



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI SEMAMBUNG II

Selma Tijany Fadlillah¹, Dewi Widiana Rahayu², Muhammad Thamrin Hidayat³, Asmaul Lutfauziah⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*Email: 4130021045@student.unusa.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3616>

Article info:

Submitted: 04/07/25 Accepted: 17/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian Siswa kelas IV SD sering merasa jenuh saat mempelajari mata pelajaran IPAS dikarenakan guru masih menggunakan media yang kurang menarik, sehingga prestasi belajar siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPAS pada topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib mengenai Materi Aturan Tertulis dan Aturan Tidak Tertulis di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode *PreEksperimen* yang menggunakan Desain *One Group Pre-Test Post-Test*. Data dikumpulkan melalui tes tertulis dengan sampel jenuh yang terdiri dari 30 siswa di kelas IV. Disebut sampel jenuh karena semua populasi digunakan sebagai sampel. Penggunaan media *Flash Card* sebelum perlakuan diberikan nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 56 dan meningkat setelah perlakuan media *flash card*, dengan nilai rata-rata *post-test* menjadi 86. Hasil uji normalitas *Shapiro-wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig.) untuk data *pre-test* adalah 0,103 dan untuk *post-test* adalah 0,059. Penggunaan media *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada topik kini aku menjadi lebih teratur sebagai siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Media *Flash card*, Hasil Belajar, Kini Aku Menjadi Lebih Tertib, Siswa SD

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa pada Pelajaran IPAS SD Negeri Semambung II tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi pada hari Jumat tanggal 4 November 2025 di SD Negeri Semambung II dengan guru kelas IV. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 30 orang, 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Semambung II masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyampaian materi kepada siswa yang monoton sehingga siswa menjadi bosan saat proses pembelajaran yang berakibat hasil belajar siswa rendah karena keterbatasan media pembelajaran. Materi pelajaran IPAS yang bersifat abstrak menjadi kendala siswa untuk memahami, sehingga hasil belajar siswa masih rendah (Febriyanto & Yanto, 2019).

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) proses interaksi edukatif antara pendidik dan siswa memegang peranan yang esensial dalam mengembangkan kapasitas kognitif siswa serta memperluas pemahaman siswa terhadap berbagai konsep pengetahuan. IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang banyaknya fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar serta hubungan manusia dengan alam dan masyarakat. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan terkait penyampaian materi yang dirasakan kurang menarik bagi siswa. Kebanyakan guru yang ada di sekolah dasar jarang menggunakan media pembelajaran, hal ini siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan seringkali siswa menjadi tidak tertarik dengan pembelajaran ini.



Heinich dan rekan-rekannya., (2002) mendefinisikan media pembelajaran adalah saluran komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran kepada siswa. Sementara itu, menurut Libunelo dkk. (2022), mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar mengajar berfungsi memperlancar komunikasi guru dan siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran membantu siswa belajar lebih efektif, efisien, dan menarik sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Para peneliti menemukan cara yang dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flash card* sebagai media pembelajaran. *Flash card* memiliki banyak keunggulan dalam mendukung pembelajaran. Media ini mampu menarik perhatian siswa karena desainnya yang menarik, sederhana, dan penuh warna. Selain itu, *flash card* memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan interaksi langsung, bisa melalui permainan, kuis, atau bahkan diskusi kelompok (Safitri, 2021). Media *flash card* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam setiap aktivitas belajar. Disamping itu terjadi interaksi langsung dengan *flash card*, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta unik, baik secara individu maupun kelompok, sehingga berbeda dari metode pembelajaran konvensional (Shafa dkk., 2022).

