

**EFEKTIVITAS METODE BERMAIN *FLASHCARD* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI
PEMANFATAAN SUMBER DAYA ALAM MATA PELAJARAN IPS
DI SD NEGERI 86 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**Irhamna
NIM 1711240157**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Irhamna

NIM : 1711240157

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Irhamna

NIM : 1711240157

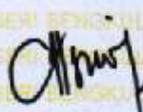
Judul Skripsi : **Efektivitas Metode Bermain *Flashcard* dalam
Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas IV Pada
Materi Pemanfaatan Sumber daya Alam Mata
Pelajaran IPS di Sd Negeri 86 Kota Bengkulu.**

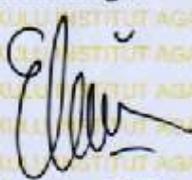
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munoqosah. Demikian
pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.
Wb.

Bengkulu, 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003132001


Ixsir Eliva, M.Pd
NIP. 199103292018012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Efektivitas metode Bermain flashcard dalam meningkatkan hasil Belajar siswa Kelas IV Pada Materi Pemanfaatan Sumbwr daya Alam Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu"** yang disusun oleh Irhamna telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, 27 Juli 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua
(Dr. Hj. Asiyah, M.Pd)
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
(Vebbi Andra, M.Pd)
NIP. 198502272011011009

Penguji. I
(Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I)
NIP. 196312231993032002

Penguji. II
(Hengki Satrisno, M.Pd.I)
NIP. 199001242015031005

Bengkulu, 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



(Dr. Abbaedi, M.Ag., M.Pd)
NIP. 196903081996031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irhamna

Nim : 1711240157

Jurusan : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

“Efektivitas Metode Bermain *Flashcard* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 86 Kota Bengkulu”

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 2021
Pembuat Pernyataan,

Irhamna
NIM 1711240157

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irhamna

Nim : 1711240157

Program Studi : PGMI

Judul Skripsi : Efektivitas Metode Bermain *flashcard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. www.turnitin.com dengan ID: 1613727978. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 29 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 5 juli 2021

Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi
a.n Ketua Jurusan Tarbiyah

Yang Menyatakan

Nurlaili, M.Pd. I
NIP. 19750702 200003 2002

Irhamna
NIM. 1711240157

Motto

“Tetaplah merangkak, berjalan dan berlari dikakimu sendiri meski rintangan tak pernah mudah dihadapi”

(Irhamna)

Dan

“Dari semua hal, pengetahuan adalah yang paling baik, karena tidak kena tanggung jawab maupun tidak dapat dicuri, karena tidak dapat dibeli, dan tidak dapat dihancurkan”

(Hitopadesa)

PERSEMBAHAN

Telah banyak suka dan duka yang telah ku lalui dalam meraih cita-cita dan harapkanmu, walau langkah kaki ini mulai lemah dan tangan ini mulai lemas namun harapan untuk meraih hari esok yang lebih baik telah menumbuhkan motivasi dan semangat juangmu untuk tetap tegar dan berdiri untuk meraih cita-citaku walaupun terkadang rasa jenuh mulai melemahkanmu, tetapi dan motivasi itu selalu ada mengiringi perjuanganku dan tak lupa doa kedua orang tuaku yang selalu menyertai tiap langkahku.

Dengan mengharapkan keridhaan Allah SWT ku persembakan hasil jerih payahku selama ini kepada:

- 1. Yang Maha Besar, Maha Kuasa, Maha Bijaksana: Allah SWT. Tuhan Semesta Alam*
- 2. Ayahanda tercinta saharuji dan Ibunda khairiyah yang dalam kesabaran dan kasih sayangnya, telah memberikan arti dan perjuangan hidup untuk menjadikan anaknya yang terbaik, tak ada rasa lelah ataupun letih, tak terhitung peluh keringat dan hinaan namun engkau tetap tegar dan selalu memberikan semangat dan motivasi kepadaku dan untuk kakakku Bobi haryanto, Ismi Junita, Rike Afrianti yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepadaku dalam proses pendidikanku.*
- 3. Untuk teman-teman terdekatku eka, indah, ike, halima yang telah membantu dan memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- 4. Untuk Agama, Nusa, Bangsa, dan almamaterku IAIN Bengkulu khusus Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI lokal VIII E*
- 5. Untuk Organisasi ku tercinta HMPS PGMI yang telah banyak mengajarkan ku dan membentuk mentalku serta memberikan pengalaman berharga di dalam hidupku.*

Nama : Irhamna
Nim : 1711240157
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Kata Kunci: *Flashcard* dan hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVB Sd Negeri 86 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Intuct Group Comparison*. Populasinya adalah seluruh kelas IVB di SD Negeri 86 Kota Bengkulu. Peneliti ambil sampel kelas IVB berjumlah 16 orang. Teknik pengambilan sampel memakai *Sampilngjenuh*. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan uji "t". Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Hasil uji "t" terhadap hasil belajar posttest kedua kelompok di diperoleh thitung = 2,227 sedangkan ttabel df 14 (16--2) pada taraf signifikan 5% yaitu 1,746. Dengan demikian thitung > ttabel (2,227 > 1,746) yang berarti hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVB Sd Negeri 86 Kota Bengkulu.

Nama : Irhamna
Nim : 1711240157
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Keywords: Flashcard and Learning Outcomes

ABSTRAK

This study aims to determine the effectiveness of the flashcard playing method in improving the learning outcomes of fourth grade students on the material utilization of natural resources social science studies subjects IV SD Negeri 86 Bengkulu City. The type of research used in this study is Quasi Experimental Design with Intuct Group Comparasion. The population is the entire class of IVB in SD Negeri 86 Bengkulu City. Researchers took samples of IVB classes totaling 16 people. The sampling technique uses Saturation sampling. Data collection techniques using observation, tests, interviews, and documentation. Tekink analysis using the "t" test. The results of this study are as follows: "T" test results on the posttest learning outcomes of the two groups obtained tcount = 2.227 while the df table 14 (16-2) at a 5% significance level is 1.746. Thus tcount > ttable (2,227 > 1,746) which means that the work hypothesis (Ha) in this study was accepted, that is, there is an effectiveness effectiveness of the flashcard playing method in improving the learning outcomes of fourth grade students on the material utilization of natural resources social science studies subjects IV SD Negeri 86 Bengkulu city.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun judul penelitian ini adalah **“Efektivitas Metode Bermain Flashcard Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 86 Kota Bengkulu”**. Selawat dan salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini adalah berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, izinkanlah penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M. Ag, MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M. Ag. M. Pd, selaku Dekan Tarbiyah dan tadris IAIN Bengkulu beserta stafnya yang selaku mendorong keberhasilan penulis.
3. Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. AamAmaliyah, M. Pd, selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
5. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing utama dalam penulisan proposal ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan ini dapat diselesaikan.

6. Ixsir Eliya, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing kedua dalam penulisan proposal ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan ini dapat diselesaikan.
7. Bapak-Ibu Dosen IAIN Bengkulu, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
8. Kepala Perpustakaan dan Staffnya, yang telah membantu penulis dalam menyediakan fasilitas tentang kepustakaan.
9. Densiana, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 86 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Sekolah yang beliau pimpin

Akhirnya, kepada Allah swt. penulis memohon semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk penelitian selanjutnya, dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Atas bantuan yang tiada ternilai harganya, semoga Allah swt. membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya atas segala kebaikan semoga menjadi amal shaleh, *amin ya Rabbal'alamin*.

