



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN PADA KELAS IV SD NEGERI 200107 PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Vivi Andika Harahap^{1*}, Ulfah Nury Batubara², Monica Theresia³

^{1*,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: viviandika750gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v4i1.1742

Article history:

Submitted: 29 Desember 2023

Accepted: 13 Februari 2024

Published: 13 Februari 2024

Abstract

This research aims to determine the use of flash card media in class IV students at SD Negeri 200107 Padangsidimpuan on animal classification material. This research medium used PTK research (Classroom Action Research). Data collection techniques used were observation and tests. The subjects in this research were all 19 class IV students at SD Negeri 200107 Padangsidimpuan. Meanwhile, the object of the research is improving student learning outcomes in animal classification material. Based on the results of Cycle I, the final percentage of observation results was found to be 65, this achievement indicates the poor category. The results of observations of student activities also show that students' activities when expressing opinions and giving responses are less active. Meanwhile, in cycle II, the results of observations from learning activities using Flash Card media showed that the score was 81.66, this achievement shows the good category. The results of the first cycle test concluded that it was known that only 9 students had completed it or around 47.37%. The number of incomplete students was 10 students or 52.63% with an average test score of 73.89. This average score shows that students are still below the KKM value applied. Meanwhile, the results of the second cycle test were 16 students who completed the applied KKM score or 84.21%. This is influenced by students' activeness during learning where the average test score obtained was 81.68, which is in the good category.

Keywords: Results, Learning, Media Flash Cards, Animal Classification

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *flash card* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidimpuan materi penggolongan hewan. Media Penelitian ini digunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, dan tes. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidimpuan yang berjumlah 19 orang. Sementara itu objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan. Berdasarkan hasil Siklus I persentase nilai akhir hasil observasi diketahui sebesar 65 pencapaian ini menunjukkan kategori kurang. Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik saat mengajukan pendapat dan memberi tanggapan peserta didik kurang aktif. Sedangkan siklus II hasil observasi dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flash Card* di ketahui skor sebesar 81,66 pencapaian ini menunjukkan kategori baik. Hasil tes siklus I disimpulkan bahwa diketahui hanya terdapat 9 peserta didik yang tuntas atau sekitar 47,37%. Adapun jumlah peserta didik tidak tuntas sebanyak 10 peserta didikatau sebesar 52,63%



dengan nilai rata – rata tes sebesar 73,89 pencapaian nilai rata – rata ini menunjukkan peserta didik masih dibawah nilai KKM yang diterapkan. Sedangkan hasil tes siklus II ini sebanyak 16 peserta didik tuntas dari nilai KKM yang diterapkan atau 84,21%. Hal ini dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik selama pembelajaran dimana diperoleh nilai rata – rata tes yang diperoleh sebesar 81,68 yakni berada pada kategori baik.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Flash Card, Penggolongan Hewan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan, dengan pendidikan yang dimiliki manusia dapat hidup berkembang untuk meraih cita-cita untuk maju, hidup sejahtera, dan bahagia menurut pandangan hidup mereka seperti yang dirumuskan dalam Undang - Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Hasbullah, 2009:4) Manusia berusaha untuk meningkatkan kehidupannya, baik dalam meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, kepribadian, maupun keterampilannya, secara sadar atau tidak sadar, maka selama itulah pendidikan masih berjalan terus. (Ihsan, 2008:7) mengemukakan bahwa pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pelajaran yang meliputi alam semesta beserta isinya, seperti benda-benda di permukaan bumi. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2012:136).

