

**PENGARUH METODE TANYA JAWAB BERBANTUAN MEDIA *FLASH*  
*CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK  
KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

**Skripsi**

**Oleh**

**HANIFATUN NABILA**

2013053012



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### **PENGARUH METODE TANYA JAWAB BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

**HANIFATUN NABILA**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas III di SD Negeri 8 Metro Barat yang disebabkan oleh kurang bervariasinya penggunaan metode pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 25 orang peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 25 orang peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan non tes berupa observasi. Data dianalisis dengan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III di sekolah dasar.

**Kata kunci:** metode tanya jawab, media *flashcard* dan hasil belajar

*ABSTRACT*

***THE INFLUENCE OF THE QUESTION AND ANSWER METHOD  
ASSISTED WITH FLASH CARD MEDIA ON THE THEMATIC  
LEARNING OUTCOMES OF THIRD GRADE ELEMENTARY  
SCHOOLS STUDENTS***

*By*

**HANIFATUN NABILA**

The problem in this was research the low thematic learning outcomes of third grade students at SD Negeri 8 West Metro District which is caused by the lack of variety in the use of learning methods. The aim of this research is to analyze the effect of using the question and answer method assisted by flashcard media on students' thematic learning outcomes. This type of research is a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The population in this study was 25 students and the sample used was 25 students, the sample was determined using a purposive sampling technique. The data collection technique uses tests and non-tests in the form of observation. Data were analyzed using a simple linear regression test. The results of this research show that there is a significant influence from the use of the question and answer method assisted by flashcard media on the thematic learning outcomes of third grade students in elementary schools.

**Keywords:** question answer method, flashcard media and learning results

**PENGARUH METODE TANYA JAWAB BERBANTUAN MEDIA *FLASH*  
CARD TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK  
KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**HANIFATUN NABILA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi

**: PENGARUH METODE TANYA JAWAB  
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD*  
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK  
PESERTA DIDIK KELAS III DI SEKOLAH  
DASAR**

Nama Mahasiswa

**: Hanifatun Nabila**

No. Pokok Mahasiswa

**: 2013053012**

Program Studi

**: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

**: Ilmu Pendidikan**

Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Deviyanti Pangestu, M.Pd.**  
NIK 231804930803201

**Muhisom, M.Pd.I**  
NIK 231502850709101

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



**Sekretaris : Muhisom, M.Pd.I**



**Penguji Utama : Drs. Supriyadi, M.Pd.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP. 19651230 199111 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 Mei 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini: .

Nama : Hanifatun Nabila  
NPM : 2013053012  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Tanya Jawab Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III di Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Hanifatun Nabila  
NPM 2013053012

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Hanifatun Nabila, lahir di OKU Timur, pada tanggal 9 April 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan bapak Tukiran dan Ibu Amanati (Almh).

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal sebagai berikut.

1. MI Islamiyah Sidorahayu, lulus pada tahun 2014
2. SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah, lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Belitang, lulus pada tahun 2020

Tahun 2020, 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). Tahun 2022 peneliti mengikuti Asistensi mengajar yang diselenggarakan oleh Universitas Lampung, kemudian ditempatkan di SD Negeri 8 Metro Barat. Selanjutnya pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Juku Batu, Kecamatan Banjit, Way Kanan, Lampung dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 01 Juku Batu.

## **MOTTO**

“Ya Allah Engkau maha mengetahui apa yang aku mohonkan kepada-Mu, maka aku sangat memuji apa yang Engkau kabulkan kepadaku, ampuni aku ya Allah bila selama ini doa-doa yang aku panjatkan kepadamu belum terkabulkan bukan karena kurangnya rahmat-Mu, tapi kurangnya kemampuanku untuk mensyukuri semua nikmat yang Engkau berikan kepadaku”.

**(Ustadzt Adi Hidayat)**

## PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan segala kerendahan hati terucap syukur atas segala nikmat yang telah Allah SWT. berikan. sehingga dengan berkat rahmat dan ridho-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karya ini ku persembahkan kepada

### *Orang Tuaku Tercinta Bapak Tukiran dan Ibu Amanati (Amh)*

Kupersembahkan karya kecil ini kepada Bapak dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang yang luar biasa berupa doa, semangat, dan dukungannya dalam setiap langkah dan perjalanan hidup anakmu ini. Ucapan terima kasih dan kata-kata cinta dalam selemba persembahan ini tidak akan dapat membalas semua ketulusan dan cinta kasih yang telah Bapak dan Ibu berikan. Semoga karya kecil ini menjadi langkah awal untuk mengukir kebahagiaan dan membuat Bapak dan Ibu bangga. Terima kasih untuk semua kerja keras demi membiayai kuliahku, memberikan yang terbaik untuk kebutuhanku dan mendidikku dengan penuh ketulusan.

### *Kakakku Tercinta*

Sebuah karya kecil ini aku persembahkan juga untukmu kakak tercintaku Aulia Rahmita. Terima kasih untuk semua doa, cinta kasih, dan segala dukunganmu yang tulus untukku semoga Allah balas dengan kebahagiaan tak terhingga untukmu. Dari adik kecilmu yang selalu merepotkan tetapi sangat menyayangimu.

### *Almamater Tercinta "Universitas Lampung"*

## SANWACANA

Puji syuku kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III di sekolah dasar”, sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan memberikan fasilitas bagi mahasiswa untuk menyelesaikan skripsi serta mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin., M,Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yang telah memberikan persetujuan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu, memfasilitasi serta mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, motivasi serta nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan, membimbing dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi dengan baik.

7. Bapak Muhisom, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi dan membimbing peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Dosen Pembahas dan penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat dan kritik yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan banyak pengalaman hidup yang berharga serta membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepala SD Negeri 8 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan juga Kepala SD Negeri 2 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrumen.
11. Ibu Nurul Umami, S.Pd., selaku Wali Kelas III SD Negeri 8 Metro Barat yang memberikan bantuan dan arahan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas III SD Negeri 8 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam terlaksananya penelitian.
13. Adek Zean yang selalu memberikan warna baru di hidup peneliti.
14. Sahabat kecil dan seperjuanganku Denca, Puja, Eca, Miha, Dinda, Syalsaladeva, Nilam, Jipa, Hanifa dan juga rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020 kelas E.
15. Seluruh keluarga, a'Molaa dan semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan kepada peneliti selama perkuliahan sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.

Metro, 7 Mei 2024

Peneliti,



Hanifatun Nabila  
NPM 2013053012

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitiann .....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Belajar .....	9
2. Pembelajaran .....	13
3. Hasil Belajar .....	18
4. Pembelajaran Tematik .....	24
5. Metode Tanya Jawab .....	29
6. Media <i>Flashcard</i> .....	35
B. Penelitian Relevan .....	42
C. Kerangka Pikir .....	44
D. Hipotesis .....	46
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	47
B. Desain Penelitian .....	47
C. <i>Setting</i> Penelitian .....	48
D. Prosedur Penelitian .....	48
1. Penelitian Pendahuluan .....	49
2. Perencanaan Penelitian .....	49
3. Pelaksanaan Penelitian .....	49
E. Populasi dan Sampel .....	50
1. Populasi .....	50
2. Sampel .....	50

F. Variabel Penelitian .....	51
1. Variabel Terikat.....	51
2. Variabel Bebas .....	51
G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	51
1. Definisi Konseptual Variabel.....	51
2. Definisi Operasional Variabel.....	52
H. Teknik Pengumpulan Data.....	54
1. Tes .....	54
2. Non Tes .....	54
I. Instrumen Penelitian.....	54
1. Jenis Instrumen.....	54
2. Uji Coba Instrumen .....	57
3. Uji Prasyarat.....	57
J. Teknik Analisis Data Penelitian.....	62
1. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	62
2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	63
3. Uji Prasyarat Analisis Data .....	63
K. Pengujian Hipotesis.....	65
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	67
1. Pelaksanaan Penelitian .....	67
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	68
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	73
B. Pembahasan.....	75
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	81
B. Saran.....	81

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil Kelas III SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024 .....	4
2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024 .....	50
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pembelajaran Tematik.....	55
4. Kisi-Kisi Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media <i>Flashcard</i> .....	56
5. Koefisien Validitas .....	58
6. Hasil Perhitungan Uji Validitas .....	58
7. Koefisien Reliabilitas.....	59
8. Koefisien Daya Pembeda Soal.....	60
9. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal .....	60
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Butir Soal .....	61
11. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal .....	62
12. Kriteria Aktivitas Peserta Didik.....	62
13. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik .....	63
14. Kategori N-Gain Skor.....	65
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III .....	69
16. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III .....	70
17. Data Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar .....	71
18. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Pembelajaran Metode Tanya Jawab Berbantuan Media <i>Flashcard</i> .....	72
19. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Tematik Peserta Didik .....	73
20. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Tematik.....	74
21. Hasil Uji N-Gain.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media <i>Flashcard</i> .....	41
2. Kerangka Pikir .....	44
3. Desain Eksperimen .....	48
4. Histogram Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Hasil Belajar Tematik.....	69
5. Histogram Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Hasil Belajar Tematik.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	93
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	94
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	95
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	96
5. Surat Penelitian .....	97
6. Surat Balasan Penelitian.....	98
7. Lembar Validasi Instrumen Soal.....	99
8. Lembar Validasi Media.....	100
9. Lembar Validasi RPP.....	101
10. Soal yang dipakai .....	103
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	105
12. Lembar Observasi .....	118
13. Rubrik Penilaian Observasi.....	119
14. Uji Validitas .....	121
15. Uji Reliabilitas .....	123
16. Uji Daya Beda.....	125
17. Uji Tingkat Kesukaran .....	127
18. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	129
19. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	130
20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest-Posttest</i> .....	131
21. Hasil Perhitungan N-Gain .....	132
22. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana .....	133
23. Hasil Perhitungan Observasi .....	137
24. Data Nilai <i>Pretest</i> .....	140
25. Data Nilai <i>Posttest</i> .....	141
26. Tabel Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i> .....	142
27. Tabel Nilai-Nilai Chi-Kuadrat .....	143
28. Tabel Distribusi F.....	144
29. Lampiran Foto Kegiatan Penelitian .....	145

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses jangka panjang yang menjadi bagian dari kehidupan dunia agar mampu menghasilkan manusia yang berkualitas, mampu meraih cita-cita dan menguasai ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk menjalani hidupnya. Pendidikan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam dirinya. Sesuai Undang-Undang (UU) nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga terbentuk kecerdasan, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, dapat mengendalikan diri, mempunyai akhlak mulia dan keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya dan orang disekelilingnya.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari peran pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Tanda-tanda pendidik yang berkualitas yaitu pendidik yang berusaha memberikan pembelajaran yang nyaman, membuat peserta didik bahagia dan juga pengelolaan kelas yang bermutu. Maka dari itu, penting bagi pendidik menguasai konsep serta pengalaman yang empirik dalam memilih strategi maupun metode pembelajaran yang inovatif. Seperti yang dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa tujuan belajar itu adalah menuntun peserta didik agar selamat dan juga dapat mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Marwah, dkk., 2019).

Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran, yakni keberhasilan peserta didik dalam belajar pada mata pelajaran maupun pendidikan pada umumnya (Mahsup, dkk., 2020). Hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh faktor internal yang berupa minat, motivasi, perhatian belajar, dan juga kesiapan dalam belajar. Perhatian dan kesiapan belajar didukung oleh faktor eksternal yaitu pemilihan metode pembelajaran oleh pendidik, suasana belajar yang mendukung, serta fasilitas dan teman sebaya. Idealnya sebuah keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang meliputi tiga aspek kompetensi yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Rahman, 2022).

Berbagai mata pelajaran di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pada kurikulum 2013, menggunakan pembelajaran tematik yang mengaitkan beberapa mata pelajaran satu dengan yang lainnya sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Sebelum pelaksanaan pembelajaran tematik perlu dilakukan beberapa hal yang meliputi tahap perencanaan yang mencakup kegiatan pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pemetaan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh dari semua standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan dalam tema yang dipilih (Hesti, dkk., 2022).

Adapun tujuan pembelajaran tematik di sekolah, yaitu peserta didik memahami konsep-konsep secara holistik, bermakna, dan otentik serta peserta didik memiliki keterampilan untuk mengembangkan pengetahuan, memiliki minat, dan keinginan untuk mengenal dan mempelajari ilmu pengetahuan serta kejadian-kejadian di lingkungan sekitar, bersikap ingin tahu dan terbuka, kritis, mandiri, bertanggung jawab, serta mampu menerapkan konsep tematik untuk menjelaskan gejala-gejala sosial dan alam (Wicaksono dan Iswan, 2019).