Bengkulu, 2021
Penulis

Irhamna
NIM 1711240157

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERNYATAAN PLEGIASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Pembelajaran IPS	10
a. Hakikat Pembelajaran IPS	10
b. Tujuan Pembelajaran IPS	12
c. Fungsi Pembelajaran IPS	16
d. Dimensi-Dimensi Pendidikan	17
2. Media Pembelajaran	19
a. Pengertian Media	19
b. Manfaat Media	20

c. Jenis-Jenis Media	22
d. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	23
e. Tahapan Menggunakan Media <i>Flashcard</i>	25
f. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	25
3. Hasil Belajar.....	26
a. Pengertian Hasil Belajar.....	26
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
4. Materi IPS di Sekolah Dasar	28
B. Kajian Pustaka	29
C. kerangka Berpikir	34
D. Rumusan Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	38
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	45
B. Analisis Data	60
C. Pembahasan	64
D. Keterbatasan Penelitian	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3. 1	Desain Penelitian	38
3. 2	Populasi Penelitian	39
3. 3	Kisi-Kisi Instrumen	41
4. 1	Data Guru dan Staf Administrasi	46
4. 2	Daftar Jumlah Siswa	46
4.3	Daftar Sarana dan Prasarana	47
4. 4	Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	48
4. 5	Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	49
4. 6	Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelompok kontrol	50
4. 7	Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	51
4. 8	Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Kelompok Esperimen	51
4. 9	Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelompok eksperimen	53
4.10	Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelompok Kontrol	53
4.11	Perhitungan Nilai Mean <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	54
4.12	Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelompok kontrol	55
4.13	Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelompok Eksperimen	56
4.14	Perhitungan Nilai Mean <i>Posttest</i> Kelompok Esperimen	56
4.15	Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	58
4.16	Uji Normalitas Data	60
4. 17	Uji Homogenitas Data	61
4.17	Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media <i>Flashcard</i> Dan Tanpa Menggunakan Media <i>Flashcard</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2. 1	kerangka Berpikir	35

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK Pembimbing
- Lampiran 2 SK Komprehensif
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 SK Penelitian
- Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 6 Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi
- Lampiran 7 Daftar Hadir Seminar
- Lampiran 8 Perubahan Judul
- Lampiran 9 Hasil Validasi Para Ahli
- Lampiran 10 Instrumen Penelitian
- Lampiran 11 RPP Penelitian
- Lampiran 12 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang merupakan pengertian dari pendidikan,¹ Pendidikan juga merupakan jalan menuju kesuksesan serta sarana penting untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia, sehingga setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan.² “Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab merupakan fungsi dari pendidikan nasional” adalah bunyi dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3.³

Kurikulum adalah hal yang penting untuk diperhatikan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Suatu pengalaman pendidikan yang diberikan oleh sekolah kepada seluruh peserta didiknya, baik dilakukan di dalam sekolah maupun diluar sekolah. Pengalaman peserta didik di

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 2

² Tika Setianingsih, dkk, ” Penerapan Model Quantum Teaching Dengan Media *Flashcard* Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo Tahun ajaran 2016/2017”, *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 5, No. 5 (2016), hal. 396

³ Undang- undang Sitem Pendidikan Nasional No. 2 Tahun 2003 Pasal 3

sekolah dapat diperoleh melalui bermacam kegiatan pendidikan diantaranya: mengikuti pelajaran dikelas, praktik keterampilan, latihan-latihan olahraga serta kesenian, dan kegiatan karya wisata atau praktik dalam laboratorium hal ini lah yang dimaksud dengan kurikulum.⁴Pada kenyataannya pendidikan di sekolah tidak sesuai dengan undang-undang dan tujuan pendidikan nasional. Ada banyak faktor yang mempengaruhi pendidikan itu sulit mencapai tujuan pendidikan nasional, dari fasilitas sekolah yang tidak merata, tenaga guru yang profesional yang kurang merata juga turut andil menjadi faktor sulitnya mencapai tujuan pendidikan nasional di sekolah. Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif untuk selalu menginofasi dalam melaksanakan pengajaran, agar dapat mengejar sedikit ketertinggalan dari kota-kota besar.

Pendidikan yang paling utama adalah pendidikan dari oarang tua, dimana awal mula anak dibentuk mulai dari pendidikan orang tua, dimana pendidikan ini sangat berpegaruh untuk kehidupan anak kedepannya. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Peranan penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya adalah peranan orang tua atau ayah dan ibu, mengajarkan anak tentang pendidikan yang bermoral, menumbuhkan pendidikan agama yang baik serta mengajarkan anak untuk bersosialisasi serta bermasyarakat, memberikan pengalaman pertama masa kanak-kanak, menjamin kehidupan emosional anak adalah fungsi dari pendidikan didalam keluarga.⁵

⁴ Suryosubroto, *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 32

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, 2013), hal. 185

Allah pernah berfirman dalam Alquran pada surat Lukman ayat 13 yang bunyinya:

عَظِيمٌ لِّظُلْمِ الشِّرْكَ إِنَّ بِاللَّهِ تُشْرِكُ لَا يَنْبِيَّ يَعِظُهُ، وَهُوَ لَا يَنْبِيَّ لِقَمَنْ قَالَ وَإِذْ

Artinya: "Dan (ingatlah) ketika luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada: "Hai anakku, janganlah kamu menyekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) benar-benar kezaliman yang besar". (QS Luqman :13)

Setelah ayah dan ibu, pihak yang paling tanggung jawab memberi berbagai nilai dan sikap adalah sekolah. Mendapatkan ilmu agar lebih kreatif untuk melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah adalah tuntutan dunia pendidikan yang semakin maju. Pembelajaran IPS digunakan setiap saat tidak hanya dimanfaatkan dalam lingkungan sekolah saja. Daripendidikan IPS siswa diajarkan agar bisa bermanfaat untuk dirinya, lingkungan serta bangsa dan negara. Pertimbangan bahwa kehidupan yang akan dilalui anak pada masa depan akan lebih sulit dari sekarang karena perkembangan masyarakat yang cepat berubah mengikuti perkembangan global. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS bertujuan untuk menyiapkan masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dinamis adalah tujuan dari mata pelajaran IPS. Dengan adanya tujuan dari pembelajaran IPS diharapkan agar IPS penting dikuasai oleh setiap orang untuk dapat dijadikan bekal dalam kehidupan. Anak-anak akan mudah dapat menerima pembelajaran IPS jika pembelajaran IPS dapat dikemas dengan baik, salah satunya belajar sambil bermain. Dengan demikian mereka akan lebih mudah memahami suatu pelajaran yang

disampaikan guru karna siswa merasa senang saat belajar itu adalah salah satu metode untuk mengenalkan materi IPS kepada siswa.⁶

Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik dapat dijadikan tolak ukur dalam keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sesuatu yang diperlukan oleh seorang siswa agar memahami dan mengukur kemampuan yang dimiliki setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan ialah pemahaman dari hasil belajar. *Flashcard* atau gambaran dapat dijadikan salah satu cara untuk mengenalkan materi IPS. *flashcard* adalah alat peraga yang terbuat dari koran dan gambar-gambar, kata-kata yang menarik yang berbentuk kartu berukuran besar yang bertujuan agar siswa dapat mudah untuk memahami isi pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik. *Flashcard* juga memiliki kelebihan yaitu memiliki gambar yang menarik dan penjelasan yang mudah di pahami dalam pembelajaran, dari sumber referensi yang didapat yaitu pada jurnal penelitian dari komang yuli dalam judul penerapan metode bilingual berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berbahsa inggris anak TK salwa dharma singraja menghasilkan bahwa terdapat pengaruh media *flashcard* dalam meningkatkan berbahasa inggris anak.