Pembelajaran IPA merupakan pengetahuan dasar yang di peroleh siswa dalam\pengajaran IPA dapat menunjang kemajuan perkembangan teknologi. Depdiknas (dalam ensi adalah sebagai berikut: (1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. (2) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah. (3) Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang melek sains dan teknologi. (4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kelas IV SD Negeri 200107 yaitu Ibu Nurita Hutasuhut S.Pd pada hari Jumat 04 Agustus 2023 pukul 10.00 – 11.00 WIB beliau mengatakan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan pada materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidimpuan, Dimana presentase nilai siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan rata –rata 75 sebanyak 50% dari 18 siswa atau sebanyak 9 siswa, dan presentase siswa yang belum memenuhi KKM 50 % atau sebanyak 9 siswa. Salah satu kurang berminatnya siswa terhadap materi Penggolongan hewan adalah dimana guru kurang memanfaatkan media dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ada beberapa permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran IPA dilihat dari perilaku siswa yaitu motivasi belajar siswa yang kurang, siswa kurang memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung, serta rendahnya hasil belajar siswa,. Permasalahan yang ditemukan dilihat dari perilaku guru yaitu umumnya pembelajaran di kelas bersifat *teacher centered* sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran dikelas, variasi metode pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang maksimal hanya sebatas ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas serta guru kurang optimal dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru yang baik merupakan guru yang mampu menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran. Guru harus dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dan



guru harus menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Proses belajar dengan menggunakan media dapat menumbuhkan semangat belajar pada diri siswa agar siswa tetap aktif dan semangat.

Oleh karena itu penggunaan media dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Media dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang di alami guru ketika mengajarkan suatu materi pelajaran. Menurut Suparman (dalam Fathurrohman, 2011:65) mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penggolongan hewan, maka penulis menggunakan media *flash card* dalam mengajarkan penggolongan hewan. Media *flash card* merupakan salah satu cara penyajian bahan pelajaran dalam bentuk kartu bergambar.

Gambar – gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar – lembar *flash card*. Gambar – gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu. Jadi, dengan adanya penggunaan media *flash card* tersebut, penulis merasa yakin bahwa pemahaman siswa terhadap materi penggolongan hewan akan meningkat dan semakin tertuju kearah yang lebih baik dari yang sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran *Flash card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penggolongan Hewan pada Kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidimpuan.”**

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne dalam Purwanto (2017:42) “hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori kategori”. Selain itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:20) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar”. Selanjutnya menurut Purwanto (2017:46) menyebutkan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik dalam pembelajaran melalui stimulus yang diberikan saat kegiatan belajar mengajar.

2. Indikator Hasil Belajar

Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Menurut Bloom dkk dalam Dimiyati dan Mudjiono (2010:26) indikator hasil belajar sebagai berikut :

Ranah Kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik..
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Ranah Efektif terdiri dari lima perilaku sebagai berikut:



- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Ranah Psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu :

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milah (mendeskripsikan) hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
- 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- 4) Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Menurut Purwanto (2017:50) menyatakan bahwa taksonomi (pengelompokan) hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah yaitu :

- 1) Taksonomi hasil belajar kognitif, yang terdiri atas enam tingkatan menurut Bloom yakni : hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).
- 2) Taksonomi hasil belajar afektif, Krathwohl membagi hasil belajar efektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Taksonomi hasil belajar psikomotorik, Simpson mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswain Zain (2013:106), yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut :

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan indikator hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir, pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan, sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan. Dalam hal ini peneliti membatasi indikator hasil belajar siswa hanya membahas tentang hasil belajar kognitif saja.



B. Hakikat Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Wina Sanjaya (2012 : 57) Media adalah sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima informasi. Contoh dari media adalah televisi, komputer, video, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut digunakan untuk memberikan informasi yang akan disampaikan ke penerima informasi. Wina Sanjaya (2012:61) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat, lingkungan, dan apapun bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan, menanamkan keterampilan, dan mengubah sikap seseorang yang memanfaatkannya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi, sedangkan media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan guru dan peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menarik peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

2. Pengertian Media Pembelajaran *Flash card*

Flash card adalah kartu yang didesain dalam *slide power point* digunakan untuk mempermudah memahami kosakata dan belajar membaca yang dikemas dengan versi bahasa Inggris. *Flash card Slide* ini adalah sebuah media yang mempunyai kumpulan beberapa slide yang berisi gambar serta tulisan.

