

PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III DI UPTD SDN PEJAGAN 1 BANGKALAN

Sri Laili Anisa¹⁾, Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd²⁾, Yunita Hariyani, M.I.Kom³⁾

^{1,2,3}STKIP PGRI Bangkalan

E-mail: lailianisa57@gmail.com, yunitahariyani@stkipgri-bkl.ac.id²

Abstrak:

Sri Laili Anisa. 2023. Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan, Pembimbing: 1) Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd 2) Yunita Hariyani, M.I.Kom

Kata Kunci : Media *Flash Card*, Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh penggunaan media flash card terhadap minat belajar IPA bagi siswa kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan dan pengaruh penggunaan media flash card terhadap hasil belajar IPA bagi siswa kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Metode Penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif atau biasa disebut desain analitik kuantitatif dalam implementasinya dilakukan melalui tahapan kerja atau struktur kinerja. Teknik pengumpulan data menggunakan test soal dan angket. Berdasarkan output pertama yang telah di uji diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 54,62 sedangkan data post yakni 57,95 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya pengaruh media flash card terhadap minat belajar IPA, serta outputuji kedua diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 17,10 sedangkan data post yakni 21,90 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya pengaruh media flash card terhadap hasil belajar IPA.

Abstract:

Sri Laili Anisa, 1948811044, with the title *The Influence of Falsh Card Media on Interest in Learning and Learning Outcomes of Class III Science UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan*. Thesis. Advisors: 1) Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd 2) Yunita Hariyani, M.I.Kom.

Keywords: *Flash Card Media, Learning Interest, Learning Outcomes*

This study aims to determine the effect of using flash card media on interest in learning science for third grade students at UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan and the effect of using flash card media on science learning outcomes for third grade students at UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. The research method in this study is a quantitative approach or so-called quantitative analytical design in which the implementation is carried out through work stages or performance structures. Data collection techniques using test questions and questionnaires. Based on the first output that has been tested, the data description shows that there is an average pre-54.62 mean while the post data is 57.95 and the significant value data on equal variances assumed is $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that it indicates the influence of flash media card on interest in learning science, as well

Sri laili Anisa¹⁾, Rendra Sakbana Kusuma²⁾, Yunita Hariyani³⁾

as the second output test obtained by the description of the data there is an average mean at pre 17.10 while the post data is 21.90 and the significant value data on equal variances assumed is $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that there is an influence flash card media on science learning outcomes.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, selain itu Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris budaya bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini (Jingga, 2018:286).

Hasil uraian diatas bawasannya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang baik perlu meningkatkan pengalaman belajar siswa, apalagi pada saat ini sekolah menerapkan kurikulum 2013 dan juga mulai mencoba kurikulum yang baru yaitu kurikulum merdeka dalam kurikulum diatas menyatakan bawasannya memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk menguasai kompetensi yang diperlukan dalam hal ini sangat di perlukan penggunaan media pembelajaran apalagi zaman yang semakin canggih, pada era sekarang pada saat proses pembelajaran jika hanya menggunakan buku saja membuat suasana kelas menjadi sangat membosankan sehingga membuat banyak siswa yang belum memenuhi standart kompetensi, dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan beberapa capaian seperti meningkatkan hasil belajar dan minat belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut dunia pendidikan harus meningkatkan mutu pendidikannya. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan mengubah pola pikir yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum. Dengan demikian ini dapat

dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak guru/dosen masih belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien khususnya untuk pendidikan di siswa sekolah dasar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga sangat mempengaruhi perkembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran ipa . Media pembelajaran ipa berkembang dari media berupa awetan hewan dan tumbuhan, torso, gambar, video, powerpoint, multimedia interaktif, sampai saat ini pengembangan virtual reality ataupun augmented reality. Pengembangan media pembelajaran ipa saat ini juga berkembang mengarah pada pemanfaatan internet dan big data sehingga memudahkan penyebaran ilmu ipa ke seluruh penjuru dunia (Surata, 2020 : 23). kelebihan media *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Menurut Angreany, (2017) *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar,biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flashcard* tersebut. Media pembelajaran *Flashcard* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Berdasarkan uraian diatas bawasannya penggunaan media sangat penting dalam proses pendidikan, karena media salah