Bermain *flashcard* atau gambaran adalah salah satu permainan yang cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, bahwa dengan gambaran anak-anak akan lebih tertarik memperhatikan gambaryang ada di *flashcard*. Dengan begitu siswa akan tertarik apabila diajak bermain *flashcard* seperti yang sering

⁶Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017, hal. 194

dilakukan anak-anak pada saat bermain. Kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu merupakan pengertian *flashcard*. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau besar kecilnya kelas yang akan di hadapi.⁷Pada gambar akan disajikan rangkaian pesan yang terletak di bagianbelakangnya. Dengan permainan *flashcard* tentu hal ini akan lebih membuat anak-anak tertarik dan menambah antusias dan semangat siswa untuk belajar IPS.Suatu proses pembelajaran mengajar di katakan baik bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif.⁸

Pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 15-18 januari 2020 bertempat di Sekolah Dasar Negeri 86 Kota Bengkulu pada tanggal 15-18 januari 2020, pada saat guru melakukan proses belajar mengajar disanalah peneliti melakukan pengamatan dan peneliti melihat guru memanfaatkan alat peraga seadanya, guru hanya menggunakan buku, spidol, dan papan tulis. Cara penyampaian materi guru kepada siswa agak sulit dipahami oleh siswa, guru masih sering menyampaikan materi hanya berdasarkan bahasa buku tanpa menjelaskan dengan istilah-istilah yang dapat dipahami oleh siswa, masih banyak siswa yang masih kurang mengerti dan paham dari soal-soal yang diberikan oleh guru.⁹

⁷“Google”,(<https://text-id.123dok.com/document/ozll454oz-pengertian-mediaflash-card-kajian-tentang-media-flashcard.html>), akses pada tanggal 16 November 2020

⁸Pratiwi, Citra. Dkk, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Card Sort* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi Eksperimen Kuasi Siswa Kelas IV SD Negeri 136 Pekan Baru).” *Jurnal Pendidikan*(2016)

⁹Pengamatansaat proses belajar pada saat observasi awal pada tanggal 15 januari 2020

Setelah selesai proses pembelajaran peneliti melakukan wawancara kepada siswa pada saat melakukan dialog dengan siswa, siswa mengatakan bahwa saat proses pembelajaran tidak sering memakai media pembelajaran yang lain sehingga membosankan.¹⁰ Dalam proses pembelajaran terlihat beberapa siswa ada yang lebih asik bermain dan bercerita dengan temannya dan juga kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Dian selaku wali kelas IV, Ibu Dian mengatakan bahwa karna kurangnya fasilitas dari sekolah yang berupa media pembelajaran mengakibatkan hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal dan mengakibatkan sebagian siswa yang ditunjukkan dengan hanya setengah dari 16 siswa yang tuntas dan mencapai KKM 75 dikarenakan kurangnya media pembelajaran pada proses belajar mengajar.¹¹

Untuk meningkatkan nilai belajar agar mencapai KKM peneliti berinisiatif melakukan inovasi dalam proses belajardengan mencari pembelajaran yang menarik bagi siswa, yaitu dengan membuat media pembelajaran yang dapat menarik fokus anak saat belajar, contohnya yaitu menggunakan media gambar atau yang sering disebut *flashcard*. Peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut pada materi tentang pemanfaatan sumber daya alam.

Pemanfaatan media *flashacrad* itulah diharapkan dapat merangsang pikiranagar dapat mengingat materi yang ada di dalam kartu tersebut lebih lama.*Flashcards* sangat mudah diaplikasikan ke pembelajaran dijadikan media

¹⁰Wawancara dengan siswa pada saat observasi awal 16 januari 2020

¹¹Wawancara dan data nilai siswa diambil pada observasi awal pada tanggal 17-18 januari 2020

pembelajaran dan bisa juga diaplikasikan ke permainan. Sehingga anak tidak merasa bosan.¹² Sehingga siswa dapat memahami teori tentang pemanfaatan sumber daya alam, bermain sambil belajar, hingga bisa mencapai nilai yang diharapkan dalam materi pemanfaatan sumber daya alam. Dari latar belakang masalah diatas, penulis bermaksud ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Metode Bermain *Flashcard* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan permasalahan yang ada di latar belakang dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu?
2. Bagaimana perbedaan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan metode bermain *flashcard* dan tidak menggunakan metode bermain *flashcard* pada materi pemanfaatan sumber daya alam mata pelajaran IPS di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu?

¹²Rahel ika, dkk, “Penggunaan Media *flashcard* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado),” hal. *Jurnal Penelitian Pendidikan* , hal. 30

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan efektivitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar metode bermain *flashcard* dan tanpa menggunakan metode bermain *flashcard* pada materi pemanfaatan sumber daya alam di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu

2. Manfaat

Setiap penelitian peneliti selalu berharap dapat menemukan inovasi baru yang dapat berguna untuk banyak orang dan dapat dimanfaatkan dengan tujuan merubah pola kearah yang lebih baik terutama pada jenjang pendidikan dasar dan lembaga pendidikan yang terlibat. Adapun beberapa manfaatnya adalah:

a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini dapat menghasilkan ilmu dan informasi yang bermanfaat untuk banyak orang agar dapat menjadi tolak ukur untuk dapat merubah sistem pendidikan yang ada di sekolah tersebut, terutama pada sistem pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Semoga penelitian yang dilakukan peneliti dapat bermanfaat untuk orang lain.

1) Bagi Peneliti

Dapat dijadikan pengalaman untuk bekal pada saat terjun ke dunia kerja serta dapat memecahkan masalah pada penelitian yang peneliti lakukan. Semoga penelitian dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

2) Siswa

semoga dengan penelitian ini bisa berdampak positif bagi siswa terutama untuk hasil belajar yang lebih dengan menggunakan media.

3) Guru

Semoga guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif pada saat pelaksanaan belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih memahami materi, salah satunya menggunakan media *flashcard*.

4) Pembaca

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti berharap agar pembaca dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan memperbaiki kekurangan dalam penelitian selanjutnya yang akan dilakukan pembaca.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Pada bab ini peneliti akan membahas tentang pembelajaran IPS, media pembelajaran, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

1. Pembelajaran IPS

Pada pembelajaran IPS peneliti akan membahas hal-hal yang berkaitan dengan IPS, mulai dari hakikat mempelajari IPS, tujuan mempelajari IPS, fungsi mempelajari IPS, dan dimensi-dimensi IPS.

a. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial terpilih dan di padukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah, sebagai satu mata pelajaran yang berisi dari berbagai disiplin ilmu sosial.¹³

Di dalam mata pelajaran IPS terdapat berbagai macam cabang ilmu diantaranya yaitu ada mata pelajaran Sejarah, geografi, sosiologi ekonomi, politik, hukum dan budaya.¹⁴

“IPS yang bersentuhan langsung terhadap kehidupan sosial murid, perlu dirancang sedemikian rupa untuk membentuk kepribadian yang berkarakter dalam menopang pengalaman-pengalaman sosial untuk”