Flash card berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *flash* artinya *cepat*, *Card* artinya *kartu*. Jadi, *flash card* artinya kartu cepat. Menurut Yusuf (2011:41) "*flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar tersebut dibuat dengan menggunakan tangan atau foto atau dengan memanfaatkan foto atau gambar yang sudah tersedia dan kemudian ditempelkan pada lembar-lembar *flash card* yang sudah disiapkan."sedangkan Menurut Azhar Arsyad (2006:19) mengatakan bahwa *Flash card* adalah media sederhana menggunakan fasilitas kartu yang berisi gambar, tulisan, atau tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang dimaksud."

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar-gambar, teks, atau tanda symbol yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

3. Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flash card*

Setiap media pembelajaran memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan masing - masing, begitupun dengan media pembelajaran *Flash card*. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Flash card* yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009:95) yaitu :

- 1) Mudah dibawa - bawa, dengan ukuran yang kecil *Flash card* dapat disimpan ditas bahkan disaku, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 3) Gampang diingat karakteristik media *Flash card* adalah menyajikan pesan - pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesann - pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut.
- 4) Menyenangkan, media *Flash card* dalam peggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman (2006:29) bahwa kelebihan media pembelajaran Flashcard adalah (1) sifatnya konkret, (2) gambarnya mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) dapat mengatasi keterbatasan kita,(4) dapat memperjelas masalah, (5)



murah harganya dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus”. Sementara itu Butnerr (2013:1) berpendapat bahwa “Media pembelajaran *Flash card* dapat mendorong murid - murid yang penggugup untuk berani bangkit dari tempat duduknya dan mencobanya”. Selain kelebihan, media *Flash card* juga memiliki”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Flash card* merupakan media yang memiliki banyak kelebihan diantaranya (a) mudah dibawa karena ukurannya yang kecil; (b) praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaan; (c) mudah diingat karena penyajiannya menggabungkan teks dan gambar; (d) menyenangkan karena dapat digunakan dalam bentuk permainan.

4. Langkah – Langkah Media Pembelajaran *Flash card*

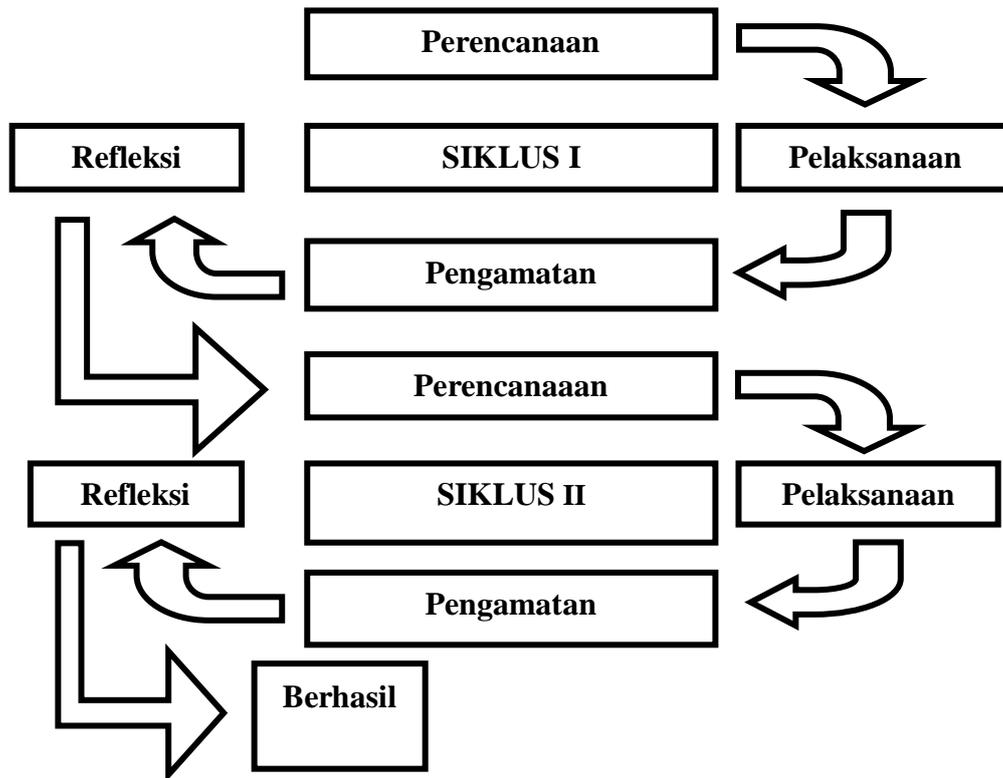
Lebih lanjut langkah - langkah penggunaan media pembelajaran Flashcard yang diuraikain oleh Indriana (2011:68 – 69) yaitu: “(1) Kartu - kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa; (2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan; (3) Berikan kartu - kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati. (4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) Letakkan kartu - kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa; (b) Siapkan siswa yang akan berlomba; (c) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, ataulambang sesuai.