satu hal yang paling pokok dalam proses belajar mengajar agar peserta didik mampu mengembangkan kreatifitasnya dan mampu memahami segala aspek dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dapat meningkatkan daya tarik, meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Sehingga dengan adanya media, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan guru dapat mengkondisikan berbagai situasi di dalam kelas, seperti lebih aktif dan inovatif, bahkan media pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih mudah.

Berdasarkan informasi hasil observasi awal dari data sekolah kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas III yang berjumlah sebanyak 21 siswa, terdapat 10 siswa saja yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sedangkan sisa 11 siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan jika di persentasekan 55% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sedangkan 45% masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, hal lain yang terjadi dalam permasalahan yang ada di lapangan siswa terhadap pembelajaran ipa kurang dalam minat belajarnya, dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru yang ada di kelas hanya menjelaskan menggunakan buku pendamping saja tidak menggunakan tambahan media pembelajaran sehingga hal ini membuat minat belajar ipa sangat rendah yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga dalam hal ini guru harus lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran misalkan saja dengan penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga hasil

belajarpun juga akan baik. Salah satu penggunaan yang bisa digunakan yaitu media *flash card*. Media *flash card* merupakan salah satu bentuk media visual yang berbentuk kartu bergambar, dan media ini sangat mudah digunakan dan mudah di bawa kemana-mana sehingga penggunaan media flash card bisa menjadi salah satu untuk meningkatkan minat belajar.

Hampir separuh dari kelas III banyak yang belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal dilihat dari hasil nilai mata pelajaran ipa terutama pada materi pengenalan nama buah dan tumbuhan, pengelompokan perkembang biakan, jika hanya menyebutkan nama-nama buah dan tumbuhan siswa mampu namun setelah ditanyakan mengenai pengelompokan buah dan tumbuhan tersebut berdasarkan perkembang biakan masih belum bisa menjawab dengan baik, hal ini dibuktikan pemberian soal dan hasil nilai yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

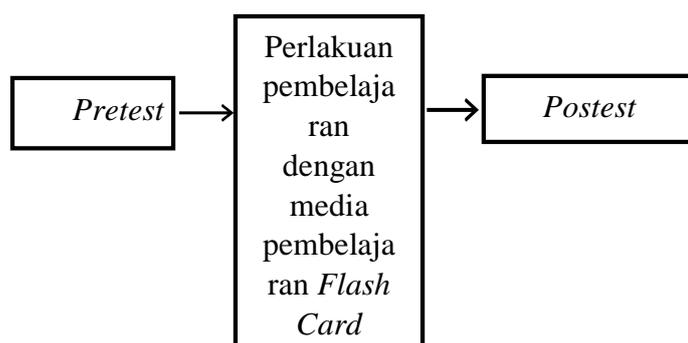
Konteks dan temuan pengamatan tersebut diatas memicu dan menarik minat peneliti dalam penyelidikan lebih lanjut mengenai pengaruh media *flash card* didalam proses pembelajaran terutama pembelajaran Ipa, sehingga peneliti mengambil judul “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Ipa Bagi Siwa Kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif atau biasa disebut desain analitik kuantitatif dalam implementasinya dilakukan melalui tahapan kerja atau struktur kinerja. Pendekatan Kuantitatif merupakan suatu penelitian yang menggunakan data berupa angka dan dijadikan sebagai bahan penelitian. Penelitian ini

dilaksanakan di kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Kemudian pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card*. Dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Postes Design*.

