



Tulip 8 (1) (2019) : 1-7

**TULIP**

Jurnal STKIP Banten

<http://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/tulip>



## **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD PADA MATERI PENINGGALAN SEJARAH DI KELAS IV**

**Destri Astrianingsih<sup>1</sup> dan Sulastri<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten  
destriastria@gmail.com, [sulastrilaa@gmail.com](mailto:sulastrilaa@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep peninggalan sejarah di Indonesia yang dilakukan di kelas IV SDIT Imam Syafi'i Kecamatan Cipocok Jaya Kota Serang Provinsi Banten. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menggunakan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* pada konsep peninggalan sejarah di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat terlihat dari data yang diperoleh saat penelitaian yakni pada pra siklus persentase hanya mencapai 8,33% atau sebanyak 2 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan rata-rata nilai pada pra siklus adalah 40 (kurang), pada siklus I terjadi peningkatan yakni persentase mencapai 58,33% atau sebanyak 14 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan rata-rata nilai 67,08 (cukup), dan pada siklus II persentase mencapai 87,5% atau sebanyak 21 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan nilai rata-rata 80 (baik). Penggunaan media *flash card* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran agar pembelajaran IPS tidak melulu hanya ceramah dan membaca.

**Kata kunci:** hasil belajar, peninggalan sejarah, IPS, media *flash card*.

## **IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES USING FLASH CARD MEDIA ON HISTORY LEVEL MATERIALS IN CLASS IV**

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve student learning outcomes on the concept of historical heritage in Indonesia which was conducted in class IV SDIT Imam Syafi'i, District of Cipocok Jaya, Serang City, Banten Province. The research method used is Classroom Action Research (CAR), which uses 2 cycles. The results showed that the use of flash card media on the concept of historical heritage in Indonesia can improve student learning outcomes, this can be seen from the data obtained during the study, namely in the pre-cycle percentage only reached 8.33% or as many as 2 students who were able to reach KKM with an average score in the pre cycle is 40 (less), in the first cycle there was an increase in the percentage reaching 58.33% or as many as 14 students who were able to reach the KKM with an average value of 67.08 (enough), and in the cycle II the percentage reached 87.5% or as many as 21 students who were able to reach the KKM with an average grade of 80 (good). The use of flash card media can be an alternative in learning so that social studies learning is not merely lecturing and reading.*

**Keywords:** learning outcomes, historical heritage, social studies, flash card media.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDIT Imam Syafi'i Kecamatan Cipocok Jaya Kota Serang, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas IV tidak berlangsung dengan baik dan optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) terbatasnya buku sumber; 2) metode dan model mengajar yang digunakan guru masih konvensional, guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menyampaikan materi yang ada pada buku sumber saja; 3) guru belum berupaya untuk membuat media dan sumber belajar lain yang dapat menarik minat belajar siswa; dan 4) dalam kegiatan pembelajaran kebanyakan siswa hanya disuruh untuk mencatat materi, kemudian mengisi LKS tanpa memahami esensi dari materi tersebut; 5) guru tidak membiasakan siswa untuk belajar kelompok, sehingga ketika siswa diarahkan untuk berdiskusi siswa kesulitan untuk melakukan kerjasama dengan teman yang lain. Faktor-faktor tersebut mengakibatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV rendah, banyak siswa yang malas belajar, tidak mau memperhatikan guru pada saat pembelajaran, malas membaca buku, siswa tidak berani bertanya maupun mengemukakan pendapat, dan siswa tidak mau bekerja sama ketika diarahkan untuk belajar kelompok. faktor-faktor tersebut pula yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa

Dari fakta di atas, jelas bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPS masih banyak terdapat kendala yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Guru masih belum maksimal menjalankan perannya sebagai agen pembelajaran yaitu, sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta belum maksimal dalam menjalankan prinsip pembelajaran di sekolah dasar. Alasan tersebutlah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada materi peninggalan sejarah, dimana di dalam materi tersebut terdapat nama-nama peninggalan-peninggalan sejarah yang perlu

diingat oleh siswa. Menurut hemet penulis dalam kasus seperti ini maka perlu adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa dan membuat pembelajaran menjadi berkesan sehingga materi yang diajarkan akan mudah dipahami serta diingat. Penggunaan media dirasa cukup berperan penting dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami konten atau isi dari materi ajar.