Langkah-langkah penggunaan media *Flash card* adalah sebagai berikut:

- a. Kocok kartu secara acak, setiap pemain mendapatkan 4 kartu, sisa kartu diletakkan ditengah.
- b. Permainan harus mengumpulkan 1 set kartu dengan isi 4 kartu yang memiliki kategori yang sama.
- c. Pemain yang lebih dahulu mengumpulkan 2 set kartu menjadi pemenangnya.
- d. Saat permainan dimulai pemain pertama menunjuk salah satu lawan pemain dengan menyebutkan judul kartu da nisi kartu. Contohnya: dini? Apakah kamu punya kartu sifat energi panas , yang silia?
- e. Jika lawan pemain yang ditunjuk mempunyai kartu tersebut, maka kartu diserahkan pada yang meminta.
- f. Jika lawan pemain tidak mempunyai kartu yang diminta, maka pemain harus mengambil kartu yang ada ditengah.
- g. Jika satu tema terkumpul 4 kartu. Tarulah 4 katu tersebut dimeja.
- h. Pemain yang lebih dahulu mengumpulkan 2 set kartu adalah pemenangnya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Jalan Dr. Sutomo No 25 Padangsidimpuan SD Negeri 200107 Padangsidimpuan. Di pimpin oleh Ibu Susiati Siregar selaku kepala sekolah SD Negeri 200107 Padangsidimpuan, dan Ibu Nuritah Hutasuhut selaku tenaga pengajar kelas IV. Peneliti memilih kelas IV sebagai kelas penelitian dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian sebanyak 19 siswa. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut ditemukannya pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal, serta lokasi tersebut merupakan tempat yang strategis, hemat waktu dan terjangkau oleh peneliti. Dengan demikian dapat mempermudah peneliti, baik dalam penemuan masalah, memperoleh data dan apa saja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang meliputi tahap tahap yang digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan PTK Menurut Arikunto

C. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif, yaitu mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Flash card* melalui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik selama berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar.

Untuk mendeskripsikan data penelitian maka dilakukan analisis sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru

Data observasi aktivitas guru dilakukan dengan pengamat selama pelaksanaan tindakan, dengan berpedoman pada lembar observasi yang disediakan peneliti. Data tentang aktivitas guru mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata tingkat kemampuan guru sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang di cari

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

100% = Nilai konstan

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru**

Nilai %	Nilai Hururf	Kategori
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

Sumber: Anas Sudjiono (2005:40)

Anas Sudjiono (2005:40) dalam Mutia Sari (2020:46) menjelaskan bahwa “Aktivitas guru selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada kategori baik atau baik sekali”. Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori sangat kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi peringkat pembelajaran selanjutnya.

2. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Data pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang di cari

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

100% = Nilai konstan

Tabel 2. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Nilai %	Nilai Hururf	Kategori
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

Sumber: Anas Sudjiono (2005:40)

Anas Sudjiono (2005:40) dalam Mutia Sari (2020:47) menjelaskan bahwa “Aktivitas siswa selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada kategori baik atau baik sekali”. Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek- aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori sangat kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi peringkat pembelajaran selanjutnya.

3. Analisis Hasil Tes

Data yang digunakan untuk menganalisis keberhasilan belajar adalah tes hasil yang diberikan pada setiap selesai kegiatan pembelajaran. Jawaban tes digunakan untuk melihat keberhasilan belajar. Tes hasil belajar ini dianalisis dengan menggunakan uji persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang di cari

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

100% = Nilai konstan

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa**

Nilai %	Nilai Huruf	Kategori
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

Sumber: Anas Sudjiono (2005:43)

Dari tes hasil belajar siswa, dianalisis dengan statistik deskriptif yaitu melaksanakan tingkat ketuntasan individual dan klasikal. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 75\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas jika di dalam kelas tersebut terdapat $\geq 80\%$ siswa tuntas belajarnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siklus I

Tabel 4
Hasil jawaban Tes Siklus I

No	Nama	Total Nilai	Kategori
1	Abdul Fauzan	65	Tidak Tuntas
2	Ahmad Zunaidi	80	Tuntas
3	Aqil Ravalinsyah Lbs	75	Tuntas
4	Asyraf Zikri	70	Tidak Tuntas
5	Daffa Faiz Afrizal	60	Tidak Tuntas
6	Fakhira Marito Daulay	80	Tuntas
7	Fatur Rahman Faiz	75	Tuntas
8	Khoirul Sofyan Nst	70	Tidak Tuntas
9	Mhd Rizki Anugrah	60	Tidak Tuntas
10	Rahel	75	Tuntas
11	Raisya Azkia	60	Tidak Tuntas
12	Raja Saputra Hrp	70	Tidak Tuntas
13	Rezy Alris Ariana	80	Tuntas
14	Yasmin Ashari Zalaik	60	Tidak Tuntas
15	Safar Maulana	75	Tuntas
16	Suhaimi Aditya	70	Tidak Tuntas
17	Habib Nur Riziq	65	Tidak Tuntas
18	Sifa Lubis	75	Tuntas
19	Muhammad Abizar Lubis	75	Tuntas
Jumlah		1340	
Rata – rata		70,5	

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa rata – rata peserta didik pada tes siklus I tidak tuntas. Dimana hasil tes siklus I diketahui dari 19 peserta didik terdapat sebanyak 9 peserta didik yang tuntas dari nilai KKM dan sebanyak 10 peserta didik tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :



Tabel 5
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Keterangan	Siklus I	
		Jumlah Peserta didik	Presentase
1	Jumlah peserta didik yang tuntas	9 Peserta didik	47,37 %
2	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	10 peserta didik	52,63%
Jumlah		19 Peserta didik	100 %

2. Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 6
Hasil jawaban Tes Siklus II

No	Nama	Total Nilai	Kategori
1	Abdul Fauzan	80	Tuntas
2	Ahmad Zunaidi	80	Tuntas
3	Aqil Ravalinsyah Lbs	90	Tuntas
4	Asyraf Zikri	84	Tuntas
5	Daffa Faiz Afrizal	85	Tuntas
6	Fakhira Marito Daulay	85	Tuntas
7	Fatur Rahman Faiz	85	Tuntas
8	Khoirul Sofyan Nst	95	Tuntas
9	Mhd Rizki Anugrah	95	Tuntas
10	Rahel	80	Tuntas
11	Raisya Azkia	90	Tuntas
12	Raja Saputra Hrp	85	Tuntas
13	Rezy Alris Ariana	80	Tuntas
14	Yasmin Ashari Zalaik	80	Tuntas
15	Safar Maulana	90	Tuntas
16	Suhaimi Aditya	90	Tuntas
17	Habib Nur Riziq	70	Tidak Tuntas
18	Sifa Lubis	90	Tuntas
19	Muhammad Abizar Lubis	90	Tuntas
Jumlah		1624	
Nilai Rata – rata		85,4	