Fakta umum berdasarkan *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), terkait tiga kemampuan peserta didik yang dinilai yaitu kemampuan matematika dengan skor rata-rata matematika mencapai 379 dari skor rata-rata OECD 487 menempati peringkat 68 dari 81 negara, kemampuan membaca dengan skor rata-rata mencapai 371 dari skor rata-rata OECD 487 menempati peringkat 68 dari 81 negara dan kemampuan sains dengan skor rata-rata 398 dari skor rata-rata OECD yakni 489 menempati peringkat 68 dari 81 negara (Yusmar, dkk., 2023). Berdasarkan hasil PISA 2022 di atas menyebutkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia tergolong rendah. Rendahnya kemampuan literasi membaca peserta didik ternyata berdampak terhadap hasil belajar peserta didik, hal itu disebabkan karena peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan pendidik (Ayun & Indarini, 2023).

Fenomena umum terkait rendahnya hasil belajar terlihat pada penelitian di SD Negeri 28 Talang Kemuning tahun 2022. Ditemukan permasalahan pada saat pembelajaran tematik di kelas, yaitu selama proses pembelajaran peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan dan tidak memanfaatkan kesempatan untuk bertanya. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik malas untuk membaca dan mencatat materi yang dijelaskan oleh pendidik sehingga berakibat pada pasifnya pembelajaran di kelas (Tarmika., dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pendahuluan bulan September 2023 yang dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Barat ditemukan permasalahan serupa yakni rendahnya hasil belajar tematik peserta didik diduga salah satunya terjadi karena kurang optimalnya kegiatan pembelajaran, contohnya penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik sehingga membuat peserta didik kurang aktif

dalam pembelajaran. Kurangnya minat dalam membaca buku menjadi penyebab peserta didik kesulitan memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, hal ini disebabkan karena peserta didik cenderung hanya menerima materi dari pendidik. Belum adanya kombinasi media pembelajaran yang unik dari pendidik juga mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar, terlihat dari sikap beberapa peserta didik yang berulang kali meminta izin ke kamar mandi sebagai alasan untuk tidak mengikuti pembelajaran, bahkan ada yang sampai beralasan sakit agar tidak mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak maksimal.

Kondisi di atas diperkuat dengan hasil pencatatan dokumen yang dilakukan di SD Negeri 8 Metro Barat diperoleh data hasil belajar tematik yang dicapai peserta didik kelas III umumnya kurang optimal. Data yang diperoleh pada hasil belajar penilaian tengah semester ganjil tahun 2023/2024 seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil Kelas III SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024**

Nama Sekolah	KKM	Nilai		Jumlah Peserta Didik
		<65	≥65	
Kelas III	65	15	10	25
Jumlah		15	10	25
Persentase (%)		60%	40%	100%

Sumber: Pendidik SD Negeri 8 Metro Barat

Berdasarkan tabel 1 di atas jumlah peserta didik kelas III SD Negeri 8 Metro Barat sebanyak 25 orang peserta didik. Peserta didik yang mencapai ketuntasan  $\geq 65$  sebanyak 10 orang peserta didik, dan yang belum tuntas ada 15 orang peserta didik. Persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan baru 40 % sedangkan peserta didik yang belum tuntas lebih banyak yaitu di persentase 60%.

Alternatif solusi untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, yaitu dapat dimulai dari gerakan literasi di sekolah. Kegiatan ini bertujuan membentuk peserta didik yang aktif dan produktif dalam menemukan dan menambah pengetahuannya sendiri. Peningkatan kompetensi pendidik juga penting dalam meningkatkan proses pembelajaran, contohnya pendidik didorong untuk terus berinovasi dalam penggunaan metode pembelajaran (Narut & Supardi, 2019). Pemilihan metode dalam menyampaikan pembelajaran di kelas merupakan salah satu upaya yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan, pengajaran serta menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang efektif dan juga membentuk kemandirian belajar peserta didik. Selanjutnya, mengembangkan bahan ajar bagi pendidik agar sesuai dengan tuntutan kurikulum dan juga inovasi metode pembelajaran yang diintegrasikan dengan kearifan lokal akan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep materi yang dibelajarkan dengan realita kehidupan peserta didik sehari-hari, bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas contohnya buku, media tulis, atau cetak, modul, dan lembar kerja peserta didik. (Suparya, dkk., 2022).

Solusi yang dipilih untuk mengatasi permasalahan di atas yakni dengan peningkatan kompetensi pendidik dalam menginovasi metode yang dikombinasikan dengan media pembelajaran. Metode yang ditentukan yaitu metode tanya jawab untuk membantu peserta didik menyusun jalan pikiran peserta didik sehingga mencapai perumusan yang baik dan sehat. Metode tanya jawab membantu tumbuhnya perhatian peserta didik pada pembelajaran, mengembangkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan pengalamannya, serta melatih peserta didik agar dapat mengemukakan pendapat dalam diskusi sehingga menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Hal tersebut akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar sekaligus berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Sitohang dalam Trisnaningsih, 2022).

Kelebihan dari penggunaan metode tanya jawab yaitu memberikan stimulus dan motivasi bagi peserta didik untuk membangkitkan pemikirannya dalam bertanya selama proses pembelajaran (Rostiyah dalam Raito & Amrullah, 2022). Lebih lanjut, metode tanya jawab mampu menambah kecintaan peserta didik dalam belajar dan membangkitkan keaktifan berpikir peserta didik secara spontanitas sehingga mampu mencapai ketuntasan hasil belajar (Muhammad dalam Raito & Amrullah, 2022).

Selain pentingnya pemilihan metode pembelajaran, penggunaan media juga perlu diperhatikan. Perlunya kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran akan memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan efektivitas pembelajaran (Abdurrochim, dkk., 2022). Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran tematik, yaitu media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan sebuah kartu bergambar yang memiliki ukuran 20 x 30 cm dan juga terdapat keterangan di bawah gambar tersebut. Media *flashcard* mempunyai kelebihan seperti mudah dibawa, karena ukurannya yang kecil dan tidak membutuhkan ruang yang besar untuk menyimpan kartu ini. Selain itu, media *flashcard* juga mudah digunakan dan mempunyai daya tarik melalui gambar pada kartu tersebut (Hidayati, dkk., 2022).

Pemilihan media *flashcard* ini juga didukung karena media ini memiliki kelebihan yaitu, mudah dibawa, praktis, menyenangkan dan juga mudah diingat. Terlepas dari kelebihan yang dimiliki, penggunaan media *flashcard* ternyata mampu melatih peserta didik untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana peserta didik dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan (Hoerudin, 2023). Hasil dari penelitian Hoerudin juga mengatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antar peserta didik, membuat suasana

kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga mampu mengurangi kejenuhan (Hoerudin, 2024)

Setelah pembahasan terkait permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembaharuan dalam pembelajaran itu penting. Kombinasi penggunaan metode dan media yang baru akan menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti menentukan judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Metode Tanya Jawab Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
2. Kurangnya literasi peserta didik.
3. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik.
4. Penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal dan bervariasi.
5. Penggunaan media yang belum diintegrasikan dalam pembelajaran.
6. Suasana belajar di dalam kelas yang kurang kondusif.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*.
2. Hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Secara Teoretis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat mengenai metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

#### 2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

##### a) Peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*.

##### b) Pendidik

Meningkatkan wawasan pendidik dalam menerapkan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran tematik secara maksimal dan juga sebagai bahan evaluasi dalam menggunakan metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

##### c) Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

##### d) Peneliti

Penelitian ini akan menjadi pengalaman bagi peneliti dalam menambah dan mengembangkan pengetahuan penelitian eksperimen terkait metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan berupa tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia (Suarim, dkk., 2021). Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Amral & Asmar, 2020). Sejalan dengan kedua pendapat di atas, Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar dan dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu (Parwati, dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan definisi belajar adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam diri manusia berupa tingkah laku maupun kecakapan yang diwujudkan dalam proses interaksi berupa stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan).

## b. Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah landasan berpijak bagi pendidik untuk mengelola dan melaksanakan pembelajaran agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik berjalan dengan baik. Prinsip-prinsip belajar menurut Darman (2020) adalah sebagai berikut.

1. Prinsip Kesiapan (*Readiness*)  
Proses belajar di-pengaruhi kesiapan peserta didik, yang dimaksud dengan kesiapan ialah kondisi individu yang memungkinkan peserta didik siap menerima materi pelajaran.
2. Prinsip Motivasi (*Motivation*)  
Melalui motivasi, maka akan menimbulkan perasaan ingin tahu dalam diri peserta didik sehingga unsur motivasi menjadi dasar yang penting untuk kegiatan belajar.
3. Prinsip Keaktifan  
Peserta mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu, mempunyai kemauan dalam dirinya untuk ikut andil dalam proses pembelajaran.
4. Prinsip Tujuan dan Keterlibatan Langsung  
Kegiatan belajar harus mempunyai tujuan yang diwujudkan dalam keterlibatan peserta didik di dalam kelas dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Keterlibatan peserta didik berupa fisik, emosional serta kognitif.
5. Prinsip Perbedaan Individual  
Proses pengajaran seyogianya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas sehingga dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar yang setinggi-tingginya.
6. Prinsip Tantangan  
Adanya tantangan membuat peserta didik untuk berpacu dalam belajar. Sehingga pendidik harus kreatif untuk menciptakan tantangan yang menaarik bagi peserta didik agar termotivasi untuk belajar.
7. Prinsip Pengulangan, Balikan, dan Evaluasi  
Pengulangan untuk melatih daya pikir dan membentuk respon yang benar serta membentuk kebiasaan yang baik. Balikan bertindak sebagai penguatan dalam pembelajaran sedangkan evaluasi untuk menguji kemajuan individu dalam mencapai tujuan.

Adapun prinsip belajar dapat diklasifikasikan dalam empat bagian (Trianto, 2014) yaitu: Prinsip penggalan tema, tema harus bermakna, maksudnya tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya. Prinsip pengelolaan

pembelajaran, prinsip pembelajaran hendaknya seorang pendidik dapat melakukan tindakan seperti mengakomodasi terhadap ide-ide. Prinsip evaluasi, pendidik mengajak peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang dicapainya. Prinsip reaksi, pendidik harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, prinsip dalam belajar berguna untuk mengelola pembelajaran dan juga digunakan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan mengajarnya maupun untuk peserta didik dalam meningkatkan kualitas belajarnya.

### **c. Teori Belajar**

Teori belajar adalah Suatu kerangka kerja konseptual untuk mengatur pembelajaran dengan melakukan beberapa tindakan di dalamnya. Terdapat berbagai teori belajar, diantaranya teori belajar behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik.

#### **1) Teori Behavioristik**

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pembelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan (Sutiah, 2020).

## 2) Teori Belajar Kognitivistik

Teori kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Teori kognitif meliputi kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berfikir, mengetahui, memahami, dan dan kegiatan konsepsi mental seperti: sikap, kepercayaan, dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan factor yang menentukan di dalam perilaku (Wisman, 2020).

## 3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Rangkuti dalam Sugrah, 2019).

## 4) Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik adalah teori belajar yang memandang keunikan peserta didik serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. Dalam satu pendapat menyatakan bahwa

teori belajar yang memfokuskanmoral dan potensi peserta didik serta hal-hal yang berkaitan secara langsung dengan keunikan peserta didik dan juga kepentingan kemanusiaan terhadap peserta didik. Sepanjang proses pembelajaran humanistik menekankan kepada peserta didik dan berpusat pada peserta didik. Teori belajar humanis mementingkan beberapa aspek dari beberapa segi yaitu nilai manusia, hak individu serta harga diri dalam menentukaan segala sesuatu yang dipilih. (Mustadi, 2020)

Menurut ahli yang lain teori humanistik menjelaskan betapa pentingnya emosi dan perasaan, komunikasi, yang terbuka dan nilai yang dimiliki oleh peserta didik (Wahyuni dalam Fadli dan Utomo 2021).