¹³ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS*, (Jakarta : ar-ruzz media 2017), hal 5”

¹⁴ Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 6”

membangun potensi diri. Selain itu, IPS juga dirancang untuk mencapai tujuan bersama dalam membentuk hubungan dengan sikap dan keterampilan sosial.¹⁵

Pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada sekolah dasar mengajarkan siswa untuk saling bersosialisasi dan menjadi warga negara yang baik dan cinta damai. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *social studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Pertama, ilmu sosial lebih berfokus pada kehidupan sosial dimasyarakat. Secara khusus dipelajari dan dikembangkan di tingkat pendidikan tinggi dan dikembangkan di beberapa fakultas. IPS adalah ilmu yang langsung bersentuhan dengan masyarakat karena pembelajarannya lebih kepada tentang bersosialisasi yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁶

Pada dasarnya ilmu sosial memiliki cakupan ilmu yang luas, IPS harus diajarkan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan dilakukan secara sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran tentang kehidupan bermasyarakat harus dimulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sebelum anak-anak menginjak usia sekolah karena ilmu sosial adalah sebagai bekal kehidupan anak untuk kedepannya didalam masyarakat.¹⁷

¹⁵Kanji hasnah, "Model Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (2019)

¹⁶ Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 7

¹⁷Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 8

Dari uraian di atas bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala aspek kehidupan dari mulai sosial, geografi, ekonomi bahkan kebudayaan, ilmu pengetahuan sosial yang melibatkan proses interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir agar siswa memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan bersosialisasi dan beradaptasi. Dimana pembelajaran IPS bukan ditekankan pada pemahaman siswa terhadap konsep, melainkan pada pelatihan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu disiplin ilmu yang dikembangkan atas dasar tujuan pendidikan ilmu sosial. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Dengan demikian mengasah kemampuan siswa untuk menguasai ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi merupakan tujuan pendidikan IPS.¹⁸

Mengenalkan ilmu yang berkaitan dengan mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya merupakan tujuan mempelajari ilmu pengetahuan sosial di Indonesia.¹⁹

¹⁸ Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 10

¹⁹ Satria irwan, *Konsep Dasar dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: IPB Press, 2015), hal. 6

Beberapa tujuan pembelajaran IPS dibagi menjadi beberapa kelompok, diantaranya:

- 1) Mengenalkan ilmu tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- 2) Mencari dan mengolah informasi untuk bekal mengembangkan keterampilan.
- 3) Memberikan peluang peserta didik agar dapat aktif dalam bersosialisasi ditengah masyarakat
- 4) Memberi pelajaran cara bersikap didalam bermasyarakat.
- 5) Memberikan bekal pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- 6) Mengajarkan siswa untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistis dalam kehidupan sosial.²⁰

Dapat disimpulkan dari tujuan pembelajaran IPS menanamkan sikap untuk saling peduli dan rasa simpati terhadap masalah yang ada di tengah-tengah masyarakat. Memiliki pemikiran yang positif dapat menyelesaikan masalah yang ada pada dirinya ataupun masalah yang muncul dimasyarakat.

“Membentuk pribadi siswa yang peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dalam memecahkan berbagai masalah yang

²⁰ Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 10

terjadi di lingkungannya secara kritis analitis sehingga dengan demikian peserta didik mampu menunjukkan rasa tanggung jawabnya terhadap pembangunan bangsa dan negara merupakan salah satu tugas pendidikan IPS.²¹

Pada tingkat SD IPS mempunyai tujuan secara umum agar dapat siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Ilmu sosial yang berguna dalam kehidupannya, artinya di mana ia bisa bersosialisasi dengan masyarakat.
- 2) Mampu menganalisis, mengidentifikasi, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Memiliki bidang keahlian serta dapat berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat .
- 4) Kesadaran bersikap baik serta kemampuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.²²

Pembelajaran Ilmu sosial membantu siswa agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi, dengan begitu ia akan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Ilmu pengetahuan

²¹Ibid.

²² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. (Bandung: Prenadamedia Group, 2017), hal. 194

sosial” dibelajarkan di sekolah dasar, dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama. Tujuan yang paling penting dari belajar ilmu sosial untuk anak SD dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-nilai moral dan keterampilan siswa agar menjadi manusia yang mampu memasyarakat.²³

Sesuai dengan tingkat tujuan pelatihan ujian sosial, substansi pembelajaran sosiologi adalah mempersiapkan siswa untuk memiliki kepribadian yang bijaksana dan mendasar sehingga mereka dapat menangani masalah, memahami kualitas sosial, dan berbagi. Peningkatan ketiga kemampuan ini adalah normal bahwa siswa akan benar-benar ingin memutuskan, sehingga mereka dapat mengatasi masalah mereka sendiri dan menyusun pengaturan publik dengan secara efektif mengambil bagian dalam latihan persahabatan. Kemampuan untuk menangani masalah membutuhkan kemampuan berpikir siswa.²⁴

Memahami perspektif, mentalitas dan kualitas siswa sebagai manusia dan makhluk sosial akan mudah dicapai adalah tujuan mendasar dari pelatihan investigasi sosial, tentang kemampuan untuk percaya adalah sifat naluri manusia, seperti halnya yang membedakan orang dari hewan yang berbeda. Kapasitas untuk percaya adalah hal yang mengenali hewan-hewan ini yang disebut manusia.

²³Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 35

²⁴Ibid., hal. 37

c. Fungsi Pembelajaran IPS

Meningkatkan masyarakat yang layak adalah komponen sosiologi, untuk dapat menyesuaikan diri dengan iklim kehidupan di mata publik, itu tidak lain adalah kapasitas praktis. Sekolah adalah kapasitas yang disinggung dalam sosiologi sebagai kapasitas fundamental, serta memberikan informasi dan kemampuan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang teratur. Yang dimaksud dengan kemampuan bersahabat, khususnya kemampuan untuk melakukan sesuatu yang diidentikkan dengan daerah setempat, seperti bekerja sama, gotong royong, membantu individu orang, dengan bergerak dalam menangani masalah secara lokal. Sedangkan kemampuan keilmuan dalam keramahan informasi adalah kemampuan berpikir, kecepatan dalam menggunakan kontemplasi, ketanggapan dalam mengelola isu-isu sosial di mata masyarakat.²⁵

Fungsi IPS yang lain adalah untuk digunakan sebagai bantuan untuk peningkatan usia yang lebih muda untuk belajar dengan cara yang positif, khususnya membuat perubahan sesuai dengan kondisi yang diinginkan oleh dunia modern atau sesuai dengan kekuatan inovatif kemajuan dan esensial. standar dalam kerangka nilai yang diterima oleh masyarakat dan mendorong keberadaan masyarakat di masa depan yang lebih indah dan lebih baik untuk diberikan kepada kerabat mereka secara lebih unggul.²⁶

²⁵Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 38

²⁶Satria Irwan, *konsep Dasar dan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: IPB Press, 2015), hal. 5

Secara umum dapat dikatakan bahwa kapasitas sosiologi sebagai sekolah membantu siswa sebagai penduduk untuk menetapkan pilihan yang waras tergantung pada data untuk kepentingan umum atau manfaat dari semua masyarakat berbasis popularitas dan sosial yang berbeda di dunia yang bergantung.²⁷