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa semua peserta didik pada tes siklus II tuntas. Berdasarkan pencapaian hasil tes diketahui nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70. Adapun persentase ketuntasan dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 7
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	
		Jumlah Peserta didik	Presentase
1	Jumlah peserta didik yang tuntas	18 Peserta Didik	94,73%
2	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	1 Peserta Didik	5,26%
Jumlah		19 Peserta didik	100 %

Sesuai dengan hasil tabel di atas di ketahui pada tes siklus II ini terdapat sebanyak 19 peserta didik yang tuntas dari nilai KKM atau sebesar 94,73 %. Adapun jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 1 peserta didik. Berdasarkan pencapaian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan yang dilakukan dan siklus II. Hal ini dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui pada awalnya hasil belajar peserta didik pada pratindakan nilai rata – rata keseluruhan tes sebesar 70,5 dimana dari 19 peserta didik yang di tes terdapat sebanyak 10 peserta didik tidak tuntas dan sebanyak 9 peserta didik yang tuntas. Kemudian pada pelaksanaan siklus I perencanaan tindakan untuk melakukan perbaikan terhadap permasalahan yang terjadi. Namun dalam pembelajaran tidak seperti yang diharapkan dimana peserta didik masih tergolong pasif atau kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari pertanyaan yang diberikan untuk memancing aspirasi peserta didik hanya beberapa peserta didik yang menjawab. Fakta ini dibuktikan dari hasil observasi dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flash Card* di ketahui skor rata – rata. Kemudian aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik saat mendengarkan dan memperhatikan guru terbilang pada kategori baik namun saat pengajuan pendapat dan memberikan tanggapan peserta didik tidak aktif. Pencapaian hasil observasi ini memiliki arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I ini masih kurang maksimal dimana dalam pembelajaran yang terdapat beberapa kendala seperti : peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran terutama dalam kegiatan diskusi kelompok dan saat membaca hasil diskusinya.

Kerja kelompok belum berjalan dengan baik karena masih ada peserta didik yang pasif dalam diskusi kelompok bahkan ada yang asyik berbain atau berbicara sendiri dengan temannya. Ketika guru menjelaskan masih ada peserta didik yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Selanjutnya berdasarkan hasil tes siklus I disimpulkan bahwa rata – rata peserta didik pada tes siklus I tidak tuntas. Dimana hasil tes siklus I diketahui dari 19 peserta didik terdapat sebanyak 9 peserta didik yang tuntas dari nilai KKM dan sebanyak 10 peserta didik tidak tuntas. Selanjutnya adapun nilai rata – rata pada tes ini diperoleh 73,89 pencapaian nilai rata – rata ini menunjukkan peserta didik masih dibawah nilai KKM yang diterapkan. Di siklus II ini diketahui 19 peserta didik terdapat 16 peserta didik yang tuntas dari nilai KKM atau sebesar 84,21 %. Adapun jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 3 peserta didik. Berdasarkan pencapaian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan yang dilakukan dan siklus II. Hal ini dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