Berdasarkan uraian mengenai keempat teori di atas, maka teori belajar yang peneliti gunakan adalah teori belajar behavioristik karena dalam proses pembelajaran nantinya peneliti menggunakan metode tanya jawab sehingga teori belajar ini berguna untuk mengungkap kembali tentang pengetahuan yang sudah dipelajari dan diukur dalam bentuk tes.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar peserta didik yang di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan dari pembelajaran ini adalah membuat peserta didik aktif dalam belajar di kelas. Membuat peserta didik terbentuk rasa ingin tahu dan membentuk keberanian di dalam diri peserta didik (Ariani, dkk. 2022). Pembelajaran juga seperangkat tindakan yang dibentuk untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhatikan peristiwa yang akan dialami peserta didik dari dalam dirinya (Winkel dalam Siregar & Nara, 2022). Pembelajaran memiliki arti yang luas dari pada mengajar yaitu usaha yang dilakukan secara sadar, terbimbing, dan terkonsep dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilakukan, serta dalam pelaksanaannya terkontrol dengan arti bahwa belajar itu memang terjadi di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan yaitu membelajarkan peserta didik dan membentuk rasa ingin tahu peserta didik tentang belajar yang

prosesnya terkendali artinya proses belajarnya benar terjadi di dalam kelas.

#### **b. Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan merupakan strategi umum seorang pendidik melihat persoalan atau objek sehingga didapatkan pesan tertentu. Pendekatan adalah cara untuk memulai sesuatu. Pendekatan pembelajaran diartikan sebagai kumpulan metode atau cara yang digunakan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran. Sebuah strategi di dalamnya terdapat sejumlah pendekatan, dalam pendekatan terdapat sejumlah metode, di dalam metode terdapat sejumlah teknik, dan di dalam teknik terdapat sejumlah taktik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran juga diartikan sebagai titik tolak terhadap proses pembelajaran berupa rencana awal untuk melaksanakan proses pembelajaran dalam menerapkan perlakuan (tindakan kelas) dengan proses memberi kesempatan, menginspirasi, menguatkan metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Nurlina, dkk. 2022).

Pendekatan dengan metode itu berbeda dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan itu lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan artinya pendekatan itu berkaitan dengan penyusunan awal proses pembelajaran sedangkan metode itu lebih kepada teknik pelaksanaannya (Rustamam dalam Lufri, dkk., 2020). Pendekatan bersifat keyakinan yang berkaitan dengan serangkaian asumsi, sementara metode itu bersifat prosedur yang artinya ada beberapa tahap atau prosedur dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas nantinya.

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai pendekatan pembelajar, maka peneliti menyimpulkan bahwasanya pendekatan pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan pendidik untuk menyusun strategi perencanaan pembelajaran melalui penerapan perlakuan yang berguna untuk menguatkan penggunaan metode pembelajaran nantinya.

### **c. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran dua kata yang digabungkan memiliki makna yang serasi. Metode adalah cara untuk mencapai sesuatu sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat peserta didiknya belajar. Ketika digabungkan metode pembelajaran merupakan cara untuk melakukan aktivitas pembelajaran di kelas antara pendidik dan peserta didik sehingga tercipta interaksi dalam proses pembelajaran (Ariani, dkk., 2022). Metode pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Lufri, dkk. 2020).

Terdapat beberapa macam metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan pembelajaran di kelas, namun dalam penjelasan kali ini peneliti hanya menuliskan tiga metode saja yang penggunaannya sering digunakan oleh pendidik dan juga berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

#### **1) Metode Ceramah**

Metode ceramah adalah salah satu metode pengajaran tradisional tertua yang digunakan dalam proses pembelajaran dari tingkat yang paling dasar hingga tingkat yang lebih tinggi, sangat praktis dan efektif untuk model pengajaran, mengajar peserta didik dan materi dalam jumlah besar. Dapat dikatakan bahwa siapa pun yang pernah mengenyam pendidikan formal atau informal atau mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah atau di tempat lain pasti memahami dan merasakan metode mengajar ini (Wirabumi, 2020).

Metode presentasi adalah ketika guru melakukan pembelajaran dengan cara bercerita atau menjelaskannya langsung kepada siswa. Pembelajaran di awal dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, mengungkapkan pokok-pokok yang akan dibahas

dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan beserta materi yang disampaikan. Pembelajaran akan berhasil jika pembelajaran tersebut secara serius menarik perhatian peserta didik, jika disajikan secara sistematis, menarik, dan menciptakan peluang bagi peserta didik (Rikawati, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode yang berpusat pada pendidik yang disampaikan melalui lisan dan dengan cara bercerita. Metode ini bisa dikatakan sebagai metode tertua karena keberadaannya sudah ada pada zaman dahulu dan digunakan oleh banyak kalangan masyarakat bahkan tidak hanya tenaga pendidik.

## **2) Metode Tanya Jawab**

Metode tanya jawab merupakan suatu cara menyajikan pembelajaran dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab, terutama dari pendidik ke peserta didik dan juga dari peserta didik ke pendidik. Penggunaan metode ini yang benar dan tepat akan merangsang minat peserta didik dan motivasi dalam belajar (Darmadi, 2017).

Metode tanya jawab merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya dan mendorongnya untuk mengembangkan rasa ingin tahunya. Hal ini sesuai bahwa metode tanya jawab adalah suatu cara menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan dari pendidik. untuk dijawab oleh peserta didik (Yusuf dalam Manik, 2020). Oleh karena itu, dalam penerapannya pendidik dan peserta didik harus berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwasanya metode tanya jawab adalah metode yang

pelaksanaanya memberikan kesempatan bagi pendidik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari pendidik untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajarnya. Metode tanya jawab ini juga merupakan metode yang multi arah. Dimana dalam pelaksanaanya metode ini bisa dari pendidik ke peserta didik, peserta didik ke pendidik, dan juga antar peserta didik.

### 3) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah interaksi antar peserta didik dan juga peserta didik dengan pendidik untuk menganalisis, memecahkan masalah, mengeksplorasi atau berdebat mengenai suatu topik atau persoalan tertentu (Yamin, 2013). Diskusi merupakan proses pembahasan suatu permasalahan dengan melibatkan banyak orang, yang mana hasil diskusi tersebut akan menjadi alternatif jawaban untuk memecahkan masalah tersebut.

Metode diskusi merupakan suatu metode pengajaran dimana pendidik memberikan peserta didik suatu masalah (*problem*) dan menyelesaikannya bersama-sama dengan temannya. Proses diskusi itu adalah bertukar pikiran, menerima informasi dan juga mempertahankan pendapat untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik (Pakaya, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa metode diskusi adalah metode yang digunakan pendidik yang digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas untuk membelajarkan peserta didik menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama dengan temannya dan juga belajar untuk berani mengemukakan pendapat di dalam sebuah forum diskusi serta menambah kosa kata peserta didik.

Berdasarkan penjabaran terkait beberapa metode di atas, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tanya jawab dikarenakan sesuai dengan judul yang peneliti teliti.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar adalah puncak pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2015). Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Mulyono dalam Rahman, 2022).

Sejalan dengan pendapat di atas, apabila seseorang telah melaksanakan pembelajaran maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, hal itu disebut juga dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Audie, 2019).

Hasil belajar sering diartikan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan yang sudah diajarkan. Keberhasilan proses belajar selalu dikaitkan dengan hasil belajar (Uno dan Koni, 2014). Dari pengertian tersebut dapat diartikan apabila peserta didik melakukan belajar secara optimal maka akan mendapatkan hasil belajar yang optimal pula dan apabila peserta didik dalam belajar tidak optimal akan berdampak tidak optimal pula dalam hasil belajarnya, sehingga hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang telah dicapai oleh peserta didik dicirikan dengan adanya perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, bertambahnya pengetahuan dari peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

#### **b. Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari 3 macam domain yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotorik (Benyamin S. Bloom, dkk dalam Sulistiasih, 2018). Adapun rincian domain tersebut, antara lain.

- 1) Domain kognitif memiliki enam jenjang kemampuan yaitu.
  - a) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
  - b) Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan dan dapat memanfaatkannya.
  - c) Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide-ide umum, metode, prinsip, dan teori dalam situasi yang baru dan konkret.
  - d) Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam komponen pembentuknya.
  - e) Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasilnya bisa berupa tulisan rencana atau mekanisme.
  - f) Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.
  
- 2) Domain afektif yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian darinya dalam membentuk nilai dan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu.
  - a) Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu.

- b) Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
  - c) Menilai (*valuing*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku secara konsisten.
  - d) Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda, memecahkan masalah.
- 3) Domain psikomotor yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh atau bagiannya. Kata kerja yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu.
- a) Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya walaupun belum mengerti makna atau hakikat dari keterampilan itu.
  - b) Memanipulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan seperti yang diajarkan, dalam arti mampu memilih yang diperlukan.
  - c) Pengalamiahan merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal-hal yang diajarkan (sebagai contoh) telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.
  - d) Artikulasi merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif.

Berdasarkan penjelasan yang telah di uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar itu 3 domain yaitu domain kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, domain afektif berkaitan dengan sikap, dan domain psikomotor berkaitan dengan keterampilan.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam

rangka membantu para peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut. Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana (Aunurrahman dalam Rahman, 2022).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah suatu keadaan yang bisa membuat semangat dalam diri peserta didik itu naik dan juga bisa turun, maka dari itu ada beberapa hal yang bisa mempengaruhi hasil belajar. Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut (Hamidah & Barrus (2021) .

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat di dalam diri peserta didik. Terdapat beberapa faktor internal yang mempengaruhi motivasi yaitu kondisi fisik dan psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan psikoemosional).

- a) Kondisi fisik peserta didik dengan kondisi kesehatan yang buruk mungkin mengalami kesulitan belajar dan penurunan prestasi akademik. Sedangkan peserta didik yang sehat dan bergizi baik tidak mudah lelah saat belajar. Peserta didik akan tertarik untuk menemukan sendiri apa yang ingin dipelajarinya.
- b) Psikologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik contohnya seperti kecerdasan, minat dan bakat yang dimilikinya. Kecerdasan anak

merupakan suatu kemampuan yang potensial, namun belum tentu anak dapat mengembangkan kemampuan tersebut secara spesifik.

- c) Minat merupakan ketertarikan internal yang memotivasi peserta didik untuk melakukan sesuatu atau mempunyai kecenderungan dan semangat atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. (Salsabila & Puspitasari, 2020).
- d) Bakat (*gift*) merupakan potensi kemampuan seseorang untuk sukses di masa depan. Jadi pada hakikatnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti mampu mencapai tingkat prestasi tertentu berdasarkan kemampuannya masing-masing
- e) Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya. Misalnya perasaan gagal yang pernah dialami dalam mata pelajaran tersebut di kelas sebelumnya atau perasaan takut untuk memulai pembelajaran.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar peserta didik yang mempengaruhi motivasi belajar seperti faktor sosial dan non sosial (Arianti, 2019). Berikut ini beberapa faktor eksternal yang ada di lingkungan peserta didik.

- 1. Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan peserta didik. Faktor sosial meliputi interaksi antara pendidik, konselor, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan yang lainnya (Rismawati, dkk. 2020). Lingkungan sosial kelas (suasana kelas) adalah suasana psikologis dan sosial yang berlangsung selama proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Teman sebaya dapat mempengaruhi jiwa peserta didik secara cepat (Slameto, 2013). Apabila seseorang berada

di lingkungan pergaulan yang baik, maka akan berpengaruh baik pula kepada dirinya, demikian pula sebaliknya apabila seseorang bergaul di lingkungan yang kurang baik, maka peserta didik tersebut juga memiliki sifat yang buruk seperti lingkungannya tersebut. Pernyataan serupa bahwa yang dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik di sekolah adalah pendidik dan teman sekelas (Syah, 2014).

2. Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi fisik di sekitar peserta didik. Faktor non sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), tempat (sepi, berisik, atau kualitas sekolah tempat belajar), dan fasilitas belajar (sarana dan prasarana). Fasilitas belajar yang lengkap mampu memaksimalkan kemampuan dan meminimalkan hambatan-hambatan yang dihadapi peserta didik. Fasilitas belajar seperti media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Fasilitas yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Lingkungan fisik sekolah adalah lingkungan berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Sarana dan prasarana sekolah yang lengkap seperti ruang kelas yang terang, berventilasi baik, dilengkapi dengan pendingin ruangan seperti kipas angin, *overhead proyektor* (OHP), papan tulis, spidol, perpustakaan, laboratorium, dan fasilitas pengajaran lainnya yang lengkap mendukung pembelajaran. Peningkatan sarana dan prasarana akan memberikan semangat motivasi sehingga berdampak positif terhadap keberhasilan akademik peserta didik. (Salsabila & Puspitasari, 2020)

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri individu seperti kondisi fisik dan psikologis yang berupa kecerdasan, minat, bakat dan psikoemosional. Kemudian juga faktor yang berasal dari luar, biasanya didominasi oleh harapan dari orang-orang disekeliling. Contohnya orang tua, keluarga, teman sebaya, pendidik, serta tetangga.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Lubis & Nasran, 2020). Pembelajaran tematik sering disebut dengan pembelajaran terpadu. Terpadu berarti mengkombinasikan dari aspek pedagogi, epistemologi, sosial, sampai psikologi. Oleh karena itu, realisasinya dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan tema pembelajaran (Fatmawati, 2022).