Flash card merupakan salah satu media pembelajaran visual yang terdiri dari kartu-kartu yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, atau kombinasi lainnya. *Flash card* dirancang se sederhana mungkin dan menarik agar mudah di pahami, sehingga konsep-konsep yang diajarkan juga mudah di mengerti. Heinich menyebutkan bahwa *flash card* termasuk dalam media visual yang membantu proses transfer informasi dari guru ke siswa melalui penguatan visual. Sebagai alat bantu belajar, *flash card* mampu memberikan rangsangan visual yang efektif dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar (Sonbai dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang mendukung media ini: Febriyanto dan Yanto (2019) menunjukkan media pembelajaran *flash card* terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Nurhayati (2021) juga membuktikan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa arab. Berdasarkan uraian tersebut, adanya upaya nyata yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diterapkan untuk proses belajar mengajar agar berhasilnya tujuan melibatkan siswa secara aktif. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran *flash card* karena melalui media ini siswa dapat menjadi semangat belajar, serta mendapatkan pengetahuan yang baru.

Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan *flash card* memberikan manfaat signifikan bagi siswa dengan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit, seperti rantai makanan, siklus air, atau interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Dengan tampilan visualnya, *flash card* juga mempermudah siswa dalam mengingat informasi yang telah dipelajari.

Namun, penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih tergolong jarang dimanfaatkan. Dikarenakan kurangnya pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran, keterbatasan waktu dalam menyiapkan media, dan kurangnya kesadaran akan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran. Jika digunakan dengan benar, media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, untuk memberikan data empiris yang mendukung penggunaan media *flash card* dalam proses pembelajaran, diperlukan penelitian yang dapat menilai apakah penggunaan media jenis tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Keunggulan utama *flash card* terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan daya ingat siswa. Dalam teori pembelajaran visual, disebutkan bahwa manusia lebih cepat memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui gambar atau visualisasi, dibandingkan dengan teks atau suara saja (Ningsih dkk., 2019). *Flash card* juga merupakan alat pembelajaran yang serbaguna yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan murid. Guru bisa memakai alat ini untuk berbagai aktivitas belajar seperti permainan, kuis, atau diskusi kelompok.

Meskipun banyak keunggulan, *flash card* masih mempunyai sisi kelemahan yang menjadi perhatian. Salah satu kelemahannya adalah terbatas pada penyajian informasi yang singkat. *Flash*



card dirancang untuk menyampaikan poin-poin utama secara visual, sehingga tidak memungkinkan untuk memuat informasi yang terlalu kompleks atau mendetail. Akibatnya, guru perlu melengkapi penggunaan *flash card* dengan penjelasan tambahan agar siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Media *Flash card* dapat diterapkan pada berbagai materi terutama dalam pembelajaran IPAS, seperti ekosistem, daur hidup makhluk hidup, dan lingkungan hidup. Sebagai contoh, *flash card* dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai jenis rumah adat, baju adat berbagai daerah yang ada di Indonesia, dan juga jenis hewan dan tumbuhan beserta habitatnya. Guru dapat merancang *flash card* yang berisi gambar dan informasi singkat tentang rumah adat dan baju adat tertentu yang ada diberbagai daerah Indonesia, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami keterkaitan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Penjelasan tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia bisa menggunakan *flash card*, di mana setiap kartu merepresentasikan jenis-jenis rumah dan baju adat berbagai daerah di Indonesia. Dengan cara ini, siswa dapat memahami konsep secara visual dan sistematis.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilalui oleh siswa. Rochanah & Damayani (2018) mendefinisikan hasil belajar dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam ranah kognitif mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi, menganalisis informasi, serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam konteks atau situasi lain secara efektif. Domain afektif mencakup perubahan sikap, nilai, dan minat siswa terhadap materi atau proses belajar itu sendiri. Sementara itu, domain psikomotorik melibatkan kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan praktis yang terkait dengan materi yang diajarkan. Ketiga domain ini saling berkaitan dalam menilai keberhasilan tujuan pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mencari solusi dari suatu masalah dengan cara mengukur variabel-variabel secara sistematis. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan umumnya berupa angka atau data yang bersifat kuantitatif.