Gambar 1 Desain Penelitian dan Rancangan O1.....X.....O2



Keterangan :

- O1: Hasil belajar dan minat belajar IPA sebelum menggunakan media pembelajaran *flash Card*
- X: Perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran *Flash Card*
- O2: Hasil belajar dan minat belajar IPA setelah menggunakan media pembelajaran *Flash Card*..

populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan yang terdiri sebanyak 21 siswa. Sampel dalam penelitian ini yang digunakan adalah sampel jenuh (teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi yang dijadikan sampel dan jumlah populasi relative kecil) Jumlah sampel yang akan gunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas III berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal test dan lembar angket, dimana lembar angket respon

siswa digunakan untuk memperoleh data minat belajar ipa siswa, sedangkan lembar soal siswa digunakan untuk memperoleh data hasil belajar ipa siswa.

Variable Penelitian ini memiliki dua variable yaitu variable bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Media *flash card*”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Minat Belajar dan Hasil”. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji Paired Sample T-Test, dengan membandingkan nilai pretest dan posttest pada penugasan dalam kemampuan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh oleh peneliti melalui teknik dan instrumen penelitian, selanjutnya dilakukan analisis data untuk menjelaskan mengenai hasil penelitian dan dipaparkan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Deskripsi Data Penelitian

Penganalisisan data hipotesis berikut dibahas mengenai data awal dari angket minat belajar dan soal test untuk hasil belajar untuk mengetahui bahwa data yang digunakan memenuhi syarat dilakukannya analisis data yang meliputi Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, dan Uji Paired Sample T-Tes. Dengan menggunakan aplikasi SPSS, serta sampel yang digunakan siswa kelas III UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, dengan jumlah 21 siswa.

Analisi Data Penelitian

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dan di analisis dapat diuraikan sebagai berikut:

Uji Validitas

Berdasarkan hasil penelitian Uji coba angket dan soal tes mengenai sejauh mana minat belajar siswa dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPA materi perkembangan tumbuhan dan buah, terdapat 20 butir indikator dinyatakan valid dan 0 butir soal dinyatakan tidak valid dari kedua uji coba baik angket maupun soal test, dengan r-tabel 0,433 dikarenakan jumlah siswa 21 orang yang diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Uji Reliabilitas

Tabel 1
Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,854	20

Dari hasil output di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,854, jika dibandingkan dengan nilai r table, yaitu dengan jumlah N = 20, maka jumlah r tabelnya adalah 0,433, kesimpulannya jumlah alpha = 0,854, lebih besar dari r tabel = 0,433. Artinya reliabel, dapat digunakan atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,930	20

Dari hasil output di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,930, jika dibandingkan dengan nilai r table, yaitu

dengan jumlah N = 20, maka jumlah r tabelnya adalah 0,433, kesimpulannya jumlah alpha = 0,930, lebih besar dari r tabel = 0,433 Artinya reliabel, dapat digunakan atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Uji Normalitas

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Minat Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,85626168
Most Extreme Differences	Absolute	,173
	Positive	,139
	Negative	-,173
Test Statistic		,173
Asymp. Sig. (2-tailed)		,099 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan output di atas, Didapatkan nilai signifikansi yang diperoleh $0,099 > 0,05$ maka sampel yang diuji cobakan berdistribusi normal.

Uji Sampl Tabel 4
Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
	N	21
Normal Parameters^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,05325445
Most Extreme Differences	Absolute	,108
	Positive	,100
	Negative	-,108
Test Statistic		,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan Berdasarkan output diatas ,Didapatkan nilai signifikansi yang diperoleh 0,200 > 0,05 maka sampel yang diuji cobakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 5
Hasil Paired Sample T-Test Minat Belajar

		Paired Differences					t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	pretest	-	1,017	,222	-3,796	-2,871	-	,000
	-	3,33						
	posttest	3						

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	54,62	21	11,621	2,536
	posttest	57,95	21	11,106	2,424

Berdasarkan output diatas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 54,62 sedangkan data post yakni 57,95 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya pengaruh media flash card terhadap minat belajar IPA.