Melalui pendekatan tematik, berarti megedepankan orientasi pada praktik pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Hal ini digunakan sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual masing-masing peserta didik. Pembelajaran tematik menggunakan pendekatan dalam pembelajaran yang memadukan antara aspek intra mata pelajaran dan antar mata pelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh kompetensi utuh dan lebih bermakna (Fatmawati, 2022).

Pendapat lain mengenai pembelajaran tematik (Prastowo, 2019) yaitu “Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang melibatkan peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran. Dengan diterapkannya pembelajaran tematik, peserta didik diharapkan dapat belajar sekaligus bermain dengan penuh kekreatifan, sebab

dalam pembelajaran tematik, aktivitas pembelajaran tidak semata-mata hanya untuk mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), akan tetapi, mereka juga dibelajarkan untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan juga untuk hidup bersama (*learning to live together*).”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan kedalam sebuah tema. Pembelajaran tematik dimaksudkan agar peserta didik mampu mengaitkan antar mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya.

#### **b. Implementasi Pembelajaran Tematik**

Implementasi pembelajaran merupakan suatu cara pemrosesan informasi melalui suatu tindakan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pengimplementasian pembelajaran tematik di Sekolah Dasar mempunyai beberapa cakupan (Lubis dan Azizah, 2020). Cakupan tersebut, diantaranya:

1. Implikasi bagi pendidik  
Dalam memberikan pembelajaran tematik, seorang pendidik diharuskan memiliki kecerdikan, kekreatifitasan, serta inovasi baik ketika menyiapkan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik, maupun saat memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran yang ada, lalu mengaturnya semenarik mungkin sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak merasa bosan dan juga mengalami proses belajar yang lebih bermakna serta menyenangkan.
2. Implikasi bagi peserta didik  
Peserta didik dituntut untuk aktif mengikuti pembelajaran yang bervariasi, misalnya mengadakan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan terlibat dalam pemecahan masalah. Peserta didik juga diharuskan untuk dapat mengintegrasikan karakter yang didapat ketika belajar pembelajaran tematik baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendapat lainnya mengatakan bahwa dalam pengimplementasian pembelajaran tematik perlu diperhatikan beberapa komponen seperti

metode, penilaian, media, langkah pembelajaran, dan peran pendidik. Kemudian membahas langkah penyusunan untuk pembelajaran tematik seperti silabus dan RPP (Karli dalam Haya, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengimplementasian pembelajaran tematik di kelas, pendidik perlu memperhatikan beberapa komponen penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti metode, penilaian, media, langkah pembelajaran, serta peran dari pendidik itu sendiri. Selain itu, pendidik juga harus memiliki kreativitas serta inovasi ketika menyiapkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak mudah merasa bosan selama proses belajar. Peserta didik juga dituntut untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

#### **1. Kelebihan Pembelajaran Tematik**

Kelebihan adalah sesuatu yang dapat dibanggakan yang menjadi pertimbangan seseorang untuk memilih suatu hal. Pembelajaran tematik memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik (Rusman dalam Lubis M.A. & Nasran Azizah, 2020).

Selain enam keunggulan tersebut, terdapat tiga tambahan keunggulan lainnya yaitu:

1. Ketika pembelajaran tematik dirancang bersama-sama maka dapat meningkatkan kerja sama antar pendidik mata pelajaran yang terkait.
2. Pembelajaran tematik menyajikan beberapa keterampilan dalam suatu proses pembelajaran.
3. Bersifat fleksibel/luwes, maksudnya pembelajaran tematik dapat memberikan hasil yang dapat berkembang atau meningkat sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Prastowo (2019)).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran tematik yaitu kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tingkat dasar, menyajikan kegiatan belajar sesuai dengan minat peserta didik, dan pembelajaran tematik membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dari segi sosial dan lingkungan sekitarnya.

## **2. Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Walaupun dalam pengaplikasiannya pembelajaran tematik terdapat banyak keunggulan, namun pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan terutama dalam hal pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih menuntut pendidik untuk melakukan evaluasi proses. Beberapa kelemahan dalam pembelajaran tematik yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih kompleks serta menuntut pendidik harus selalu mempersiapkan diri agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.
2. Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidik cenderung lebih lama dibanding sebelumnya. Pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antar pokok-pokok materi yang ada di beberapa mata pelajaran.
3. Harus tersedianya alat, bahan maupun saran penunjang untuk berbagai mata pelajaran yang disatukan secara bersamaan (Kadir dalam Haya, 2023).

Pendapat lainnya juga mengatakan beberapa kelemahan pada pembelajaran tematik diantaranya:

1. Pendidik dituntut untuk memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi. Hal tersebut bisa saja dilakukan apabila si pendidik mampu untuk mempelajari dan mencari tahu

metode ataupun model pembelajaran yang menarik agar aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih bermakna. Jika tidak, maka akan timbul rasa bosan yang dialami oleh peserta didik, karena proses pembelajaran cenderung monoton.

2. Pendidik belum mampu untuk mengintegrasikan aspek beberapa mata pelajaran. Yaitu antar mata pelajaran belum saling memiliki keterkaitan dan masih berdiri sendiri-sendiri (Adi dalam Haya, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya kekurangan pembelajaran tematik yaitu membutuhkan kreatifitas yang tinggi untuk melaksanakan pembelajaran tema. Pendidik dituntut untuk selalu berinovasi dalam penggunaan model maupun metode mengajar agar menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran di kelas.

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang dapat dijadikan sebuah pedoman untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Beberapa karakteristik tersebut antara lain (Prastowo, 2019):

1. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik.
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
3. Belajar melalui pengalaman.
4. Lebih memperhatikan proses dibandingkan hasil.
5. Syarat dengan muatan keterkaitan.

Pendapat lain menyebutkan bahwasanya karakteristik pembelajaran tematik bukan hanya terdiri dari lima jenis, melainkan tujuh jenis karakteristik, diantaranya:

1. Berpusat kepada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
5. Bersifat fleksibel.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan (Tim Depag RI dalam Prastowo 2019).

Terdapat 18 jenis karakteristik yang perlu diperhatikan dan diimplementasikan oleh pendidik yaitu sebagai berikut.

1. Adanya efisiensi.
2. Kontekstual.
3. *Student centered* (berpusat kepada peserta didik).
4. Memberikan pengalaman langsung.
5. Pemisahan antar mata pelajaran yang berbeda.
6. Holistik.
7. Fleksibel atau luwes.
8. Hasil pembelajaran yang dicapai sesuai dengan minat peserta didik.
9. Kegiatan belajar yang tepat dengan kebutuhan peserta didik.
10. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
11. Kegiatan belajar yang bermakna.
12. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
13. Menyajikan kegiatan belajar pragmatis sesuai dengan permasalahan.
14. Mengembangkan keterampilan bersosial peserta didik.
15. Melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.
16. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
17. Mengembangkan komunikasi peserta didik
18. Menekankan proses daripada hasil (Lubis dan Azizah (2020)).

## 5. Metode Tanya Jawab

### a. Pengertian Metode Tanya Jawab

Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Metode merupakan sebuah cara yang terkonsep yang dipakai untuk memudahkan dalam menjalankan pekerjaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat lain, metode pembelajaran adalah cara mengintegrasikan materi pelajaran dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik seperti intelektual dan pengalaman agar peserta didik lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Brunner dalam Nanalia, 2022).

Lebih lanjut, Metode juga sebuah perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran secara teratur dan dengan menggunakan pendekatan tertentu (Sudjana dalam Manik, 2020).

Definisi dari kedua pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa metode adalah sebuah cara yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan pembelajaran secara terkonsep dan terarah untuk mengintegrasikan materi pelajaran dengan kemampuan intelektual peserta didik.

Metode tanya jawab dapat diartikan sebuah strategi yang diterapkan pendidik agar proses pembelajaran berjalan dengan aktif dan efektif. Dengan menggunakan metode tanya jawab mendukung peserta didik untuk berpikir secara mandiri dan kolaboratif dengan peserta didik yang lain (Fusco dalam Prijianto, 2021). Dengan diajukannya sebuah pertanyaan maka peserta didik akan dilatih untuk berpikir secara kritis dan kolaboratif dengan peserta didik lainnya sehingga akan menjawab tujuan dari diajukannya pertanyaan, yaitu menumbuhkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Penggunaan metode tanya jawab secara langsung mendukung peserta didik mengemukakan argumentasinya.

Adapun pengertian metode tanya jawab adalah sebuah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara pendidik dengan peserta didik (Juliangkary dan Pujilestari, 2022). Metode tanya jawab ini termasuk pembelajaran yang multi arah, dimana setiap pendidik wajib bertanya kepada peserta didik begitupun sebaliknya mengenai pembelajaran. Karena pada dasarnya setiap manusia mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi namun terkadang terdapat beberapa faktor yang membuat peserta didik malu untuk mengeluarkan pendapatnya. Maka dari itu dengan diterapkannya metode ini bertujuan untuk mengasah rasa ingin tahu peserta didik, membuat peserta didik berani berpendapat, dan juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis agar aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode tanya jawab merupakan sebuah cara yang dirancang untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara mengintegrasikan mata pelajaran dengan kemampuan intelektual peserta didik yang penyajiannya dilakukan secara kolaboratif atau multi arah, agar peserta didik dilatih untuk aktif dan mampu berpikir kritis.

#### **b. Keunggulan dan Kelemahan Metode Tanya Jawab**

Keunggulan adalah suatu kelebihan yang ada dimiliki suatu barang atau sebuah perencanaan. Adapun pengertian dari kelemahan adalah kekurangan. Adanya keunggulan pasti tidak lepas dari kelemahan, seperti contohnya keunggulan sebuah metode tanya jawab disisi lain pasti ada kelemahan dalam sebuah metode ini. Penggunaan metode tanya jawab ini mempunyai beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut.

- 1) Metode tanya jawab dapat memperoleh tanggapan yang lebih positif dibandingkan dengan metode monolog.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan sesuatu sehingga hal-hal yang kurang jelas atau salah paham dapat terlihat.
- 3) Mengetahui perbedaan pendapat yang ada, yang dapat diintegrasikan ke dalam situasi diskusi (Surakhmat dalam Saragih, 2022).

Pendapat lain mengenai keunggulan dan kelemahan metode tanya jawab yang perlu diketahui yaitu sebagai berikut.

Keunggulan:

- 1) Apabila cara yang digunakan untuk memberikan pertanyaan itu menarik maka peserta didik pasti akan memusatkan perhatiannya untuk melihat pendidik.
- 2) Membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan melatih daya ingatnya.
- 3) Membantu peserta didik untuk memunculkan keberanian mengemukakan pendapat serta mengasah keterampilan peserta didik untuk menjawab pertanyaan (Akbar, 2020).

Kelemahan:

- 1) Terkadang membuat peserta didik merasa takut karena belum berani untuk bertanya maupun menjawab.
- 2) Masih terdapat beberapa peserta didik merasa kesusahan dalam membuat pertanyaan
- 3) Membutuhkan waktu lama untuk menunggu peserta didik menjawab.
- 4) Tidak memungkinkan memberi pertanyaan kepada setiap peserta didik karena jumlahnya yang banyak disetiap kelas (Akbar, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwasanya setiap metode yang digunakan terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode tanya jawab ini akan membangkitkan minat atau rasa ingin tahu peserta didik terhadap pokok bahasan yang sedang dipelajari, mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik dan melatih daya ingatnya untuk kemudian bisa diarahkan kedalam forum diskusi agar peserta didik tidak sungkan untuk mengemukakan ide ataupun pendapatnya. Kekurangan metode ini membutuhkan waktu yang lama karena masih dijumpai peserta didik kesusahan dalam menjawab maupun membuat pertanyaan.