Rancangan penelitian ini menggunakan *pre-experiment design* dengan desain penelitian ini adalah *one-group Pretest-Posttest Design*. Terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Rancangan penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Semambung II dengan jumlah 30 siswa, yaitu 13 laki-laki siswa dan perempuan 17 siswa yang menjadi peserta aktif dalam pembelajaran IPAS.

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 : Hasil *pre-test*

O_2 : Hasil *post-test*

X : Perlakuan yang diterapkan menggunakan media pembelajaran *flash card*.

Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes. Soal tes hasil belajar yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. *Pre-test* diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *flash card*. Soal dalam tes ini terdiri dari pilihan ganda yang mencakup konsep-konsep penting mata pelajaran IPAS dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:



$$N = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Tabel 1 Kriteria Kualifikasi Hasil Belajar Siswa

Kriteria Kualifikasi	Keterangan
85 – 100	Sangat Baik
71 – 84	Baik
60 – 70	Sedang
<60	Rendah

Sumber: (Sudjono, 2007;80)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Media *Flash card*

Berikut adalah rangkuman hasil ketuntasan belajar sebelum diberikan media *flash card*, sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Flash Card*

No.	Nama	Hasil Nilai <i>Pre-Test</i>
1.	AAA	85
2.	AKH	55
3.	ASS	60
4.	ASZ	75
5.	ANA	65
6.	AS	70
7.	CADL	30
8.	DAK	30
9.	GHN	80
10.	KDFK	70
11.	MFND	40
12.	MNAS	40
13.	MRRP	70
14.	NFS	40
15.	NMA	30
16.	NA	70
17.	QL	50
18.	RNDA	50
19.	RLV	55
20.	RNA	60
21.	SCNZ	55
22.	SKPS	40
23.	SMN	50
24.	TPS	70
25.	FSE	75
26.	VM	40
27.	NAOP	80
28.	NLN	40
29.	LKR	60
30.	MFNP	40
Total		1.675
Rata-Rata		56

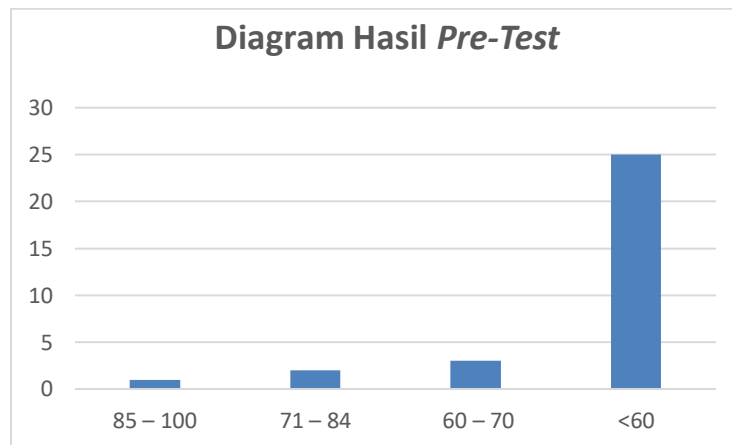


Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa jumlah total nilai *pre-test* kelas IV SDN Semambung II adalah 1.670. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 56. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa dalam kategori kurang (Nilai <60).

Tabel 3 Distribusi Skor Nilai Awal (*Pre-Test*)

Interval Nilai	Frekuensi
85 – 100	1
71 – 84	2
60 – 70	3
<60	25
Jumlah	100%

Berdasarkan tabel 3, hasil kategori nilai hasil belajar pada tahap *pretest* sebelum penggunaan media *flash card* menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa memperoleh nilai di bawah 60 yang mengindikasikan hasil belajar rendah. 3 siswa berkategori cukup dengan rentang nilai 60-70. Kemudian terdapat 2 siswa kategori baik dengan nilai 80. Dan hanya 1 siswa yang mencapai kategori sangat baik. Hasil belajar IPAS masih rendah karena pada materi aturan tertulis dan tidak tertulis, sehingga memerlukan media pembelajaran yang efektif. Data disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Hasil *Pre-Test*