## LANDASAN TEORI

### A. Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli

1) Menurut Gagne hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan yang menurut Gagne dapat berupa: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Dari berbagai pendapat tersebut dapat peneliti tegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap, mental, dan perilaku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksudkan adalah perubahan sikap, mental, perilaku siswa berupa pemahaman terhadap konsep-konsep, fakta-fakta dan prinsip-prinsip pelajaran IPS dari yang awalnya belum mengetahui, mengerti, dan memahami, diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini siswa menjadi mengetahui, mengerti, dan memahami konsep tersebut dengan lebih mendalam. Dengan kata lain dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal kemampuan kognitif siswa.

- 2) Menurut Susanto (2014) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.
- 3) Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2014) menyatakan bahwa hasil belajar dapat di artikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Jadi dapat disimpulkan yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

### B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara *harfiah* berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sadiman (dalam Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa Arab media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sementara itu, Robert Hanick dkk. (dalam Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa: “A *medium* (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors”. Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur. Gagne’ dan Briggs secara implisit juga mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, vidio kamera, vidio rekorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dan *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio-visual* dan *peralatannya*, dengan

demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang media pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### C. Pengertian Media *Flash card*

*Flash card* adalah suatu kartu bolak balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar. Media *flash card* termasuk kedalam salah satu media visual. Media *flash card* bisa menjadi alat bantu belajar yang sangat efektif dan menyenangkan:

- a. Asosiasi kuat antara bagian depan dan belakang.  
Bagian depan dan belakang kartu merupakan hubungan asosiasi yang kuat, baik hubungan sebab akibat maupun yang lain. Eksklusivitas hubungan depan dan belakang ini akan menyebabkan daya tahan ingatan anak menjadi lebih lama.
- b. Fenomena Ci Luk Ba!  
Saat anak membalik *flash card* dari halaman depan kebelakang akan mengkondisikan otaknya untuk menantikan suatu informasi baru. Sesuatu yang sudah dinantikan pasti akan disambut apabila dia datang. Saat dia melihat jawabannya dibagian belakang, maka informasi baru itu akan langsung “diserap” dengan cepat masuk ke dalam otak, dan membentuk asosiasi yang kuat dengan bagian depannya.
- c. Satu kartu = satu ide  
Satu kartu *flash card* hanya berisi satu permasalahan atau satu ide.
- d. Manajemen otak  
Prinsip asosiasi bagian depan dan belakang merupakan bukti bahwa cara kerja alami otak sudah diperhatikan. Begitu pula dengan warna dan tips mengingatnya menandakan kedua belah otak sudah terlibat secara aktif.
- e. Ada tips penguat ingatan dan pemahaman  
Adanya tips penguat ingatan dan pemahaman yang bisa anda buat menggunakan simbol-simbol tertentu.

- f. Mobilitasnya tinggi  
*Flash card* didesain sebesar kartu permainan tujuannya agar mudah dibawa kemana-mana, kemudahan ini menyebabkan anak merasa nyaman belajar dimanapun juga.
- g. Dapat dimainkan  
*Flash card* dapat dimainkan, baik sendiri, berdua, maupun dengan beberapa teman.
- h. *FUN!*  
Belajar dengan *flash card* sangat menyenangkan karena dapat dibawa kemana-mana dan dapat dimainkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan (2) melaksanakan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian tindakan (action reseach) merupakan bagian dari penelitian kualitatif. Pemilihan metode ini disebabkan karena berguna untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dengan cara melakukan tindakan yang sesuai dengan masalah yang ada. Menurut Arikunto (dalam Diantama, 2018) penelitian tindakan adalah merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama tindakan tersebut.