### **c. Indikator dan Tujuan Metode Tanya Jawab**

Metode tanya jawab juga memiliki beberapa indikator untuk menentukan tingkat keberhasilan dari metode tanya jawab yang digunakan. Indikator dari metode tanya jawab yaitu: (a) bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh peserta didik mengenai materi pelajarannya, (b) mampu menjawab sendiri pertanyaan dari pendidik dengan benar (c) menguasai keterampilan yang diperlukan misalkan keterampilan berbicara, (d) berani mencoba berbuat, (e) perhatian terhadap tugas besar, dan (f) senang belajar (Rosdiana dan Nursiah, 2019).

Tujuan dari metode tanya jawab juga bertumpu pada indikator yang ada. Tujuan dari penggunaan metode tanya jawab secara garis besarnya adalah untuk membuat peserta didik aktif dalam

pembelajaran dan juga untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Tujuan dari penggunaan metode tanya jawab adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui seberapa baik peserta didik menguasai materi
- 2) Untuk merangsang pemikiran peserta didik
- 3) Memberi peluang kepada peserta didik untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya mengenai permasalahan dalam pelajaran yang belum dipahami (Akbar, 2020)

Adapun tujuan dari metode tanya jawab yang diberikan kepada peserta didik adalah untuk membentuk karakter peserta didik yang luwes dan mempunyai sikap berani.

- 1) Membuat peserta didik agar berani menyampaikan pendapatnya sendiri.
- 2) Melatih peserta didik untuk menanyakan apa yang ia pahami.
- 3) Melatih peserta didik untuk berbicara dengan nada yang baik dan sopan.
- 4) Memperluas kosa kata dan daftar kata yang digunakan peserta didik dalam berkomunikasi.
- 5) Mengajari peserta didik untuk menghormati dan menghargai pendapat orang lain.
- 6) Melatih peserta didik agar mendengarkan dan memperhatikan setiap pertanyaan dan jawaban dari peserta didik yang lain (Rosdiana dan Nursiah, 2019).

Merujuk pada pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator dan tujuan penggunaan metode tanya jawab saling berkaitan. Tujuan metode tanya jawab dikembangkan dari indikator metode tanya jawab yang ada sehingga nantinya hasil akhir penggunaan metode tanya jawab akan selaras dengan indikator dan tujuan penggunaan metode tanya jawabnya.

#### **d. Langkah-Langkah Metode Tanya Jawab**

Penggunaan metode tanya jawab dalam pembelajaran perlu diperhatikan. Perlunya mengetahui langkah-langkah metode tanya jawab menjadi hal yang penting bagi pendidik agar terlaksana tujuan belajar yang baik dan teratur. Langkah-langkah diartikan sebagai tahapan ataupun urutan secara kronologis sesuai dengan panduan yang disusun secara runtut.

Seorang ahli berpendapat bahwa langkah-langkah dalam penggunaan metode tanya jawab perlu diperhatikan untuk menghindari penyimpangan dari pokok persoalan, penggunaan metode tanya jawab harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Mencari alasan pemilihan metode tanya jawab.
- 3) Menetapkan pertanyaan yang akan dikemukakan pada saat pembelajaran.
- 4) Mencari jawaban untuk menjawab pertanyaan yang telah dibuat agar tidak menyimpang dari pokok persoalan.
- 5) Menyediakan kesempatan bertanya bagi peserta didik (Darmadi, 2017).

Adapun pendapat lain terkait langkah-langkah yang digunakan untuk pelaksanaan metode tanya jawab, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyebutkan alasan penggunaan metode tanya jawab.
- 2) Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus.
- 3) Menyimpulkan jawaban peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus.
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami.
- 5) Memberi pertanyaan atau kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada hal-hal yang sifatnya pengembangan atau pengayaan.
- 6) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang relevan dan sifatnya pengembangan atau pengayaan.
- 7) Menyimpulkan materi jawaban yang relevan dengan tujuan pembelajaran khusus.
- 8) Memberi tugas kepada peserta didik untuk membaca materi berikutnya di rumah dan menulis pertanyaan yang akan diajukan pada pertemuan berikutnya (Juliangkary & Pujilestari, 2022).

Setelah membaca dari kedua sumber diatas dapat dilihat bahwa terdapat beberapa poin untuk melaksanakan metode tanya jawab. Penggunaan langkah-langkah diatas diperlukan agar pembelajaran lebih terfokus kepada metode tersebut dan juga lebih terarah. Penelitian ini menggunakan rujukan langkah-langkah dari Darmadi

yang mengatakan terdapat lima langkah dalam melaksanakan metode tanya jawab.

## 6. Media *Flashcard*

### a. Pengertian Media *Flashcard*

Media merupakan sebuah bahan berupa alat yang membantu proses pembelajaran. Media adalah sebuah sarana dan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran yang mengandung pesan serta informasi demi kelancaran interaksi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dianjurkan sesuai dengan karakteristik peserta didiknya, dimana media itu cocok dengan materi pelajarannya (Rahman, 2020).

*Flashcard* adalah sebuah media yang berbentuk kartu yang dibuat memakai gambar maupun foto, kemudian dibagian belakang ataupun bawah terdapat petunjuk dari gambar yang ada di kartu tersebut, pembuatan media *flashcard* sebenarnya bebas sesuai dengan kriteria yang ingin dibuat, namun biasanya media *flashcard* berukuran 25 cm x 30 cm (Shafa, 2022). Gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan sendiri maupun foto diprint atau bisa juga memanfaatkan gambar yang sudah ada kemudian ditempelkan pada potongan kartunya. *Flashcard* menjadi salah satu media yang sederhana namun bermanfaat untuk melatih kosa kata dan mengubah cara belajar menjadi lebih menarik dan kreatif karena dilakukan dengan permainan (Wahyu dalam Pradilasari, 2019).

Jika dilihat dari bentuknya media *flashcard* ini termasuk kedalam media grafis atau disebut juga media dua dimensi, yaitu media yang memiliki ukuran panjang, lebar dan mengandung pesan serta fakta dalam kata-kata, angka maupun bentuk dan simbol gambarnya (Asyhar dalam Febriyanto, dkk., 2019). *Flashcard* ini adalah kartu permainan yang cara bermainnya dengan menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada di kartu tersebut dan juga membantu peserta didik membaca, menulis,

mengingat, melatih berpikir kritis serta mengenal huruf melalui gambar (Khairani, dkk., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* ini merupakan sebuah alat untuk mendukung proses pembelajaran melalui pesan atau informasi yang terkandung di dalam sebuah media tersebut, dimana media ini berbentuk sebuah kartu bergambar yang terdapat sedikit penjelasan di bawah maupun belakang kartu. Penggunaan media *flashcard* ini bisa dilakukan dengan permainan agar proses integrasi materi pelajarannya mudah diterima oleh peserta didik atau bisa disesuaikan dengan alur permainan tersebut.

#### **b. Indikator Karakteristik Media *Flashcard***

Media *flashcard* berguna untuk membantu peserta didik mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, simbol, ejaan serta memahami pembelajaran melalui gambar dan keterangannya. Media *flashcard* mempunyai karakteristik yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut.

1. Jenis dan ukuran teks.
2. Kualitas gambar *flashcard*.
3. Komposisi Warna.
4. Kejelasan petunjuk penggunaan.
5. Tampilan keseluruhan (Cahyani, 2019) .

Beberapa karakteristik sebenarnya sudah dijabarkan sedikit pada pengertian media di atas, beberapa ahli menambahkan bahwa media *flashcard* itu mengandung pesan-pesan pendek yang ada pada setiap kartunya, dimana pesan pendek ini memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi pelajaran (Riyana dalam Pradana dan Santosa, 2020). Karakteristik lain yang dikemukakan oleh ahli yaitu karakteristik pertama media *flashcard* itu mempunyai ukuran sekitar 20 x 30 cm, kedua gambar yang digunakan berkaitan dengan materi pembelajarannya, ketiga media ini digunakan untuk kelompok kecil

maksimal 25 orang peserta didik (Indriana dalam Maryanto, dkk., 2018).

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengambil karakteristik media *flashcard* dari Cahyani (2019) dikarenakan karakteristik ini yang lebih rinci untuk dijadikan acuan dalam pembuatan atau penggunaan media *flashcard* pada proses pembelajaran di kelas nantinya.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Kelebihan adalah kemampuan atau kapasitas yang mendukung seseorang atau benda, sedangkan kekurangan adalah suatu hal yang tidak dimiliki oleh seseorang atau benda. Lebih lanjut peneliti akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan menggunakan media *flashcard* yaitu sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Mudah dibawa, karena ukurannya yang kecil maka *flashcard* mudah dibawa kemana saja, tidak cukup ruang untuk menyimpan kartu ini.
- 2) Sempel, penggunaan media *flashcard* tidak sulit sehingga cocok untuk digunakan untuk peserta didik jenjang sekolah dasar.
- 3) Mudah diingat artinya peserta didik dapat mengingat media *flashcard* karena pesan yang ditangkap dalam media *flashcard* sangat singkat.
- 4) Asik artinya *flashcard* dapat digunakan saat pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.
- 5) Bersifat konkrit, medianya bisa dilihat, dipegang dan juga mengandung pesan di dalam gambarnya.
- 6) Murah harganya dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Media ini juga bisa dibuat sendiri, sehingga lebih hemat.
- 7) Media pembelajaran *flashcard* dapat mendorong peserta didik yang penggugup untuk berani bangkit dari tempat duduknya dan mencobanya karena sifatnya yang unik membuat peserta didik penasaran (Susila dalam Puspita, 2020).

Kekurangan :

- 1) Hanya alat bantu visual artinya terpaku pada gambar
- 2) Ukuran gambar seringkali kurang cocok untuk diberikan dalam pembelajaran kelompok.
- 3) Membutuhkan ketersediaan sumber daya dan keterampilan serta kecerdikan pendidik untuk dapat memanfaatkannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* terdapat dibentuknya yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana dan termasuk media yang unik sehingga mudah diingat oleh peserta didik serta memberikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Dalam rangka meningkatkan semangat dalam belajar, media ini cocok untuk diberikan kepada peserta didik tinggal disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Kekurangan media ini seringkali peserta didik hanya terpaku dengan gambar yang ada dikartu tersebut.

#### **d. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flashcard***

Tahapan atau urutan dalam sebuah permainan menjadi hal yang penting agar terwujud suasana bermain yang seru dan teratur. Sama halnya dengan pembelajaran, dibutuhkan urutan atau langkah-langkah untuk mencapai kegiatan belajar yang baik. Penggunaan media juga perlu menggunakan langkah-langkah agar isi atau informasi dalam media itu dapat tersampaikan.

Terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media *flashcard* yaitu sebagai berikut.

- 1) Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu setelah guru selesai menerangkan di depan kelas.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk berdekatan dengan pendidik. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua peserta didik kebagian.

- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah (Aqib dalam Hoerudin, 2024).

Berbeda dengan pendapat Aqib, seorang peneliti lain menyampaikan beberapa langkah yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan media *flashcard*.

- 1) Pendidik membagikan kartu *flashcard* kepada setiap peserta didik dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah) siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan.
- 2) Pendidik memberikan aba-aba dan peserta didik membuka kartu secara bersamaan, peserta didik mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (aktifitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa bersuara).
- 3) Pendidik memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai, pendidik mengajak peserta didik untuk mengecek setiap barisan-barisan, apakah semua peserta didik telah masuk ke barisan yang seharusnya.
- 4) Pendidik memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap (Simbolon, 2023).

Pendapat lain menurut Tim Repositori UPI, mengemukakan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut.

- 1) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh peserta didik dapat melihat guru.
- 2) Siapkan kartu-kartu yang akan digunakan, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke peserta didik.
- 3) Untuk menarik perhatian siswa tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil memperlihatkan kepada masing-masing peserta didik.
- 4) Tutupi keterangan atau nama di dalam kartu tersebut, hal ini berguna untuk mengasah daya pikir peserta didik agar mengaitkan gambar yang ada di kartu dengan materi pelajaran, lakukan tindakan ini dengan cepat.
- 5) Mintalah peserta didik mengamati dan juga menulis deskripsi atau keterangan dari gambar tersebut.

- 6) Mintalah agar semua siswa melihat lagi kartu yang dipegang oleh guru.
- 7) Lakukan secara berurutan sampai kartu terakhir.
- 8) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan (Hoerudin, 2024).