Tabel 4 Deskripsi Hasil *Pre-Test*

Nilai	Hasil <i>Pretest</i>
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	30
Mean	56
Modus	40
Median	55
Standar Deviasi	16,35

Berdasarkan tabel 4, siswa memperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 30. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 56, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memuaskan. Nilai modus sebesar 40 menandakan bahwa nilai paling banyak diperoleh siswa, sementara nilai median sebesar 55. Standar deviasi dari nilai tersebut sebesar 16,35 menunjukkan adanya sebaran nilai yang cukup bervariasi di antara siswa. Dengan melihat hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sebelum perlakuan masih belum optimal.

b. Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media *Flash Card*

Hasil belajar dalam pelajaran IPAS materi aturan tertulis dan tidak tertulis di Kelas IV SDN Semambung II diukur dari hasil *post-test*. Siswa diberikan pertanyaan berupa pilihan ganda. Adapun rekapitulasi hasil belajar siswa pada materi aturan tertulis dan aturan tidak tertulis sebelum menggunakan media *flash card* sebagai berikut:



Tabel 5 Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media *Flash Card*

No.	Nama	Hasil Nilai <i>Post-Test</i>
1.	AAA	90
2.	AKH	70
3.	ASS	70
4.	ASZ	90
5.	ANA	85
6.	AS	80
7.	CADL	90
8.	DAK	90
9.	GHN	95
10.	KDFK	100
11.	MFND	80
12.	MNAS	80
13.	MRRP	95
14.	NFS	70
15.	NMA	80
16.	NA	90
17.	QL	80
18.	RNDA	95
19.	RLV	85
20.	RNA	95
21.	SCNZ	85
22.	SKPS	75
23.	SMN	90
24.	TPS	85
25.	FSE	100
26.	VM	90
27.	NAOP	100
28.	NLN	80
29.	LKR	90
30.	MFNP	90
Total		2.595
Rata-Rata		86

Dari tabel 5 tersebut diketahui bahwa jumlah total nilai *post-test* kelas IV SDN Semambung II adalah 2.595. Rata-rata nilai siswa sebesar 86. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa masuk dalam kategori baik sekali (Nilai 90-100).

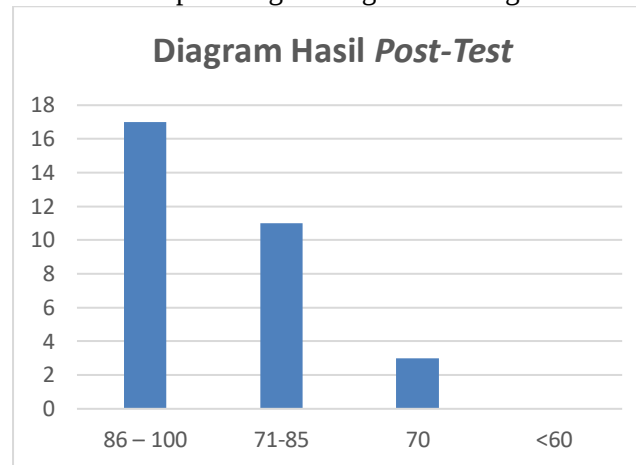
Tabel 6 Distribusi Skor Nilai Akhir (*Post-Test*)

Interval Nilai	Frekuensi
86 – 100	17
71-85	11
70	3
<60	0
Jumlah	100%

Berdasarkan tabel 6, kategori belajar pada fase *post-test* setelah penggunaan media *flash card* mengindikasikan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah 60. Terdapat 3 siswa



yang masuk dalam kategori sedang dengan nilai 60-70. Selanjutnya, 11 siswa berkategori baik nilai 71-85. Sementara itu, 17 siswa mencapai kategori sangat baik dengan nilai antara 86-100.