Subyantoro (dalam Asmani, 2011) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Sementara itu menurut Supardi (dalam Arikunto) mengartikan bahwa penelitian tindakan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi

## A. Subjek dan Lokasi Penelitian

### 1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Imam Syafi'i Serang Banten dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 24 yang terdiri dari 17 laki-laki dan 7 perempuan.

### 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Imam Syafi'i Serang Banten, penelitian ini pada bulan Januari di kelas IV semester Genap tahun pelajaran 2018/2019 dengan mengambil Standar Kompetensi 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam.. Kompetensi Dasar 1.1. Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.

Ada beberapa alasan sehingga peneliti memilih sekolah ini menjadi lokasi penelitian, diantara lain:

- a. Di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media flash card dalam membantu guru ketika proses pembelajaran.
- b. Hasil data observasi awal menunjukkan bahwa di sekolah tersebut minat serta hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih rendah.

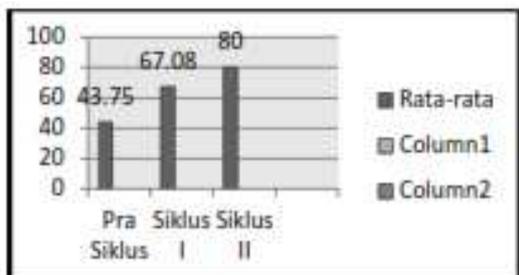
## B. Teknik Pengumpulan Data

- 1. Observasi
- 2. Tes
- 3. Studi dokumentasi
- 4. Catatan lapangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, dirancang dan dilaksanakan dengan sistematis dan terencana dengan baik, maka penelitian dapat mengumpulkan data-data penelitian yang merupakan informasi penting hasil penelitian seperti disajikan dalam hasil penelitian di atas. Penerapan pembelajaran menggunakan media flash card pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar. Proses peningkatan hasil

belajar siswa pada materi peninggalan sejarah dengan media flash card dari siklus I ke siklus II dapat dilihat gambar sebagai berikut :



Gambar 1.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data-data hasil pelaksanaan penelitian pada tabel dan grafik di atas, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Hasil Penelitian Pra Siklus

- Siswa belum memahami konsep peninggalan sejarah. Siswa sulit mengingat kembali mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat peninggalan sejarah.
- Saat proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- Menurut hasil pre tes pada pra siklus persentase hanya mencapai 8,33% atau sebanyak 2 orang siswa yang mampu mencapai KKM. Rata-rata nilai pada pra siklus adalah 43,75.

#### 2. Hasil Penelitian Siklus I

- Dengan menggunakan media *flash card* siswa mulai mudah mengingat materi ajar seperti tempat-tempat peninggalan sejarah, tanggal-tanggal peristiwa, serta nama-nama peninggalan sejarah di Indonesia.
- Menggunakan media *flash card*, siswa cukup berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil aktivitas siswa pada siklus I yaitu 65.
- Dari hasil tes pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 67,08 dengan persentase 58,33% atau sebanyak 14 orang siswa yang

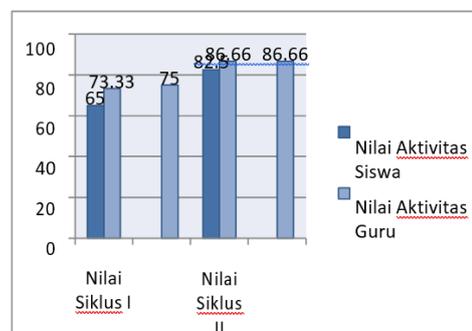
mampu mencapai KKM dan 10 orang siswa yang masih belum mencapai KKM.