Mengacu pada beberapa pendapat ahli di atas yang telah menjelaskan langkah-langkah dari penggunaan media *flashcard*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* tidak serta merta dapat dilakukan, semuanya harus dipersiapkan dan direncanakan dengan matang agar proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* mendapatkan hasil yang memuaskan bagi peserta didik. Setelah membaca dan mencermati ketiga langkah-langkah di atas, peneliti memutuskan mengambil langkah-langkah yang dikemukakan oleh Hoerudin dikarenakan peneliti menganggap langkah-langkah tersebut lebih rinci dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian.

Berikut ini gambar atau desain kartu bergambar yang akan digunakan peneliti dalam pembelajaran tematik tema 5 subtema 4 materi cuaca, musim dan iklim, dengan muatan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan bahasa Indonesia.





**Gambar 1. Media *Flashcard***

**e. Manfaat Media *Flashcard***

Efek yang ditampilkan gambar dari media *flashcard* yaitu memberikan warna baru dalam belajar seperti teks-teks yang membantu, teks yang berulang dalam kartunya memberikan informasi sebagai salah satu fasilitas belajar, variabel-variabel yang mendukung seperti ukuran, posisi halaman, bentuk, gaya penulisan, warna serta realitasnya berpengaruh dalam menarik perhatian peserta didik akan bersifat unik, terakhir dikarenakan hubungan antara gaya belajar dan medianya mendukung (Angling dalam Musdalifah, 2023).

Manfaat menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk keterampilan sosial. Permainan *flashcard* dapat menumbuhkan keterampilan sosial karena dimainkan secara bersama-sama oleh peserta didik.
- 2) Menjalin kedekatan: Permainan menggunakan *flashcard* yang dimainkan bersama antara pendidik dan peserta didik dapat menjalin ikatan yang erat di antara keduanya.

- 3) Belajarlah untuk mengikuti aturan. Belajar mengikuti aturan dan memahami aturan yang berlaku dalam permainan sehingga anak belajar disiplin terhadap aturan permainan.
- 4) Menambah pengetahuan. Dengan bermain *flashcard* maka pengetahuan peserta didik bertambah, terutama pada permainan *flashcard* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan (Utama dalam Puspita, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media *flashcard* ini memberikan warna baru dalam pembelajaran dimana penggunaan media *flashcard* ini akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena melibatkan sebuah gambar dengan permainan di dalamnya. Kesempatan ini cocok bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan social, membentuk kedekatan peserta didik dengan pendidik, melatih kedisiplinan dan menambah pengetahuan peserta didiknya.

## **B. Penelitian Relevan**

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

### 1. Tarmika, dkk (2022)

Judul: Upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran tematik menggunakan metode tanya jawab pada masa pandemi covid 19 siswa kelas v sdn 28/iii talang kemuning.

Hasil penelitian ini yaitu metode tanya jawab dapat meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran tematik pada masa pandemi covid-19 siswa kelas V SD 28/III Talang Kemuning, dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa yang semulanya 50 menjadi 80 dengan persentase peningkatan 60%..

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti tahun 2023 yaitu terdapat pada variabel bebasnya yaitu metode tanya jawab yang dilihat dari mutu pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Peningkatan mutu dilihat dari aktivitas pembelajaran serta ketuntasan belajar peserta didik yang diukur dari hasil evaluasi pembelajaran.

2. Merlinda (2022)

Judul: Pengaruh metode debat aktif terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode debat terhadap hasil belajar peserta didik dengan persentase pengaruh sebesar 79% dan berkategori tinggi. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya pembaharuan penggunaan metode diperlukan untuk menunjang pembelajaran serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel terikatnya hasil belajar. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian.

3. Muyassaroh, dkk (2022)

Judul: pengaruh model active learning tipe role reversal *question* terhadap hasil belajar tematik di SD.

Berdasarkan hasil analisis posttest hasil belajar siswa ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Active learning tipe Role reversal question* terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil posttest yang telah dilakukan nilai rata-rata nilai sebesar 87,75. Penelitian ini menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas kontrol 75% sedangkan kelas eksperimen 85%. Partisipasi siswa aktif dalam pembelajaran, dengan menerapkan model role reversal question membuat siswa menjadi semangat saat belajar.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan peneliti, penelitiannya sama untuk mencari pengaruh hasil belajar tematik peserta didik sekolah dasar namun penggunaan metodenya yang berbeda.

4. Novianti, dkk (2020)

Judul: pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh temuan : terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar siswa

pada pembelajaran berdasarkan perhitungan uji t diperoleh nilai nilai signifikan 0,00 lebih kecil dari taraf nyata 0,05 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel terikatnya yang membahas mengenai hasil belajar peserta didik. mengalami peningkatan setelah dilakukannya eksperimen dengan inovasi pada model pembelajarannya.

### C. Kerangka Pikir

Suatu penelitian memerlukan adanya kerangka pikir yang sistematis agar pelaksanaan dari suatu penelitian itu dapat terarah. Kerangka pikir adalah sebuah dasar yang memaparkan konsep-konsep penelitian berupa gambar yang didalamnya mencakup beberapa hubungan antara teori, observasi, fakta serta kajian pustaka yang menjadi landasan masalah untuk melakukan penelitian.

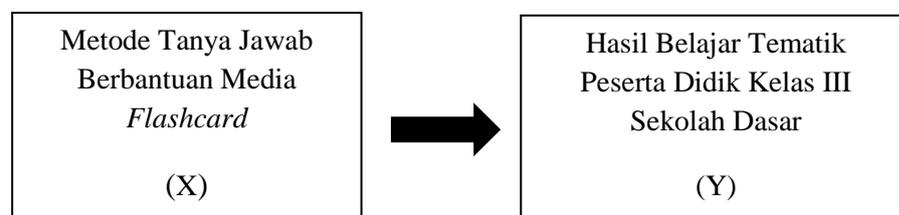
Pada dasarnya suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik merasa senang dalam belajar. Maka dari itu penelitian ini memuat sebuah pembaharuan yang menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas. metode tanya jawab adalah sebuah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara pendidik dengan peserta didik (Juliangkary dan Pujilestari, 2022). Adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode tanya jawab perlu diperhatikan untuk menghindari penyimpangan dari pokok persoalan, penggunaan metode tanya jawab harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Mencari alasan pemilihan metode tanya jawab.
- 3) Menetapkan pertanyaan yang akan dikemukakan pada saat pembelajaran.
- 4) Mencari jawaban untuk menjawab pertanyaan yang telah dibuat agar tidak menyimpang dari pokok persoalan.
- 5) Menyediakan kesempatan bertanya bagi peserta didik (Darmadi, 2017).

Sedangkan media *flashcard* adalah kartu permainan berupa gambar yang cara bermainnya dengan menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada dikartu tersebut dan juga membantu peserta didik membaca, menulis, mengingat, melatih berpikir kritis serta mengenal huruf melalui gambar (Khairani, dkk., 2023). Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut.

- 1) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh peserta didik dapat melihat guru.
- 2) Siapkan kartu-kartu yang akan digunakan, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke peserta didik.
- 3) Untuk menarik perhatian siswa tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil memperlihatkan kepada masing-masing peserta didik.
- 4) Tutupi keterangan atau nama di dalam kartu tersebut, hal ini berguna untuk mengasah daya pikir peserta didik agar mengaitkan gambar yang ada dikartu dengan materi pelajaran, lakukan tindakan ini dengan cepat.
- 5) Mintalah peserta didik mengamati dan juga menulis deskripsi atau keterangan dari gambar tersebut.
- 6) Mintalah agar semua siswa melihat lagi kartu yang dipegang oleh guru.
- 7) Lakukan secara berurutan sampai kartu terakhir.
- 8) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan (Hoerudin, 2024).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian adalah sebagai berikut.



**Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

 = Pengaruh

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan serta kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut. Terdapat Pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III di sekolah dasar.

### III. METODE PENELITIAN

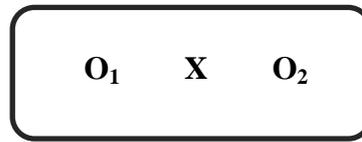
#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian terhadap fenomena dengan cara mengumpulkan data kemudian diukur dengan teknik statistik. Penelitian jenis eksperimen adalah penelitian untuk mencari pengaruh dari tindakan yang diberikan kepada peserta didik dalam situasi yang masih terkendali. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2015). Objek penelitian ini adalah pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* (X) terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III di sekolah dasar (Y).

#### B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *pre-experimental design* yang menyatakan bahwa *desain pre-experimental* "... terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang dipilih tidak random (Sugiyono, 2019). Desain penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design*, dikarenakan tidak adanya variabel kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan berupa *pretest* dengan keadaan sesudah diberikan perlakuan berupa *posttest*.

Desain penelitian *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3. Desain Eksperimen**

Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*)

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*)

Sumber: Sugiyono (2019)

### C. *Setting* Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Barat yang beralamatkan di Jl. Nusa Indah No.6 Ganjaragung, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas III di SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024 .

#### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 8 Metro Barat.

### D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tahapan-tahapan dalam melakukan kegiatan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Penelitian Pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diberikan ke sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian yaitu SD Negeri 8 Metro Barat.
- b. Melakukan observasi ke sekolah untuk melihat kondisi sekolah, jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Memilih satu sekolah untuk digunakan sebagai tempat penelitian, yaitu SD Negeri 8 Metro Barat.

### 2. Perencanaan Penelitian

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Membuat kisi-kisi instrumen hasil belajar dan media *flashcard*.
- c. Membuat soal untuk instrumen hasil belajar.
- d. Membuat desain media *flashcard* sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- e. Memvalidasi instrumen hasil belajar dan media *flashcard*.
- f. Melakukan uji validitas instrumen hasil belajar dan uji validitas media *flashcard*.
- g. Melakukan uji reliabilitas instrumen belajar dan uji reliabilitas media *flashcard*.
- h. Melaksanakan uji coba instrumen di SD yang bukan dijadikan tempat penelitian yaitu di SD Negeri 2 Metro Pusat.
- i. Menyiapkan media pembelajaran *flashcard* yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta alat pendukung yang diperlukan.

### 3. Pelaksanaan Penelitian

- a. Melakukan penelitian di SD yang dipilih sebagai sampel penelitian.
- b. Pendidik mengenalkan media *flashcard* kepada peserta didik.
- c. Pendidik melakukan pembelajaran dengan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*.
- d. Setelah pertemuan dilakukan selama tiga kali, pendidik memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui hasil belajarnya

selama penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

- e. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil *posttest*.
- f. Membuat hasil laporan penelitian.
- g. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

## E. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Populasi juga merupakan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Untuk melakukan penelitian dibutuhkan objek atau subjek sebagai bahan kajiannya. Populasi merupakan sekumpulan individu yang berada di tempat yang sama untuk diteliti karakteristik, nilai serta hasil belajarnya (Roflin & Liberty, 2021). Populasi disebut juga keseluruhan dari objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 orang peserta didik kelas III SD 8 Metro Barat.

**Tabel 2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas III di SD 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023/2024**

Sekolah	Kelas	$\Sigma$ Peserta Didik
SD Negeri 8 Metro Barat	III	25
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas III SD Negeri 8 Metro Barat

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih kemudian menjadi data dalam ruang lingkup dan waktu penelitian yang telah ditentukan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 25 orang peserta didik kelas III SD Negeri 8 Metro Barat. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan *Non Probability Sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis *sampling jenuh* ialah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini

dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 anggota populasi (Sugiyono, 2019).

## **F. Variabel Penelitian**

Terdapat dua macam variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang keberadaannya mempengaruhi variabel terikatnya (X). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang mendapat pengaruh/akibat dari variabel bebasnya (Y). Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu sebagai berikut.

### **1. Variabel Terikat (*Dependent*)**

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar (Y). Peningkatan hasil belajar tematik yang peneliti amati sebagai akibat dari penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*.

### **2. Variabel Bebas (*Independent*)**

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel terikatnya (Sugiyono, 2013). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* (X). Metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* adalah variabel yang menentukan kaitan antara kondisi yang diamati.

## **G. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual Variabel**

#### **a. Variabel Terikat**

Hasil belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar adalah puncak pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2015). Terdapat tiga

macam hasil belajar yaitu hasil belajar kognitif, Afektif dan psikomotor. Namun, dalam penelitian ini hanya terfokus pada hasil belajar kognitif peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan kedalam sebuah tema. Pembelajaran tematik dimaksudkan agar peserta didik mampu mengaitkan antar mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya (Fatmawati, 2022)..