Gambar 2 Grafik Hasil *Post-Test*

Tabel 7 Deskripsi Hasil *Post-Test*

Nilai	Hasil <i>Post-Test</i>
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Mean	86
Modus	90
Median	90
Standar Deviasi	8,62

Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh setelah penggunaan media pembelajaran *flash card*, siswa memperoleh nilai tertinggi yaitu 100, nilai terendah 70, dengan rata-rata 86 Kemudian nilai modus 90, median 90, dan standar deviasi 8,62. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran IPAS memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan dalam hasil belajar setelah penggunaan media ini dalam mata Pelajaran IPAS.

c. Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap nilai belajar siswa. Sebelum analisis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk. Uji ini bertujuan untuk memastikan apakah data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berdistribusi normal. Proses analisis data ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS. Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* dan *posttest* diperlihatkan pada gambar berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.167	30	.032	.940	30	.092
PostTest	.191	30	.007	.933	30	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3 Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* terhadap hasil belajar IPAS menunjukkan bahwa untuk *pre-test* diperoleh Statistik menunjukkan nilai 0,940 dengan derajat kebebasan (df) 30 dan nilai sig sebesar 0,092. Pada fase *posttest*, nilai statistik tercatat 0,933 dengan df 30 dan nilai sig 0,059, jadi



nilai sig lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Nilai statistik yang cukup tinggi mendukung kesimpulan bahwa data tidak menyimpang jauh dari distribusi normal. Dengan demikian, data hasil belajar memenuhi asumsi normalitas yang menjadi prasyarat penggunaan uji statistik parametrik.

Setelah memenuhi kriteria uji normalitas, di lanjutkan dengan uji hipotesis. *Pre-test* diperoleh sebelum perlakuan dan *Post-test* dicatat setelah perlakuan dipergunakan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau tidak dan juga menentukan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua perlakuan.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-30.667	14.782	2.699	-36.186	-25.147	-11.363	29	.000

Gambar 4 Hasil Uji Hipoteis *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan gambar 4.4, analisis yang menggunakan uji-t menunjukkan perbedaan yang mencolok antara skor *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran IPAS. Hasil rata-rata atau mean adalah sebesar -30,667 nilai ini adalah selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*, diketahui juga bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 maka artinya ada perbedaan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai t_{hitung} adalah -11,363. T_{hitung} bernilai negatif dikarenakan nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibanding nilai rata-rata *post-test*. Dalam konteks seperti ini t_{hitung} negatif dapat diartikan positif sebagai nilai t_{hitung} menjadi 11,363.

Pembahasan

a. Hasil Belajar IPAS Sebelum Menggunakan Media *Flash Card*

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Semambung II dengan sampel 30 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi aturan tertulis dan aturan tidak tertulis. Media pembelajaran ini dipilih karena bersifat aktif, melibatkan siswa dalam bertanya dan menjawab. Menurut (Dakhi, 2020) Kemampuan guru dalam mengenali siswa, menguasai topik pembelajaran, berkomunikasi dengan baik,

Latar belakang penelitian ini berpusat pada masalah, yaitu hasil belajar siswa yang masih rendah dalam materi terkait aturan tertulis dan tidak tertulis. Temuan penelitian (Iswara dkk, 2023) juga mengonfirmasi masalah siswa sering merasa bosan dan mengantuk saat belajar, disebabkan oleh metode pengajaran yang hanya mengandalkan ceramah. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil dari *pre-test* menunjukkan siswa kelas IV di SDN Semambung II mendapatkan nilai yang rendah. Dari 30 siswa yang mengikuti *pretest*, total seluruh nilai 1.675 dengan rata-rata sebesar 56. Jadi hasil belajar siswa keseluruhan masih rendah. Dengan rata-rata tersebut, sebagian besar siswa belum memenuhi standar pencapaian yang diharapkan.