Maka dapat disimpulkan bahwa fungsi IPS memegang peranan penting dalam kehidup bermasyarakat, dengan mempelajari IPS kita bisa melakukan sosialisasi dengan baik, memahami tatanan kehidupan bermasyarakat dengan selalu mengikuti perubahan alur globalisasi namun tetap menekankan pada kebudayaan indonesia. Serta dapat menemukan ide-ide yang cemerlang untuk ikut bisa membangun bangsa ke arah yang lebih baik, dan meneruskan ke generasi selanjutnya.

d. Dimensi Pendidikan IPS

Ada 4 dimensi yang mencakup program pendidikan IPS yang komperhensif adalah meliputi:

1) Dimensi Pengetahuan

Kemampuan siswa dalam memahami fakta, konsep dan generalisasi hendaknya menjadi satu cakupan. fakta yang sebenarnya tentang peristiwa, objek, orang, dan hal-hal yang terjadi (peristiwa) merupakan pengertian dari fakta. Fakta yang disajikan untuk para siswa hendaknya disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan berpikirnya. Secara umum fakta untuk siswa SD hendaknya

²⁷Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Ar-ruzz Media, 2017), hal. 18

berupa peristiwa, objek, dan hal-hal yang bersifat konkret. Konsep merupakan kata-kata atau fase yang mengelompok, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan”.²⁸

2) Dimensi Keterampilan

Dimensi keterampilan disamping pemahaman dalam dimensi pengetahuan adalah hal yang sangat diperhatikan dalam pendidikan IPS. Dimensi keterampilan adalah dimana hal yang merupakan kemampuan yang ada di dalam diri kita, bentuk keterampilan ialah Kemampuan menggunakan dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat perlu untuk mempersiapkan siswa menjadi masyarakat yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis.”²⁹

3) Dimensi Nilai dan Sikap

Pada hakikatnya, nilai merupakan sesuatu yang berharga. biasanya, nilai dipahami sebagai hasil dari pergaulan atau komunikasi antar individu dalam kelompok seperti keluarga, himpunan keagamaan, kelompok masyarakat atau persatuan dari orang-orang yang satu tujuan. kumpulan kepercayaan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir atau bertindak.”³⁰

²⁸Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 49

²⁹Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 51

³⁰Ibid., hal. 53

4) Dimensi Tindakan

IPS yang penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang mereka pun dapat belajar berlatih secara konkret dan praktis. Dengan belajar apa yang diketahui dan terpikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya, para siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat, serta dapat bermanfaat dalam lingkungan disekitarnya merupakan dimensi tindakan sosial.³¹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang di dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran majalah, dan sebagainya jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.³²

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Modeo* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.³³

Media Pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantaraantara

³¹Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 56

³²Sanjaya wina, *Perencanaan dan Desian Sistem Pembelajaran*, (jakaerta: Prenadamedia Group, 2008), hal 204

³³Arief s, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009), hal. 6

guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.³⁴

Maka dapat disimpulkan media belajar merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk meringankan, memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Media pembelajaran menempati sebagai posisi yang cukup penting sebagai salah satu alat yang ada pada pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Keberadaan media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dengan tepat oleh guru tentunya akan membantu peserta didik dalam fase-fase belajar tersebut.

b. Manfaat Media

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan berkala)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti, misalnya.
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, fil atau model.

³⁴Hendri debyo, "Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sumberlawang Sragen", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 5, No. 4 (2003), hal. 13

- b. Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat di bantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Gambar termasuk media yang di gemari anak-anak
 - d. Rekaman film, vidio, film bingkai, foto apapun secara verbal dapat menjadi media untuk menampilkan peristiwa atau kejadian dan terjadi di masa lalu dan bisa di tapilkan lagi.
 - e. Rancangan yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
 - f. Menimbulkan kegirahan belajar
 - g. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - h. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
3. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu, harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- a. Memberikan perangsang yang sama
- b. Mempersamakan pengalaman
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.³⁵

c. Jenis-Jenis Media

1) Media Berbasis Manusia

Media yang sudah ada sejak dahuludigunakan sebagai mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi merupakan media berbasis manusia. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa.

2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan adalah media yang dicetak contohnya buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas merupakan media berbasis cetak yang paling dikenal.³⁶

3). Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak media berbasis visual juga memiliki dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik, lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa dan mudah dipahami saat proses pembelajaran.³⁷

³⁵ Arif s, dkk, *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009), hal. 18

³⁶Suryani Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 48

³⁷Ibid., hal. 49

4). Media Berbasis Visual

Menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual merupakan cara media berbasis teknologi audio-visual.

5). Media Berbasis Komputer

Memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital merupakan cara teknologi berbasis komputer.

d. Media *Flashcard*

Media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya 25x 30 cm disebut juga *media flashcard*, gambaran pada media ini merupakan rangkaian pesan yang akan disajikan pada bagian belakangnya.³⁸ *media flashcard* pertama kali ditemukan seorang yang bernama Glenn Doman, seorang pendiri *The Institute For The Achievement Of Human Potential* di Philadelphia pada tahun 1955.³⁹

Pemakaian kartu bergambar akan mempermudah proses penerimaan pengetahuan, karena media kartu bergambar ini secara akan menampilkan gambar-gambar asli, praktis, dan menarik.⁴⁰

³⁸Tika Setianingsih, dkk, "Penerapan Model Quantum Teaching Dengan Media *Flashcard* Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo Tahun ajaran 2016/2017", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 5, (2016), hal. 7

³⁹Google "englis. Bimba-aiueo.com" Di akses pada tanggal 4 febuari 2021

⁴⁰Maslahah, Nisaul, Zulia Setyaningrum, "Pengaruh Pendidikan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak, Tentan Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta." *Jurnal Pendidikan*. Vol 10 No 1 (2017)

Kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat guru gunakan sebagai media bahan ajar. *Flashcard* tersaji dalam bentuk kartu dengan gambar-gambar menarik yang dapat memotivasi siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Flashcard* tidak saja menyediakan fasilitas berupa gambar-gambar yang menarik, tetapi juga mencantumkan nama atau arti kata dari gambar yang disajikan sehingga memudahkan siswa mengingatnya.⁴¹ Media *flashcard* bertujuan untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan konsentrasi anak dan meningkatkan kebidaran kata dengan cepat dan mudah.⁴²

flashcard adalah media yang terbuat dari koran dan gambar-gambar, kata-kata yang menarik yang berbentuk kartu berukuran besar yang bertujuan agar siswa dapat mudah untuk memahami isi pesan yang terdapat pada gambar, media pembelajaran *Flashcard* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.⁴³ Dengan media *flashcard* siswa akan tertarik memperhatikan pelajaran dan meningkatkan nilai siswa, apalagi disajikan dengan gambar yang menarik dan berwarna yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

⁴¹Yonarta astra, dkk, "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Ketuntasan Belajar Bahasa Inggris Dengan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V A di SDN 06 Nangah Pinoh tahun pelajaran 2010/2011", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 2, No. 1(2001), hal. 82