#### **b. Variabel Bebas**

Metode tanya jawab adalah sebuah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara pendidik dengan peserta didik (Juliangkary dan Pujilestari, 2022). Metode tanya jawab ini sifatnya multi arah, jadi bisa digunakan oleh siapa saja. Sedangkan media *flashcard* adalah sebuah media yang berbentuk kartu yang dibuat memakai gambar maupun foto, kemudian dibagian belakang ataupun bawah terdapat petunjuk dari gambar yang ada di kartu tersebut (Shafa, 2022).

## **2. Definisi Operasional Variabel**

### **a. Hasil Belajar Tematik (Y)**

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Audie, 2019), namun dalam peneitian ini peneliti hanya mencaari hasil belajar koqnitifnya saja. Sedangkan pembelajaran tematik merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan kedalam sebuah tema untuk mengaitkan antar mata pelajaran.

### **b. Metode Tanya Jawab Berbantuan Media *Flashcard* (X)**

Metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* membantu mengarahkan peserta didik agar fokus dalam pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan dari media pembelajaran yaitu media *flashcard* untuk dipakai dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis skala yang digunakan adalah skala kategorik dalam bentuk nominal, dimana dengan skala ini tidak bisa menentukan mana yang bisa diletakkan diurutan tertentu atau mana yang lebih baik, sebab tidak ada perhitungan yang bisa diterapkan pada data yang diambil. Berikut ini langkah-langkah penggunaan metode tanya jawab yang peneliti gunakan dari seorang ahli yaitu Darmadi, 2017. Kemudian peneliti juga mengintegrasikan media *flashcard* ke dalam pembelajaran metode tanya jawab yang diambil dari seorang ahli yaitu Hoerudin, 2024.

- 1) Menentukan Tema  
Pendidik menentukan tema dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dan juga menyiapkan kartu (media *flashcard*) yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menarik Perhatian  
Pendidik menyiapkan diri untuk menarik perhatian peserta didik agar memperhatikan pembelajaran.
- 3) Mengajukan Pertanyaan  
Pendidik menunjukkan kartu kepada peserta didik, selanjutnya pendidik memberikan pertanyaan tentang materi yang sedang dibahas melalui gambar yang telah peserta didik lihat.
- 4) Mempersiapkan Jawaban  
Pendidik mempersiapkan jawaban agar tidak menyimpang dari persolan sedangkan peserta didik diperintahkan untuk menjawab pertanyaan di buku masing-masing. Lakukan kegiatan ini sampai dengan kartu terakhir.
- 5) Berdiskusi  
Setelah selesai dengan pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, saatnya peserta didik untuk berdiskusi terkait pertanyaan dan juga jawaban yang telah diberikan. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk bertanya.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, diantaranya yaitu teknik tes, observasi dan dokumentasi.

### 1. Teknik Tes

Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor penilaian hasil belajar dari tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (Rukajat, 2018).

### 2. Teknik Non Tes

Selanjutnya pengumpulan data yang bersifat non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

#### a. Observasi

Observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku individu maupun kelompok yang ingin diteliti secara langsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi terkait keterlaksanaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas III.

## I. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Terdapat dua jenis instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes dan non tes.

#### a. Instrumen tes

Instrumen tes adalah teknik penilaian dengan butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui hasil belajar tematik peserta didik. Teknik tes yang berfungsi untuk

mengetahui pencapaian awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Terdapat kisi-kisi untuk menentukan tingkat kesukaran soal. Kisi-kisi adalah suatu format atau matriks yang memuat kriteria tentang soal-soal yang diperlukan atau yang hendak disusun. Berikut ini kisi-kisi instrumen tes yang peneliti gunakan untuk membuat soal.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pembelajaran Tematik**

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Ranah Kognitif	No Butir Soal
1.	Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan eksplorasi lingkungan.	Mengartikan keadaan cuaca cerah, berawan, mendung, dan hujan dengan tepat.	C2	1, 2
			Menentukan keadaan cuaca cerah, berawan, mendung, dan hujan.	C3	3, 4, 5, 6, 7
			Menganalisis perubahan cuaca dan pengaruhnya untuk kehidupan manusia.	C4	8, 9, 10,
2.	PKN	3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	Menguraikan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	C2	11, 12
			Memecahkan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	C3	13, 14, 15, 16, 17

**Tabel 3 (Lanjutan)**

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Ranah Kognitif	No Butir Soal
			Mengaitkan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	C4	18, 19, 20

Sumber: Kusumawati & Panca (2018)

#### b. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes ini digunakan untuk mengukur keterlaksanaannya metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada saat kegiatan menggunakan metode tanya jawab. Observasi didukung dengan instrumen berupa lembar observasi untuk mencatat pengamatan yang dilakukan oleh observer. Berikut ini kisi-kisi yang digunakan untuk penilaian aktivitas peserta didik.

**Tabel 4. Kisi-kisi Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media *Flashcard***

No	Aktivitas Peserta Didik	Aspek yang Dinilai	Bentuk Penilaian
1.	Peserta didik mempelajari materi sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.	Kesesuaian materi dan juga media <i>flashcard</i> dengan tema.	Ceklis
2.	Peserta didik tertarik untuk memperhatikan dan belajar menggunakan metode tanya jawab dan juga media <i>flashcard</i> .	Tertarik memperhatikan pembelajaran.	Ceklis
3.	Peserta didik melihat gambar <i>flashcard</i> dan memahami pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.	Melihat gambar <i>flashcard</i> dan memahami pertanyaan.	Ceklis

**Tabel 4 (Lanjutan)**

No	Aktivitas Peserta Didik	Aspek yang Dinilai	Bentuk Penilaian
4.	Peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat sesuai dengan materi dan juga gambar yang ada di dalam media <i>flashcard</i> .	Menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat.	Ceklis
5.	Peserta didik aktif bertanya dan berdiskusi dengan teman kelompoknya.	Aktif bertanya dan berdiskusi.	Ceklis

Sumber: Peneliti, 2024

## 2. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen kepada salah satu dosen PGSD Universitas Lampung. Tujuan pengecekan dan uji coba instrumen adalah untuk menguji kelayakan tes yang digunakan agar tidak terjadi kesalahan atau menyinggung pihak manapun. Instrumen yang akan digunakan oleh peneliti berupa soal yang berjumlah 20 butir soal. Selanjutnya ketika instrumen sudah tervalidasi, maka akan diuji cobakan ke SD 2 Metro Pusat, pemilihan sekolah ini disesuaikan dengan kesamaan akreditasi dari sekolah tersebut dengan tempat penelitian.

## 3. Uji Prasyarat Umum

### a. Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur untuk menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kemahiran suatu alat ukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment*. Korelasi *Product Moment* memiliki rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r = Koefisien korelasi skor butir dengan skor total

n = Jumlah sampel  
 X = Jumlah butir soal  
 Y = Skor total  
 Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria yang dipakai dalam uji validitas adalah jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir instrumen dinyatakan valid. Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah kuesioner tersebut valid atau tidak valid.

**Tabel 5. Koefisien Validitas**

No.	Koefisien Korelasi r	Kriteria Validitas
1.	0,00-0,199	Sangat Rendah
2.	0,20-0,399	Rendah
3.	0,40-0,599	Sedang
4.	0,60-0,799	Kuat
5.	0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2015)

Validitas soal tes hasil belajar tematik berupa pilihan ganda yang dilaksanakan dengan jumlah responden 26 peserta didik. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 24 butir soal. Setelah dilaksanakan uji coba instrumen soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan ganda menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *microsoft office excel 2010*. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda hasil belajar tematik.

**Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Validitas**

No	Nomor Pernyataan	Jumlah	Keterangan
1.	1,2,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,20,21, 23,24	20	Valid
2.	3,7,19,22	4	Tidak Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen soal pilihan ganda, diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 4 soal yang dinyatakan tidak valid. Tahap selanjutnya, 20 butir soal tersebut akan

peneliti gunakan sebagai *pretest-posttest* dalam penelitian. (Lampiran 15, halaman 131)

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat uji untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama juga. Reliabilitas merupakan alat pengumpul data untuk membuktikan bahwa instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013). Dalam penelitian ini diuji reliabilitas instrumen tes menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu :

Rumus *Alpha Cronbach* :

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

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen  
 $n$  = Banyaknya butir soal  
 $\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians butir soal  
 $\sigma_t^2$  = Varians total  
 (Arikunto & Suharsini 2014)

Suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebesar 0,5 dan juga sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen tersebut tidak reliabel dengan kriteria penafsiran mengenai indeks  $r_{11}$  sebagai berikut.

**Tabel 7. Koefisien Reliabilitas**

No.	Koefisien Korelasi r	Kriteria Reliabilitas
1.	0,00-0,199	Sangat Rendah
2.	0,20-0,399	Rendah
3.	0,40-0,599	Sedang
4.	0,60-0,799	Kuat
5.	0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2015)

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas, didapatkan data berupa  $r_{hitung} = 0,871$  dan  $r_{tabel} = 0,369$  dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yakni  $0,871 > 0,369$ .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel. (lampiran 16, halaman 133).

### c. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu sebagai berikut.

$$DP = P_A - P_B \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP : Daya pembeda soal

$P_A$  : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

BA : Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB : Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

JA : Jumlah peserta didik kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

Sumber: Arikunto & Suharsini 2014)

**Tabel 8. Koefisien Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0,00	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, 2014

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan *microsof office excel 2010* didapatkan hasil perhitungan daya pembeda sebagai berikut

**Tabel 9. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal**

No	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1.	-	Baik sekali	-
2.	2, 6, 9, 11, 14, 15, 17, 20, 23, 24	Baik	10
3.	1, 4, 5, 8, 10, 12, 13, 16, 18, 21	Cukup	10
4.	-	Kurang Baik	-
5.	-	Tidak Baik	-
Jumlah			20

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan 2 kategori soal yaitu 10 soal berkategori baik dan 10 soal berkategori cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dapat beda butir soal dikategorikan baik. Perhitungan daya beda soal dapat dilihat pada lampiran 17, halaman 135.

#### d. Taraf Kesukaran Soal

Untuk menguji taraf kesukaran soal, maka rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2014) yaitu.

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

Keterangan:

P : Indeks tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS : Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Butir Soal**

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, 2014

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan *microsof office excel 2010* didapatkan hasil perhitungan tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

**Tabel 11. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal**

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi	Jumlah
1.	10, 12, 13, 20	Sukar	4
2.	2, 4, 6, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 18, 21, 23	Sedang	12
3.	1, 5, 17, 24	Mudah	4

Sumber: Peneliti (2024)

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal terdapat tiga katagori, yaitu 4 butir soal katagori sukar, 12 butir soal katagori sedang dan 4 butir soal berkatagori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 18, halaman 137.

## J. Teknik Analisis Data Penelitian

### 1. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Analisis data aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* dilakukan menggunakan deskriptif persentase untuk menggambarkan besarnya persentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi jawaban

N : Jumlah Total

Sumber: Purwanto (2016)

Untuk mengetahui kategori atau kriteria keaktifan peserta didik dalam belajar di kelas maka peneliti melihat dari hasil observasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* yaitu sebagai berikut.

**Tabel 12. Kriteria Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Tanya Jawab**

Persentase	Aktivitas Peserta Didik
100%	Seluruhnya
75-99%	Sebagian besar
51-74%	Lebih dari Setengahnya
50%	Setengahnya

**Tabel 12 Lanjutan**

Persentase	Aktivitas Peserta Didik
25-49	Kurang dari Setengahnya
1-24%	Sebagian Kecil
0%	Tidak Ada

Sumber: Effendi dan Manning (2021)

## 2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis data instrumen tes hasil belajar peserta didik dilakukan menggunakan soal. Soal adalah lembar yang berisi pertanyaan berupa *post-test* yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard*. Rumus menghitung nilai hasil belajar secara individu sebagai berikut..

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

Keterangan:

N = Nilai soal individu

RM = Jumlah skor (item yang dijawab benar)

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2014)

**Tabel 13. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Tematik**

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

Sumber: Ayu (2019)

## 3. Uji Prasyarat Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mendapatkan data yang diolah menjadi sebuah informasi. Langkah selanjutnya data diuji prasyarat sebelum nantinya diuji hipotesis. Berikut ini uji prasyarat analisis yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga digunakan untuk mengetahui apakah nilai residualnya terdistribusi dengan normal atau tidak. Jadi, uji normalitas dilakukan pada nilai residualnya bukan pada variabelnya. Nilai residual adalah selisih antara nilai observasi yang diamati dengan nilai prediksi. Penelitian ini menggunakan uji normalitas datanya dengan rumus *Chi-Kuadrat*  $\chi^2$ , yaitu:

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

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi-Kuadrat/Normalitas Sampel

$f_o$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$   $\alpha = 0,05$  maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji Kesamaan dua varian (homogenitas) dilakukan untuk melihat apakah sejumlah kelompok yang akan diukur adalah homogenitas atau tidak. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis. Uji homogenitas varians menggunakan rumus sebagai berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikan 0,05%
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

### c. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui perlakuan yang diterapkan pada penelitian ini efektif atau tidak. Rumus N-Gain sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{Nilai Pretest}} \times 100$$

Kategori perolehan nilai N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain yang tertera pada tabel berikut ini.