Sebagian besar siswa terklasifikasi dalam kategori “kurang”. Ada 25 siswa dengan nilai di bawah 60, yang berarti lebih dari setengah siswa tidak mampu memahami materi dengan baik. 3 siswa yang berada dalam kategori “cukup”, dan 2 siswa yang berada dalam kategori “baik” dan 1 siswa berkategori “sangat baik” dengan nilai 85, sementara nilai terendah adalah 30. Ini mengindikasikan adanya variasi pemahaman di antara siswa dalam satu kelas. Nilai tertinggi menunjukkan ada siswa yang sudah memahami materi cukup baik, meskipun belum dipelajari secara mendalam.

Nilai median pada *pre-test* adalah 55, artinya lebih dari setengah Siswa mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Ini mengindikasikan bahwa distribusi nilai siswa cenderung menuju angka yang rendah. Selain itu, nilai modus yang paling sering muncul adalah 40, yang juga menunjukkan bahwa banyak siswa berada di level bawah. Jadi, sebagian besar siswa memang belum menunjukkan pemahaman terhadap materi. Angka ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa cukup besar. Artinya, tingkat penguasaan siswa terhadap materi sangat bervariasi, ada yang sudah cukup paham,



namun ada juga yang masih belum mengerti sama sekali. Hal ini bisa menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum berhasil menyamaratakan pemahaman siswa dalam kelas.

Dari data tersebut, bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap awal (*pre-test*) tergolong kurang. Rendahnya nilai rata-rata dan dominasi kategori “kurang” memperkuat anggapan bahwa materi aturan tertulis dan aturan tidak tertulis belum dipahami dengan baik oleh sebagian besar siswa.

b. Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media *Flash Card*

Setelah menerapkan media pembelajaran *flash card* dalam proses Pelajaran IPAS dengan materi aturan yang tertulis dan tidak tertulis, semua siswa kelas IV SDN Semambung II diberikan *pots-test*. *Post-test* bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menjalani proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Soal tes berupa pilihan ganda dan memiliki kesamaan struktur dengan soal *pre-test*, agar hasilnya dapat dibandingkan secara objektif. Oleh karena itu, adanya perubahan dalam nilai secara jelas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang praktis dapat memperbaiki pemahaman siswa tentang pelajaran yang diberikan. (P Ramadan, 2024).

Nilai rata-rata siswa setelah pembelajaran meningkat menjadi 86, hasilnya jauh lebih tinggi dibandingkan KKM. Total nilai dari seluruh siswa mencapai 2.595, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70. Meskipun masih ada siswa yang nilainya di bawah rata-rata, namun secara keseluruhan semua siswa berhasil melampaui atau mendekati batas KKM 75. Hal ini menjadi indikasi bahwa hampir seluruh siswa berhasil memahami materi dengan baik setelah pembelajaran dilakukan.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari data kategori nilai siswa. Sebanyak 17 siswa kategori “sangat baik” nilai antara 86 hingga 100. Selain itu, terdapat 11 siswa yang berkategori “baik” dengan nilai 71-85. Hanya 3 siswa yang berkategori “cukup” dengan nilai 60-70. Dan tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori “kurang”, yang berarti tidak ada yang mendapatkan nilai di bawah 60. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, di mana banyak siswa berada dalam kategori “kurang”.

Dari sisi statistik deskriptif, nilai modus adalah 90, sedangkan median adalah 90. Standar deviasi hasil *post-test* adalah 8,62 yang lebih kecil dari standar deviasi saat *pre-test* sebesar 16,35. Semakin kecil standar deviasi menunjukkan bahwa nilai siswa semakin merata. Penerapan dari media *flash card* ini sangat terasa karena dalam pelaksanaannya siswa diajak untuk aktif.

Disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *flash card* menunjukkan peningkatan yang signifikan dan masuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Rata-rata nilai siswa jauh melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, distribusi nilainya lebih merata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, terutama dalam materi mengenai aturan tertulis dan tidak tertulis di kelas IV.

c. Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS, khususnya pada materi aturan tertulis dan aturan tidak tertulis. Untuk menjawab rumusan masalah ketiga, peneliti melakukan analisis terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah memastikan bahwa peningkatan nilai hasil belajar benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran, bukan karena faktor kebetulan.