⁴²"Google" (englis. Bimba-aiueo.com), di akses pada tanggal 4 febuari 2021

⁴³Angreany, Femmy Angreany. Dkk, "Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol, No 1 2 (2017)

e. Tahapan Menggunakan Media *flashcard*

1. Dalam pembelajaran IPS tentukan dulu gambar yang akan dipakai
2. Dipotong sesuai ukuran yaitu berukuran 25 x 30 cm.
3. Bisa dibuat dengan menggambar sendiri atau dicetak melalui internet sesuaikan potongan dengan poin 2.
4. Pada gambar dibuat keterangan.
5. Setelah selesai untuk hasil yang lebih baik *flashcard* sebaiknya dilapisi dengan plastik atau laminating agar awet dan tahan air.
6. Gambar *flashcard* yang telah disusun diangkat setinggi dada dan menghadap ke siswa.
7. Menampilkan satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menjelaskan.
8. Memberikan kartu-kartu yang telah di terangkan kepada siswa secara acak dan berputar bergilir untuk diamati setiap siswa dalam satu kelas.⁴⁴

f. Kekurangan dan Kelebihan Media *flashcard*

a. Kekurangan

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar⁴⁵

⁴⁴“Google” (dunia PGMI.com), diakses pada tanggal 04 febuari 2021

⁴⁵“Google”, (<https://text-id.123dok.com>), akses pada tanggal 16 November 2020

b. Kelebihan

- 1) Dibawa kemana-mana dengan mudah
- 2) Menggunakannya dengan praktis bagitupun membuatnya.
- 3) kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada di dalam kartu tersebut hingga ana-anak lebih mudah untuk mengingat
- 4) Media gambar ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai alat bantu untuk belajar, bahkan bisa juga dalam bentuk bermain.⁴⁶

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebuah perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang tampak atau dapat diamati, dan ada pula yang tidak diamati merupakan pengertian dari belajar.⁴⁷

Perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan. Mayer yang dikutip oleh Seels dan Rita mengemukakan pendapat yang hampir sama mengenai belajar yaitu

⁴⁶Rahel Ika, dkk, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (2017), hal. 307

⁴⁷Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 31

menyangkut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman merupakan pengertian dari belajar.⁴⁸

Dari penjabaran di atas maka belajar dapat disimpulkan bahwa dalam belajar mengandung tiga hal pokok, yaitu, belajar mengakibatkan perubahan kemampuan atau perilaku, perubahan kemampuan atau perilaku yang terjadi bersifat menetap, perilaku disebabkan karena hasil adanya latihan atau pengalaman dan bukan karena proses dari pertumbuhan atau kematangan.

Keahlian yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, Gagne dan Briggs berpendapat bahwa hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Lebih jauh dalam hubungannya dengan hasil belajar Gagne dan Briggs mengemukakan adanya lima kemampuan yang didapatkan manusia sebagai hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap merupakan pengertian dari hasil belajar.⁴⁹

Dapat disimpulkan bahwa pengertian di atas hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Adapun hasil belajar yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁵⁰

⁴⁸Ibid.

⁴⁹Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (yogyakarta: Teras, 2010), hal. 33

⁵⁰Ibid., hal. 37

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi : kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.⁵¹ Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sarana dan parasarana kemampuan guru, sumber belajar, metode serta dukungan keluarga, sekolah dan masyarakat.⁵²

Pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor dalam keberhasilan belajar dibagi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal ialah faktor yang ada di dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang dari luar contohnya lingkungan dan keluarga.

⁵¹Lidya fitriani, Pengaruh Penggunaan Media Kereta Thomas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 106 Bengkulu Selatan, (Bengkulu: Skripsi IAIN Bengkulu, 2019, hal 23

⁵²Lidya fitriani, Pengaruh Penggunaan Media Kereta Thomas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 106 Bengkulu Selatan, (Bengkulu: Skripsi IAIN Bengkulu, 2019, hal 24

4. Materi IPS di Sekolah Dasar

Secara dasar IPS merupakan kumpulan pengetahuan tentang kehidupan sosial yang bersumber dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan segala tingkah laku dan kehidupan. Sehingga materi pelajaran IPS di sekolah dasar yang tercantum dalam dediknas meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, berkelanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Mata pelajaran IPS berisikan materi-materi yang memungkinkan siswa untuk melatih keterampilan sosialnya bagi dirinya sendiri, lingkungan maupun negaranya. Sehingga IPS sebagai mata pelajaran tidak akan keluar dari ruang lingkungannya.

Di tingkat sekolah dasar materi IPS yaitu gejala sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup siswa SD. Dengan adanya pembatas materi dalam pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, maka akan mempermudah siswa dalam memahami materi IPS yang begitu luas cakupannya.

Kaitan dengan materi pemanfaatan sumber daya alam yaitu termasuk dalam aspek manusia, tempat dan lingkungan dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan karena pada materi ini akan membahas tentang cara pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan siswa itu sendiri.

B. Kajian Pustaka

Media *flashcard* bukanlah yang pertama kali media yang dijadikan bahan penelitian, ada banyak penelitian sebelumnya yang di kaji tentang hal-hal terkait media *flashcard*, diantaranya adalah:

- 1) Hanif Lutfi Fauzi dan Sokhibul Arifin (2019) Implementasi Media *flashcard* dengan Metode *Beyond Centre and Cricle Time* untuk menghafal huruf hijaiyah pada siswa tuna grahitadi SMPLB Muhamadiyah Kertosono. Tujuan penelitian ini untuk menilai pengaruh media *flashcard* terhadap penghapalan huruf hijaiyah, penelitian tersebut menghasilkan yaitu “media *flashcard* memberi pengaruh dalam hasis bealajar siswa. Dapat dilihat dari grafik hari pertama di seson pertama rata-rata siswa mendapat nilai 37%, di seson kedua rata-rata siswa mendapatkan nilai 71%. Dari seson pertama keseson kedua mengalami peningkatan 34%. Di seson ketiga, rata-rata siswa mendapatkan nilai 100%.⁵³

Persamaannya: Penelitian jurnal serta penelitian penulis sama-sama menggunakan media *flashcard*.

Perbedaannya: Jurnal menggunakan metode kualitatif dengan populasinya siswa tuna grahita SMPLB Muhamadiyah kertosono tahun 2019, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode *Quis Eksperimen* dengan populasi siswa kelas IV SD Negeri 86 kota Bengkulu.

⁵³Hanif Lutfi dan Sokhibul Arifin, “Implementasi Media *flashcard* dengan Metode *Beyond Centre and Cricle Time* untuk menghafal huruf hijaiyah pada siswa tuna grahitadi SMPLB Muhamadiyah Kertosono”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 8, (2010), hal 1-10

- 2) Aish Nur Elisa, dkk (2015) Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model *Think Talk Write* dengan Media *Flashcard* kelas V di SD Negeri Kembaran Tahun ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini untuk menilai pengaruh *flashcard* terhadap hasil belajar, hasil dari penelitian ini yaitu media *flashcard* memberi pengaruh dalam hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil penelitian penerapan model *TTW* dengan media *flashcard* terhadap guru mengalami peningkatan yaitu dari siklus I dengan persentase 66,36%, siklus II 80,44%, dan siklus III menjadi 89,83%.⁵⁴

Persamaannya: penelitian jurnal serta penelitian penulis sama-sama menggunakan media *flashcard*.

Perbedaannya: Penelitian jurnal menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan populasinya 23 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode *Quiasi Eksperimen* dengan populasi siswa kelas IV SD Negeri 86 kota Bengkulu.