#### 3. Hasil Penelitian Siklus II

- Dengan menggunakan media *flash card* daya ingat siswa semakin meningkat dibanding siklus sebelumnya, siswa mudah mengingat materi ajar seperti tempat-tempat peninggalan sejarah, tanggal-tanggal peristiwa, serta nama-nama peninggalan sejarah di Indonesia.
- Menggunakan media *flash card*, siswa cukup berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil aktivitas siswa pada siklus II yaitu 82,5.

Dari hasil tes akhir pada siklus II memperoleh rata-rata 80 dengan persentase 87,5% atau sebanyak 21 orang siswa yang mampu mencapai KKM dan 3 orang siswa yang masih belum mencapai KKM.

Selanjutnya proses peningkatan observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah dengan menggunakan *flash card* dari siklus I ke siklus II dapat dilihat gambar sebagai berikut:



Gambar 1.2 Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil rekapitulasi observasi aktivitas guru oleh mitra penelitian I dan mitra penelitian II di atas, terlihat bahwa nilai aktivitas guru dalam pembelajaran IPS pada konsep peninggalan sejarah dengan menggunakan media *flash card* mengalami peningkatan yang menandakan adanya perbaikan dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi aktivitas guru

antara mitra penelitian I dan mitra penelitian II memperoleh nilai yang tidak jauh berbeda yakni nilai pada siklus I hanya selisih 1,67 antara mitra penelitian I dan mitra penelitian II, sedangkan pada siklus II nilai yang diperoleh sama yaitu 86,66. Dari data nilai hasil observasi aktivitas guru oleh mitra penelitian I dan mitra penelitian II dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru tergolong dalam katagori baik.

## SIMPULAN

1. Penggunaan media flash card pada konsep peninggalan sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat terlihat pada nilai hasil tes belajar siswa serta hasil observasi aktivitas siswa yang dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada pra siklus persentase hanya mencapai 8,33% atau sebanyak 2 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan rata-rata nilai pada pra siklus adalah 40 (kurang), pada siklus I terjadi peningkatan yakni persentase mencapai 58,33% atau sebanyak 14 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan rata-rata nilai 67,08 (cukup), dan pada siklus II persentase mencapai 87,5% atau sebanyak 21 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan nilai rata-rata 80 (baik).
2. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan keberhasilan, namun penelitian ini juga masih memiliki kelemahan yaitu pembelajaran menggunakan media flash card akan lebih efektif jika masing-masing siswa memiliki flash card agar siswa bisa mengulang-ulang flash card tidak hanya saat pembelajaran dalam kelas namun saat belajar ataupun bermain di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Tips pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta
- BNSP. (2006). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Diantama, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Rahmat.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, (2011) *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Mediadan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Rakhmat dan Solehudin. (2006). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: Andira
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sugiono. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi tesis dan Desertasi*, Yogyakarta: Alfabeta
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Tantya Hisnu P., Winardi, (2008) *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*, Jakarta, Pusat Perbukuan Department Pendidikan Nasional
- Windura, S. (2010). *Memory Champion @school*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yusnandar dan Nur'aini, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan di SD*, Serang, Ikhwan Mandiri Press.
- Andharena, M. Sidik. (2014). *Pengertian, Ruang Lingkup, dan Tujuan IPS*. Dari <http://isdiqlia.blogspot.com/2014/12/wawasan-ips-bab-1.html?m=1> (diakses pada 23 Desember 2018 pukul 11.33)
- Info Dasar. (2017) *Pengertian IPS secara umum dan menurut ahli* dari <https://www.infodasar.com/2017/10/pengertian-ips-secara-umum-dan-menurut-ahli.html?m=1> (di akses

pada 23 Desember 2018, pukul 10.45)

Mulia,Josh. (2016). Pengertian IPS di <http://joshmulia.wordpress.com/2016/11/10/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial/> (diakses pada tanggal 23 Desember 2018 pukul 10.30)