Tabel 6
Hasil Paired Sample T-Test Hasil Belajar

		Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest	-	1,123	,245	-5,321	-4,298	-	20	,000	
	-	4,8								
	posttest	10								19,620

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	17,10	21	4,560	,995
	Posttest	21,90	21	4,300	,938

Berdasarkan output diatas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 17,10 sedangkan data post yakni 21,90 serta

data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar IPA.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan ada pengaruh media flash card terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA kelas III di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang bisa di buat adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media flash card terhadap hasil belajar Ipa bagi siswa kelas III di UTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, dapat disimpulkan berdasarkan output yang telah diuji diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 17,10 sedangkan data post yakni 21,90 sehingga terdapat pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar IPA kelas 3 UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

2. Ada pengaruh penggunaan media flash card terhadap minat belajar Ipa bagi siswa kelas III di UTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, dapat disimpulkan berdasarkan output yang telah diuji diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 54,62 sedangkan data post yakni 57,95 sehingga terdapat pengaruh media flashcard terhadap minat belajar IPA kelas 3 UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan yang dilihat berdasarkan data pretest dan posttest.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, y. Pengaruh media flash card terhadap hasil belajar ipa konsep energi pada murid kelas ii sd inpres tappaanjang.

Angreany, f., & saud, s. (2017). Keefektifan media pembelajaran flashcard dalam

keterampilan menulis karangan sederhana bahasa jerman siswa kelas xi ipa sma negeri 9 makassar. *Eralingua: jurnal pendidikan bahasa asing dan sastra*, 1(2), 138-146.

Ardiyanti, a., bandu, i., & usman, m. (2018). Pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan media flashcard (studi kasus pada mahasiswa sastra Prancis). *Jurnal ilmu budaya*, 6(1).

Fitrianingsih, r., sefrinando, b., & gusfarenie, d. (2021). *Pengaruh media flash card terhadap penguasaan konsep mata pelajaran ilmu pengetahuan alam terpadu madrasah tsanawiyah ainul yaqin kota jambi* (doctoral dissertation, uin sulthan thaha saifuddin jambi).

Hariani, s. Penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas v sdn ngagel rejo i/396 surabaya mulyorini.

Jannah, i. N. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran ipa di sd. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 4(1), 54-59.

Jingga, a. A., mardiyana, m., & triyanto, t. (2018). Pendekatan dan penilaian pembelajaran pada kurikulum 2013 revisi 2017 yang mendukung peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa. *Jurnal pembelajaran matematika*, 5(3).

Korompot, s., rahim, m., & pakaya, r. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *Jambura guidance and counseling journal*, 1(1), 40-48.

Nurhasanah, s., & sobandi, a. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran (jpmanper)*, 1(1), 128-135.

Nurrita, t. (2018). Pengembangan media

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: jurnal ilmu-ilmu al-quran, hadist, syari'ah dan tarbiyah*, 3(1), 171.

Putri, a. D., hasnita, s., vilardi, m., & setiawan, w. (2019). Analisis pengaruh minat belajar siswa ma dengan menggunakan aplikasi geogebra pada materi spldv. *Edumatica: jurnal pendidikan matematika*, 9(1), 47-52.

Rahman, b., & haryanto, h. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas i sdn bajayau tengah 2. *Jurnal prima edukasia*, 2(2), 127-137.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: alfabeta.

Surata, i. K., sudiana, i. M., & sudirgayasa, i. G. (2020). Meta-analisis media pembelajaran pada pembelajaran biologi. *Journal of education technology*, 4(1), 22-27.

Sutisna, d., megiati, y. E., & pratiwi, n. K. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Diskusi panel nasional pendidikan matematika*, 8.

Triani, w. (2014). *Pengaruh media pembelajaran flash card terhadap hasil belajar siswa kelas viii pada materi sistem gerak manusia di mts ypmp Palembang* (doctoral dissertation, uin raden fatah Palembang).