang diobservasi) dan f_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.

a) Membuat daftar distribusi frekuensi.

1) Menentukan nilai rentang (R), yaitu skor terbesar skor terkecil.

2) Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$.

3) Menentukan panjang kelas (i) = $\frac{R}{BK}$

4) Menentukan simpangan baku.

- b) Membuat daftar distribusi f_o (frekuensi yang diobservasi) dan f_h (frekuensi yang diharapkan).
- 4) Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Teknik pengujian homogenitas dua variabel sebagai berikut. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan rumusan hipotesis:

H_a : varians pada tiap kelompok sama (homogen).

H_o : varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf

signifikannya adalah = 5% atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2015: 57)

- 4) Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikannya dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima, artinya varians kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan berhitung peserta didik, Peneliti membandingkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Untuk menganalisis diadakan uji kesamaan rata-rata. Menghitung uji hipotesis bisa menggunakan uji hipotesis komparatif dua sampel, yaitu dengan rumus *t-test pooled varians*, sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata data pada sampel 1.

\bar{X}_2 = rata-rata data pada sampel 2.

n_1 = jumlah anggota sampel 1.

n_2 = jumlah anggota sampel 2.

S_1 = simpangan baku sampel 1.

S_2 = simpangan baku sampel 2.

S_1^2 = *varians* total kelompok 1.

S_2^2 = *varians* total kelompok 2.

(Sumber: Muncarno 2015: 56)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau = 0,05 maka kaidah keputusan yaitu, $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan. Peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model

pembelajaran *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *active learning* dengan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *active learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SD Negeri 10 Metro Timur. Pengaruh yang signifikan ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 2,530 > t_{tabel} = 2,021$ (dengan $\alpha = 0,05$) dan dengan *N-Gain* 0,60 termasuk dalam katagori “Sedang”. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik pada hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun informasi lain diketahui bahwa persentase rata-rata keterlaksanaan model *active learning* dengan media *flash card* pada aktivitas pendidik sebesar 92,65% dan pada aktivitas peserta didik 86,50 % yang termasuk dalam katagori “Baik sekali”. Hal tersebut menandakan bahwa keterlaksanaan penerapan model *active learning* dengan media *flash card* berhasil dilaksanakan.

B. SARAN

1. Peserta Didik

Hendaknya peserta didik harus lebih memperhatikan dan aktif dalam proses pembelajaran, agar penjelasan materi yang diberikan oleh pendidik mampu dipahami dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.

Peserta didik mampu dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas secara berkelompok yang diberikan pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik sebagai hasil belajar yang lebih maksimal.

2. Pendidik

Hendaknya pendidik benar-benar siap dalam menerapkan pembelajaran dengan model *active learning* dengan media *flash card* dan penguasaan materi yang lebih matang. Pendidik diharapkan benar-benar mampu melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang menarik perhatian peserta didik dan semangat belajar peserta didik agar peserta terlibat aktif dalam pembelajaran. Pendidik sebaiknya memiliki ide-ide baru terutama penggunaan media dalam pembelajaran agar peserta didik lebih semangat dan giat dalam belajar sehingga proses pembelajaran lebih optimal.

3. Sekolah

Hendaknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam pembelajaran dengan menggunakan model *active learning* dengan media *flash card*, dengan demikian dapat meningkatkan mutu sekolah.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang ingin menerapkan model *active learning* dengan media *flash card*, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali cara penerapannya dan instrumen yang digunakan. Selain itu materi harus disiapkan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akan diterapkan model *active learning* dengan media *flash card*. Untuk memperoleh hasil yang baik, keterbatasan dalam penelitian ini dapat diminimalisir peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany Femmy & Syukur Saud. 2017. *Keefektifan Media Pembelajaran Flash Card dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makasar. (Skripsi) Universitas Negeri Makasar*. Ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4410. Diakses pada 5 November 2018.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- _____. 2014. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta, Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dee Fink, L. 2010. *Active Learning, reprinted with permission of the Oklahoma Instructional*. University Oklahoma, Hawaii.
commons.trincoll.edu/ctl/files/2013/08/Week-3-Active-Learning.pdf.
Diakses pada 21 November 2018.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dirman & Juarsih, Cicih. 2014. *Pengembangan Kurikulum dalam Rangka Implementasi Standar Proses*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zein. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Erwan Ahmad S.Y. 2012. *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Active Learning dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SDN 1 Sabah Balau Lampung Selatan 2011/20012*. (Skripsi) FKIP PGSD Unila. Universitas Lampung, Lampung.
- Febriani, Tri Sarah. 2015. Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Malang*. 03: 11-13.
- Freeman, Scott, dkk. 2014. Active Learning Increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics. *Journal PNASI Early Edition*. 111: 78-80.
- Gunawan, Akbar A. 2014. Pengaruh Pembelajaran *Active Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan. *Jurnal Pedagogi*. 1: 207-221.
- Gunawan, Ali Muhammad. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Pratama Publisings, Yogyakarta.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Diva Press, Jogjakarta.
- Hamalik. Oemar. 2013. *Proses Pembelajaran Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia, Bandung.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani, Yogyakarta.
- Hanisan. 2016. Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare. *Jurnal Pedagogi*. 1: 280-296.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Hutomo Bagus Addin. 2016. Pengaruh Model *Active Learning* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Pedagogi*. 1: 231-226.
- Indriyana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Perss, Yogyakarta.
- Iswandari, Nuke. 2014. Pengaruh Penerapan Model *Active Learning* pada Hasil Belajar SDN 1 Sewon. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1: 124-156.

- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, Jakarta.
- Khairani, Makmur. 2014. *Psikologi Belajar*. Aswaja Presindo, Yogyakarta.
- Khasanah, Faridatul. 2014. Skripsi: *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung, Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Replika Aditama, Bandung.
- Kristiyani, Ida. 2015. Skripsi: *Pengaruh Model Active Learning terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Gedongkiwo Yogyakarta*. Universitas Jogjakarta, Yogyakarta.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kurniasih, Sani. 2014. *Strategi-strategi Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Machmudah,U. & Rosyidi, A.W. 2016. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Sukses Offset, Yogyakarta.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Artha Copy, Metro-Lampung.
- Munib, A. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Unnes Press, Semarang.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Nurdiansah, Andi. 2010. *Kelebihan dan Kelemahan Active Learning*. Andinurdiansah.blogspot.com.
http://andinurdiansah.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kelemahan-active-learning_12.html. Diakses pada 20 November 2018.
- Nurhayati, E, 2010. Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Team quiz* terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak Smk Negeri 3 Jeparu Tahun 2006/2007. *Jurnal Ekonomi*. 2: 114-137.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Rosda Karya, Bandung.

- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigm Baru Pembelajaran*. Diyan Rakyat, Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. Raja Grafindo Pustaka, Jakarta.
- Sadiman, Arif, dkk. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Radja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia, Bandung.
- Sisdiknas. 2013. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Sinar Baru, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung.
- Sumaharti, Marzuki & Utami. 2017. Analisis Evaluasi Pembelajaran Tematik di Kelas Rendah Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*.1: 141-175.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM Edisi Revisi*. Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajardi Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Susiliana, Rudi & Cipi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Wacana Prima, Bandung.
- Syaiful, Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- _____. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Uno, Hamzah.B. 2010. *Teknologi Komunikasi dan informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

Warsita, Ambang. 2011. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Rineka, Jakarta.

Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Zaini, Hiyam, dkk.,. 2010. *Strategi pembelajaran Aktif*. Pustaka Insani Madani, Yogyakarta.