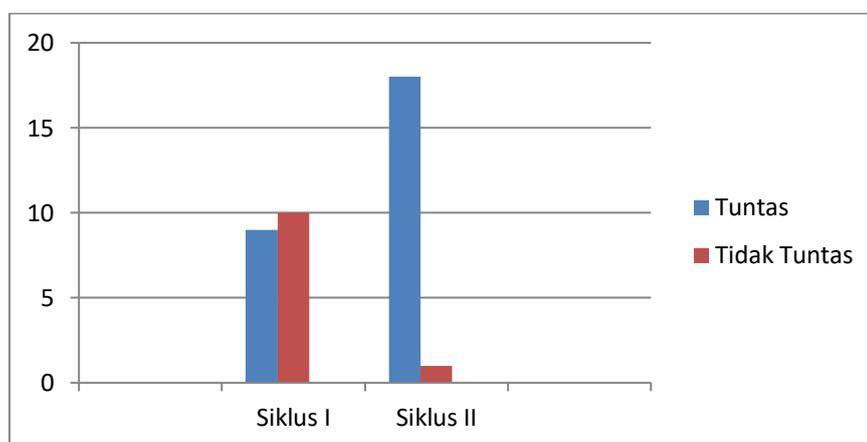


Tabel 8

**Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II**

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Jumlah peserta didik yang tuntas	9 Peserta Didik	84,21%	18 Peserta Didik	94,73%
2	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	10 Peserta Didik	52,63%	1 Peserta Didik	5,26%
	Jumlah	19	100%	19	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa adanya peningkatan hasil tes siklus I ke hasil tes siklus II. Dimana pada tes siklus I diperoleh peserta didik yang tuntas 9 peserta didik sedangkan siklus II 18 peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1 Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II menunjukkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Budiningsih (2010:20) mengatakan “ Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Melalui pembelajaran guru dapat mendorong peserta didik untuk berpikir dalam artian dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik untuk menemukan berbagai pengetahuan sendiri dan bukan belajar mengingat dalam pembelajaran media *flash card*. Pembelajaran *Flash Card* merupakan pembelajaran yang menggunakan media sederhana menggunakan fasilitas kartu yang berisi gambar, tulisan, atau tanda symbol yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang dimaksud. Pada penelitian ini menunjukkan secara umum pembelajaran dari siklus I dan siklus II ada peningkatan yang baik. Sehingga dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran *Flash Card* mampu meningkatkan hasil



belajar siswa materi penggolongan hewan pada kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidimpuan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa semakin baik media pembelajaran *flash card* dalam pembelajaran maka akan semakin memudahkan peserta didik untuk meraih hasil belajar yang maksimal. Sebaliknya pembelajaran tanpa melibatkan peserta didik dan mengaitkan pengetahuan peserta didik dengan kehidupan sehari – hari akan menyulitkan peserta didik memahami materi pelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil perbaikan pembelajaran maka dapat di ambil dari beberapa kesimpulan.

1. Berdasarkan hasil siklus I diketahui nilai skor hasil observasi dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flash Card* di ketahui presentase nilai akhir hasil observasi diketahui sebesar 65 dimana pencapaian ini menunjukkan kategori kurang. Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan pendapat dan memberi tanggapan peserta didik saat mengajukan pendapat dan memberi tanggapan peserta didik kurang aktif. Sedangkan siklus II hasil observasi dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flash Card* di ketahui skor 81,66 di mana pencapaian ini menunjukkan kategori baik. Pencapaian hasil observasi ini menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran yang dilakukan dimana pada siklus I peneliti meraih kategori cukup. Di siklus II ini peneliti meraih kategori baik
2. Hasil tes siklus I disimpulkan bahwa diketahui hanya 9 peserta didik yang tuntas atau sekitar 47,37 %. Adapun jumlah peserta didik tidak tuntas sebanyak 10 peserta didik atau sebesar 52,63%. Sedangkan sedangkan hasil tes siklus II ini sebanyak 18 peserta didik tuntas dari nilai KKM yang diterapkan atau 94,73%. Hal ini menunjukkan persentase hasil belajar peserta didik pada siklus II ini tuntas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto,dkk 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Budi Wahyono dan Setyo Nurachman Dani, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Budiningsih, Asri. 2012, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indriaana, Dina, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta : Diva Press
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Rudi dan Cepi Riyana, 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Hakikat, Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2012 . *Media Komunikasi Pembelajaran* , Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Susilana, Rudi Dan Cepi Riyana , 2009. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung : CV. Wacana Prima.
- Suprijono, Agus, 2010, *Cooverative Learning*, Yogyakarta : Pustaka Belajar