- 3) Tika Setianingsih, dkk (2016) Penerapan Model *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo Tahun ajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini untuk menilai pengaruh *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran matematika, hasil penelitian ini yaitu

⁵⁴ Aish Nuur Elisa, Jurnal Pendidikan “ Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model *Think Talk Write* dengan Media *Flashcard* Kelas V di Sd Negeri Kembaran Tahun ajaran 2015/2016”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 5, (2015), hal. 1-10

media *flashcard* memberi pengaruh dalam hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil rata-rata observasi guru pada siklus I sebesar 85,50%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,50%, dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 92,75%. Kemudian hasil rata-rata observasi siswa pada siklus I sebesar 85,75%, pada siklus II meningkat menjadi 87,75%, dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 90,75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan penerapan model *Quantum Teaching* dengan media *flashcard* terhadap guru dan siswa telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu $\geq 85\%$ dan mengalami peningkatan karena diada-kan perbaikan pada setiap siklusnya.⁵⁵

Persamaannya: Penelitian dan penelitian penulis sama-sama menggunakan media *flashcard*.

Perbedaannya: Jurnal menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan populasinya 19 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 tepatnya pada bulan Maret-Juni 2017. Sedangkan penelitian penulis menggunakan metode *Quiasi Eksperimen* dengan populasi siswa kelas IV SD Negeri 86 kota Bengkulu.

- 4) Komang yuli, dkk (2015) Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media *flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak kelompok B2 di TK Salwa Dharma Singraja. Tujuan penelitian ini untuk

⁵⁵Tika Setianingsih, dkk, "Penerapan Model Quantum Teaching Dengan Media *Flashcard* Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo Tahun ajaran 2016/2017", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 5, (2016), hal. 1-10

menilai pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan berbahasa inggris anak, hasil penelitian ini yaitu media *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Setelah penerapan metode bilingual berbantuan media *flashcard* terdapat peningkatan kemampuan bercerita anak kelompok B2 semester 1 tahun ajaran 2015/2016 di TK Salwa Dharma sebesar 23, 65%.⁵⁶

Persamaannya: Penelitian jurnal serta penelitian penulis sama-sama menggunakan media *flashcard*.

Perbedaannya: Jurnal menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan populasinya 15 orang siswa kelas B2 semester ganjil TK salwa dharma Singraja, sedangkan yang penulis menggunakan metode *Quiasi Eksperimen* dengan populasi siswa kelas IV SD Negeri 86 kota Bengkulu.

- 5) Padrul Jana dan Andreast Wahyu Sugiartan (2018) *Active Learning* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Vektor. Penelitian ini bertujuan menilai pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar, hasilnya adalah yaitu media *flashcard* memberi pengaruh dalam hasil belajar siswa dan dapat dijadikan solusi alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.⁵⁷

⁵⁶Komang yuli, dkk , “Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media *flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak kelompok B2 di TK Salwa Dharma Singraja”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 4, No. 6, (2015), hal. 1-10

⁵⁷Padrul Jana dan Andreast Wahyu Sugiartan , “*Active Learning* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Vektor”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 7, No. 3, (2018), hal. 1-10

Persamaannya: Jurnal dan penelitian penulis sama-sama menggunakan media *flashcard*.

Perbedaannya: Jurnal menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan populasinya siswa kelas X MIPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta semester ganjil Tahun 2017/2018 Sebanyak 32 anak yang terdiri dari 19 anak laki laki dan 13 anak perempuan, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode *Quiasi Eksperimen* dengan populasi siswa kelas IV SD Negeri 86 kota Bengkulu.

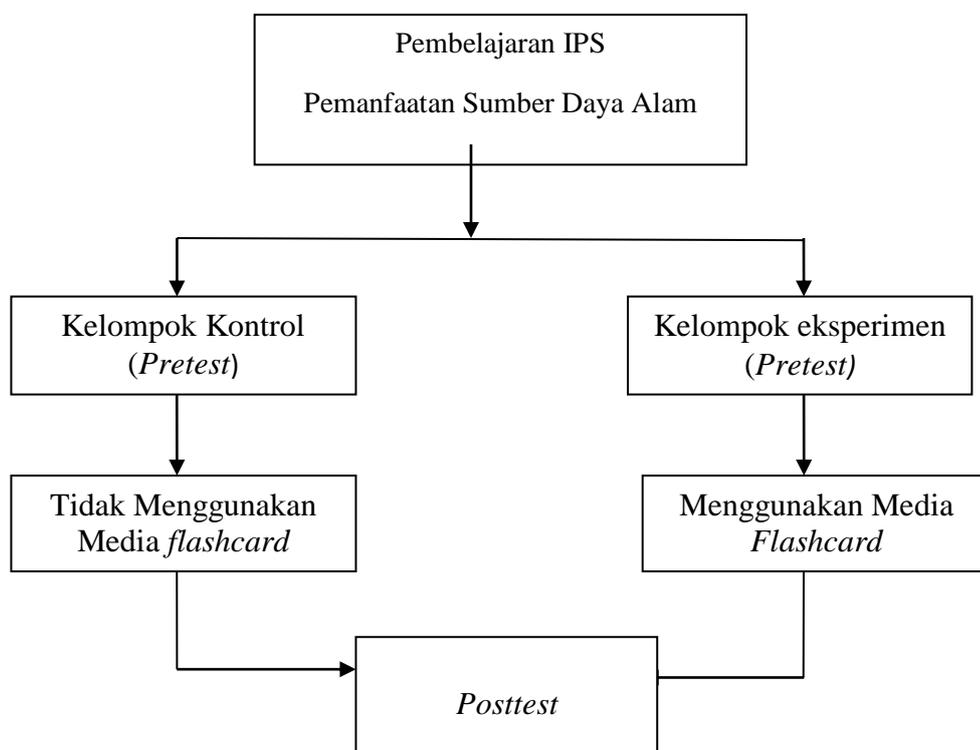
B. Kerangka Berpikir

Hasil belajar IPS rendah disebabkan proses pembelajaran IPS masih *teacher centered*. Ada beberapa materi dalam IPS memiliki tingkat keabstrakan yang tinggi. Jika guru masih menggunakan pembelajaran *teacher centered* siswa akan mengalami bosan dan kesalahan persepsi makna yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya itu, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu perlu adanya solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan. Berkaitan dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain, penggunaan media dalam pembelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan penggunaan media *flashcard* dapat mempermudah siswa memahami pelajaran. Seperti penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti terdahulu contohnya dalam penelitian pendidikan dari Femi Angreany dalam judul keefektifan media pembelajaran *flashcard* dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman, yang dimana

hasil penelitiannya yaitu terdapat efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan menulis karangan berbahasa Jerman, dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan nilai post-test siswa setelah dilakukan uji-t pada masing-masing kelompok dengan hasil analisis data yaitu $t_{hitung}=6,17 > t_{tabel}=1,998$ pada taraf signifikansi 0,05.⁵⁸

Berdasarkan berbagai hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut ini:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



⁵⁸ Femmy Angreany. "Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol, No 1 2 (2017), hal 145

C. Rumusan Hipotesis

Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah terdapat efektivitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri 86 kota Bengkulu. Hal ini diperoleh dari fakta-fakta yang didapatkan dari beberapa sumber referensi yaitu jurnal dan skripsi yang sudah melakukan penelitian terlebih dahulu .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar Negeri 86 Kota Bengkulu. Menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Metode penelitian merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu kebenaran pengetahuan dengan menggunakan cara-cara ilmiah, hal-hal yang harus diperhatikan dalam penelitian adalah metode yang digunakan harus disesuaikan dengan objek penelitian dan tujuan yang akan dicapai sehingga penelitian akan berjalan dengan sistematis. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan pendidikan terhadap hasil belajar siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh media *flashcard*. Melalui penelitian eksperimen ini, peneliti ingin mengetahui bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁹

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *pre experimental design* dengan jenis *intuct group comparison* setengah kelompok untuk kontrol dan setengah eksperimen. Model yang digunakan Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

⁵⁹Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D), (Bandung: Alfabeta, 2008), hal 8

Tabel 3.1
Desain Penelitian

X O_1 O_2

Dimana :

X = Media *Flascard*

O_1 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan

O_2 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

e. Tempat:

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 86 Kota Bengkulu.

f. Waktu Penelitian:

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 februari 2021 sampai 23 Maret 2021.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari unit pengamatan, biasanya didefinisikan dengan cakupan wilayah dan waktu serta definisi dari unit pengamatan tersebut.⁶⁰ Populasi penelitian ini keseluruhan peserta didik kelas IVB sekolah dasar Negeri 86 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021.