Langkah awal yang dilakukan adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dengan sampel yang berjumlah 30 siswa. Uji untuk menentukan apakah distribusi nilai *pre-test* dan *post-test* siswa normal. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa nilai (*sig.*) *pre-test* adalah 0,092, sementara untuk data *post-test* adalah 0,059. Keduanya berada di atas 0,05. Ini berarti, data hasil belajar siswa sebelumnya dan sesudah pembelajaran menggunakan media *flash card* dikategorikan sebagai distribusi normal. Selanjutnya, nilai statistik untuk *pre-test* 0,940 dan untuk *post-test* 0,993, menunjukkan bahwa distribusi datanya baik dan tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Mengingat data tersebut memenuhi syarat normalitas, analisis berikutnya dapat dilanjutkan dengan uji-t.



Uji *paired sample t-test* diterapkan untuk mengevaluasi apa ada perbedaan signifikan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari analisis ada perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* yaitu -30,667. Tanda negatif ini mengindikasikan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi. Standar deviasi dari selisih nilai adalah 14,782, yang berarti ada variasi nilai peningkatan antar siswa, namun secara umum tetap dalam batas yang wajar.

Setelah itu, nilai *standard error mean* sebesar 2,699 menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan nilai tersebut cukup stabil dan tidak menyebar terlalu jauh dari rata-ratanya. Interval kepercayaan 95% berada antara -36,186 (lower) dan -25,187 (upper), artinya peneliti yakin sebesar 95% bahwa peningkatan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan berada di antara dua angka tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan dalam hasil belajar tidak bersifat kebetulan, melainkan benar-benar teratur dan berarti.

Selanjutnya, t_{hitung} diperoleh sebesar -11,363 dengan derajat kebebasan (df) yang mencapai 29. Berikutnya, nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0.000, yang berarti jauh lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika nilai Sig. < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran *flash card* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan media ini juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang lebih menarik. Siswa tidak hanya mendapatkan materi dari gurunya tetapi juga terlibat aktif dalam menemukan informasi dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan seluruh hasil analisis data, mulai dari uji normalitas hingga uji t, disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* berhasil dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN Semambung II pada materi aturan tertulis dan aturan tidak tertulis.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) diterapkan media *Flash Card* pada Kelas IV SD Negeri Semambung berkategori kurang dengan nilai <60 dengan nilai rata-rata 56, dan median 55.
2. Hasil belajar siswa sesudah (*post-test*) diterapkan media *Flash Card* pada Kelas IV SD Negeri Semambung berkategori baik sekali dengan nilai >80 dengan nilai rata-rata 86, median 90 dan standar deviation 8,62534.
3. Pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Semambung II pada uji t (2-tailed), dapat dilihat bahwa nilai sig (2 tailed) yaitu 0,000 < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Semambung II. Pada kolom mean merupakan koefisien perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah siswa diberikan perlakuan sebesar -30.838. untuk menyatakan apakah perbedaan rata-rata -30.838 memiliki arti yang signifikan maka dilakukan uji t dari kolom t dan melihat koefisien, apabila koefisien < 0.05 maka dinyatakan signifikan. Yang artinya bahwa H_1 diterima atau ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Semambung II sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri Semambung II.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
- Libunelo, A., Rahim, S., & Abdullah, G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *flash card* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Energi Kelas IV SDN 7 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *Student Journal of Elementary Education*, 9–16.
- Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*,



1(2), 52–59.

- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.
- Sonbai, D. O., Saingo, Y. A., & Lao, H. A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *flash card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner Kelas IV SD Negeri Amsila. *Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 220–221.
- Nurhayati 2021. Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Mata Pelajaran Bahasa Arab di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*, Vol.1, No.2.
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 128–132.
- Rochanah, S., & Damayani, A. T. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media *flash card* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sdn Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. *Jurnal Guru Kita*, 2(3), 21–29.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.