**Tabel 14. Kategori N-Gain Skor**

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Arikunto, 2014

### K. Pengujian Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Regresi sederhana digunakan apabila hanya ada satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat (Greener & Martelli, 2018). Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Bila skor variabel bebas diketahui maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya.

Persamaan regresi dirumuskan :

$$\hat{Y} = a + Bx$$

Secara Teknis untuk mencari a dan b yaitu

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$  = (dibaca Y topi) subjek variabel terikat yang diprediksikan
- X = Variabel bebas
- a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

- b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y
- n = Jumlah data

Rumusan hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut.

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$  maka kaidah keputusan yaitu,  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, sedangkan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak. Apabila  $H_a$  diterima berarti terdapat pengaruh penggunaan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

## V . SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III di SD Negeri 8 Metro Barat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* berupa *pretest* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* berupa *posttest*. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 30,8 sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 4,28. Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $30,8 > 4,28$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas III di SD Negeri 8 Metro Barat.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya peserta didik kelas III SD Negeri 8 Metro Barat, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Bagi Pendidik

- a) Pendidik sebaiknya membuat media *flashcard* berupa gambar yang menarik dan juga membuat lebih banyak gambarnya, agar peserta didik berperan aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

- b) Pendidik sebaiknya menjelaskan terlebih dahulu mengenai tujuan pembelajaran serta hal yang dibutuhkan untuk pembelajaran di kelas, agar peserta didik lebih siap untuk menerima materi yang diberikan.
- c) Pendidik sebaiknya membantu mendefinisikan dan mengorganisasikan peserta didik terhadap tugasnya.
- d) Terdapat peserta didik yang belum berani mengutarakan pendapatnya di dalam diskusi, maka sebaiknya pendidik terus melatih dan juga memotivasi peserta didik untuk mendapatkan informasi maupun pengetahuan yang belum mereka mengerti.
- e) Perlunya pengawasan dari pendidik saat peserta didik menjawab soal, agar peserta didik fokus dengan pertanyaan dan juga menjawab dengan benar agar mendapatkan nilai yang memuaskan.

## **2. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan berperan aktif untuk mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa bosan dan juga menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar tematik.

## **3. Bagi Sekolah**

Sekolah hendaknya memberikan dukungan sepenuhnya untuk pendidik menerapkan metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

## **4. Bagi Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh metode tanya jawab berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdika, Y., Arham, M. A., & Sudirman, S. 2019. Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jambura Economic Education Journal*, 1(2).
- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. 2022. Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol, 6(3).3973.
- Akbar, E. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta.
- Akbar, F., & Gantaran, A. 2022. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran PAI. Darajat. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 139-148.
- Amral, S. P., & Asmar, S. P. 2020. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia, Indonesia.
- Ariani, N., Zulaini M., Sargih, Hasibuan. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. Bandung.
- Arianti, A. 2019. Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto, 2013. *Metode Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arini, D., A., Gianistika, C., & Rahmat, R. 2019. Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta didik Kelas V SDN Rengasdengklok Selatan II). *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 25-37.
- Attamimi, T., A., Ahmad, R. F., & Al Fajar, R. 2023. Teknik Pengolahan Dan Penilaian Hasil Belajar Aspek Kognitif Dalam Evaluasi Pembelajaran: Studi Analisis Pembelajaran Daring. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 147-160.

- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595).
- Ayun, L., & Indarini, E. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Circ Berbantuan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3672-3682.
- Azzahra, F., R., Rolly A., Fahrudin. 2021. Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X SeKecamatan Majalaya.. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 7(4), 531-538.
- Azis, R. 2019. Hakikat dan Prinsip Metode Pembelajaran PAI. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 292-300.
- Burhanuddin, S. 2022. Pendekatan Saitifik Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola. *Jambura Journal Of Sports Coaching*, 4(2), 88-102.
- Cahyani, F., D. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 2 Ngroto Pujon. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim:Malang. hal.11.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Darman, R., A. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia, Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta
- Duli, N. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish, Yogyakarta.
- Fadli, M., U. & Utomo, S., T. 2021. Teori Belajar Humanistik Carl Rogers dan Implementasinya dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ghazali*, 4(2): 54-62
- Fajri, N., & Mirsal, M. 2021. Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1-10.
- Fatmawati, E., & Misrawati, M. 2022. *Pembelajaran Tematik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fauzia, S., N. 2021. Analisis penerapan metode tanya jawab dalam perkembangan bahasa anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).

- Febriyanto, B., & Yanto, A. 2019. Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116.
- Grenner, S., & Maertelli, J., 2018. *an Introduction to Bussiness Research Method (3rded.)*. Sheffield Hallam University. England.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (CV. Adanu Abimata). Jawa Barat.
- Hamid, A. 2019. Berbagai Metode Mengajar bagi Pendidik dalam Proses Pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 1-16.
- Hamidah, F., & Mais, A. 2020. Pengaruh metode tanya jawab terhadap motivasi belajar anak usia dini di pos paud kemuning 56 Mumbulsari Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(2), 75-82.
- Hamidah, N., & Barus, M., I. 2021. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7(3).
- Handayani, S. 2023. Integrasi Metode Pembelajaran Sosiodrama Dan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 4(01), 41-51.
- Harefa, F., Y., & Widiastuti, W. 2023. Penggunaan Metode Tanya Jawab Untuk Membangun Keaktifan Peserta didik Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 593-599.
- Haya, A., F. 2023. Skripsi. Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Lampung. 38-39.
- Hermanto, M., & Kholijah, A. 2023. Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Dalam Memotivasi Belajar Akidah Akhlak. *Tarim: Jurnal Islamic Eduation*, 1(1), 25-32.
- Hesti, H., Aslan, A., & Rona, R. 2022. Problematika Pembelajaran Tematik Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah Ikhlaasul ‘Amal Sebawi. *Adiba: Journal Of Education*, 2(3), 300-310.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. 2022. Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153-1160.
- Hoerudin, C., W. 2024. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1-15.

- Hoerudin, C., W. 2023. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan menggunakan Media Pembelajaran Kartu Huruf. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(2), 89-99.
- Juliangkary, E., & Pujilestari, P. 2022. Kajian Literatur Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Khairani, F., Agusta, L., & Astuti, N. 2023. Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2421-2423.
- Kusumawati. Y., & Panca, A. 2018. *Buku Guru Tema 5 Cuaca*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Indonesia.
- Lubis, M., A.& Nasran, A. 2020. *Pembelajaran Tematik Sd/Mi* Kencana, Jakarta.
- Lufri, A., Relsas Y., Arief M., Rahmadhani F., 2020. *Metode Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH, Malang.
- Mahsup, I., Muhardini. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 6(3): 609.
- Manik, I., K. 2020. Efektivitas Metode Tanya Jawab Multi Arah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 133-142.
- Marwah, S., S., Makhmud S., & Elan, S. 2019. Relevansi Konsep Pendidikan Menurut K I Hajar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *Jurnal Of Islamic Education*. 5(1). 20
- Maryanto, R., I., P., & Wulanata, I., A. 2018. Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305.
- Merlinda. 2022. Skripsi. *Pengaruh Metode Debat Aktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Pesrta Didik Kelas V Sekolah*. Universitas Lampung. 69.
- Muncarno. 2017. *Cara Belajar Mudah Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Mustadi, A., Ratna ., Khanifatur, R. 2020. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press, Yogyakarta.
- Musdalifah, M. 2023. Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash

- Card. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(3), 195-205.
- Muyassaroh, Z., Attalina, S., N., C., & Widiyono, A. 2022. Pengaruh Model Active Learning Tipe Role Reversal Question Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Sd. *Jrpd (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(2), 125-131.
- Nanalia, N., Missriani, M., & Agustina, J. 2022. Pengaruh Metode Pembelajaran Complete Sentence Dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Peserta didik. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 5(2).
- Narut, Y., F., & Supardi, K. 2019. Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA di Indonesia. *Jipd (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 61-69.
- Norma, N., Saneba, B., & Hasdin, H. 2020. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Tanya Jawab di Kelas III SDN Ambelang. *Jurnal Kreatif Online*, 2(2).
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. 2020. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.
- Pakaya, F., A. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(3), 193-198.
- Parwati, N., N., Suryawan, I., P., P., & Apsari, R., A. 2023. *Belajar Dan Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada-Rajawali, Depok
- Pattanang, E., Limbong, M., & Tambunan, W. 2021. Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada Smk Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 113-120.
- Payadnya, I., P., A., A., & Jayantika, I. G. A. N. T. 2018. *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Deepublish, Yogyakarta.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. 2020. Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9-15

- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Prijanto, J., H. 2021. Peran pendidik dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R., S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purba, F., J. 2020. Penggunaan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 8(1).
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Rahman, H., Kurniasari, Purwasih, Mentari. 2020. *Assesmen Pembelajaran PAUD*. Hijaz Pustaka Mandiri, Yogyakarta.
- Rahman, N., H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I., W. 2021. Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta didik Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Rahman, S. 2022. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 2(8) 297.
- Rahmawati, A., J. 2020. Motivasi Belajar Dan Kesiapan Kerja Peserta Didik. *Jurnal Mahapeserta didik Pendidikan Luar Sekolah*. 9:77-86.
- Raito, R., & Amrullah. A. K. 2022. Pengaruh Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi diSD IT Bina Insan Banyuresmi Garut). *Masagi*, 1(1), 310-316.
- Ratna, R., & Yahya, A. 2022. Kecemasan Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas XI. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 471-482.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. 2020. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Rismawati, M., Khairiati, E., & Khatulistiwa, S., P. 2020. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203-212.
- Robbani, I., A., & Sumartini, T., S. 2023. Kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 185-192.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. PT. Nasya Expending Management, Jawa Tengah.

- Rosdiana & Nursiah. 2019. Penerapan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 206 Apala Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol.3, No. 3. hal.231.
- Rozi, F., Rahma S., S., Latifah, I., & Wulandari, D. 2021. Tiga Aspek Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 239.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. 2020. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Saragih, N., R. 2022. Efektivitas Metode Tanya Jawab Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Religius*, 4(1), 43-56.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. 2022. Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754-2761.
- Siregar, N., & Nara, H. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Ghalia, Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. 2021. Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75-83.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Manajemen: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methode), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. 2019. *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains*. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 19(2), 121-138.
- Suharsimi, A. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi Dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

- Suparya, I., K., Suastra, I., W., & Arnyana, I., B., P. 2022. Rendahnya Literasi Sains: Faktor Penyebab Dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 153-166.
- Sutiah, D., & Pd, M. 2020. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Nizania Learning Center, Sidoarjo.
- Suryani, I., Ma'tsum, H., Santi, N., & Manik, M. 2021. Rukun Iman dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Islam & Contemporary Issues*, 1(1), 45-52.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Tarmika, R., Nazurty, N., & Hidayat, M. 2022. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Tanya Jawab Pada Masa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas V SDN 28/III Talang Kemuning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(4), 104-114.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu. Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam KTSP*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Trisnaningsih, T. 2022. Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Beriman Kepada Malaikat Allah. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2(1), 1854-1864.
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Pemerintah Pusat, Jakarta (Sumber: LN.2003/NO.78, TLN NO.4301, LL SETNEG: 37 HLM)
- Uno & Satria, K. 2014. *Assessment Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta
- Wicaksono, D., & Iswan, I. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Modl Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah Pgsd*, 3(2), 111-126.
- Winarno, M., E. 2018. *Buku Metodologi Penelitian*. Malang, Universitas Negeri Malang.
- Wirabumi, R. 2020. Metode Pembelajaran Ceramah. *In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1. 105-113).
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209-215.
- Yamin, M. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Referensi, Jakarta Selatan.

- Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. 2020. *Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran*. IRDH Book Publisher.
- Yulianto, A., Sisworo, S., & Hidayanto, E. 2022. Pembelajaran matematika berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403-414.
- Yusmar, F., & Fadilah, R., E. 2023. Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, 13(1), 11-19.
- Yusuf, H., M. 2020. *Media Instruksional*. Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.