⁶⁰ Asra Abuzar, *Pengantar Statistik 1* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), hal. 16

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	IV B	16
	Jumlah	16

2. Sampel

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa apabila subyek kurang dari 100 orang, maka lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Jadi karna jumlah populasi siswa sebanyak 16 orang yang berarti kurang dari 100 orang, maka peneliti berpijak pendapat ahli diatas artinya sampel yang diambil adalah keseluruhan populasi siswa kelas IVB yang ada yaitu sebanyak 16 siswa

D. variabel dan Indikator Penelitian

1. Definisi Variabel

Maka macam-macam variabel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi:

a. Independen

Variabel Independen atau bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁶¹ Jadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *flashcard* (X). Media *flashcard* yang digunakan untuk dijadikan pengubah atau dijadikan penyebab perubahan variabel terkait hasil belajar.

⁶¹Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 4

b. Dependen

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

⁶²Jadi variabel terkait dalam penelitian ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Y).

Kisi kisi butir soalnya adalah:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Butir Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah
pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat	1-10	10
	Dengan mengamati gambar siswa mampu mengidentifikasi karakteristik sumber daya alam.	11-20	10

E. Teknik pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan cara yang di susun dari proses biologis dan psikis secara kompleks.⁶³ Adapun penggunaan media ini adalah untuk memperoleh data tentang pengaruh hasil belajar IPS siswa kelas IV yang menggunakan media pembelajaran *flashcard* di SD Negeri 86 Kota Bengkulu

⁶²Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 4

⁶³ Asra Abuzar, *Pengantar Statistik 1* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016) hal 17

2. Tes

Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur. Keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁶⁴ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan.

Sumber informasi dokumentasi ini adalah hal yang sangat penting, dan dibutuhkan oleh seorang peneliti.⁶⁵ Kajian dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data yang digunakan antara lain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), foto pada saat penelitian, proses belajar mengajar dan nilai test. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah berbagai foto pada saat proses belajar mengajar.

⁶⁴Lexy j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kulitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 179

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 240

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Normalitas

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terampil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas menggunakan bantuan program komputer SPSS-22 dengan taraf kesalahan 0,05 rumus kolmogorof-sminof dibawah ini:

- 1) Jika nilai sig. $> 0,05$ maka nilainya berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai sig. $< 0,05$ maka nilainya berdistribusi tidak normal.

b. Homogenitas

Setelah didapat hasil data normalitas berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Uji homogenitas menggunakan bantuan program komputer SPSS-22 dengan taraf kesalahan 0,05 rumus kolmogorof-sminof dibawah ini:

- 1) Jika nilai sig. $> 0,05$ maka datanya homogen.
- 2) Jika nilai sig. $< 0,05$ maka datanya heterogen.

2. Uji T (Hipotesis)

“Rumus untuk mengetahui hubungan media *flashcard* dengan hasil belajar siswa SD Negeri 86 Kota Bengkulu. Rumusnya adalah:”

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Dimana:

Ha: Terdapat efektivitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri 86 kota Bengkulu.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Untuk mencapai tujuan penelitian dilakukan pengambilan data pada sampel yang terdiri dari 16 siswa kelas IV SD Negeri 86 Kota Bengkulu. Data yang akan dideskripsikan merupakan data hasil belajar awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*). Data tersebut dikumpulkan dari tes hasil belajar menggunakan metode bermain *flascard* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, adapun hasil tesnya akan dideskripsikan seperti di bawah ini:

1. Efektivitas Metode Bermain *Flashcard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar

a. Nilai *Pretest*

1). Nilai *pretest* kelompok kontrol

Pretest adalah tes awal yang dilakukan peneliti sebelum diberikan perlakuan. Hasilnya adalah:

Tabel 4.4

Nilai *Pretest* Kelompok kontrol

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X^2	Interprestasi
1	Calista nadira	9	64	4096	0,2	0,04	S
2	Depi mareta	11	78	6084	14,2	201,6	T
3	Fatimah azahra	7	50	2500	-13,8	190,4	R
4	Feli ramadani	9	64	4096	0,2	0,04	S
5	Ghina dwi	6	42	1764	-21,8	475,2	R
6	M.abdussalam	10	71	5041	7,2	51,8	S
7	M. arif	8	57	3249	-6,8	46,2	S
8	Renita indah	12	85	7225	21,2	449,4	T
Jumlah		75	$\sum X =$ 511	$\sum X^2 =$ 34055		$\sum X^2 =$ 1414,6	

Dimana :

Skor = Jumlah skor benar pada saat dilakukan *pretest*

Nilai = Nilai yang di dapatkan siswa pada *pretest*

X^2 = Pengkuadratan nilai yang diperoleh dari *pretest*

X = Simpangan data rata-rata didapat dari rumus $X = (X - \bar{X})$

X^2 = kuadrat dari nilai simpangan data rata-rata(kolom 7)

Interprestasi = (T: Tinggi, S: Sedang, R: Rendah)

untuk mencari *mean* maka digunakan tabulasi frekuensi dibawah ini:

Tabel 4.5
Perhitungan Nilai Mean *Pretest*

X	F	Fx
64	2	128
78	1	78
50	1	50
85	1	85
42	1	42
71	1	71
57	1	57
Jumlah	8	511

Dimana :

X = Nilai yang di dapat pada awal tes

F = Banyaknya yang memperoleh nilai pada awal tes

Fx = Pekalian nilai X dengan F

Dari tabel penolong itu, didapathasil *pretest* kelompok kontrol, ada2 siswa yang mampu mencapai KKM.

$$\bar{x} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$= \frac{511}{8} = 63,8 = 64$$

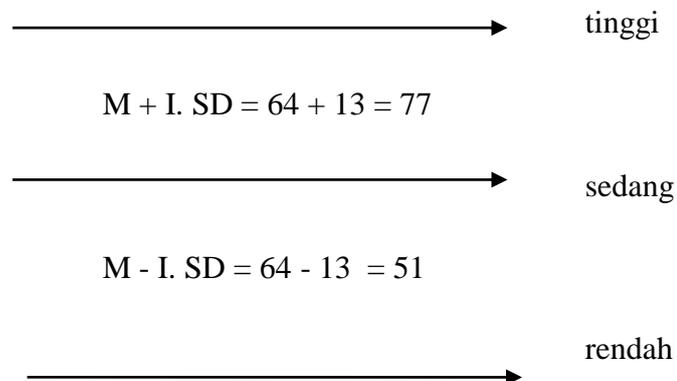
$$SD = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N}$$

$$= \frac{\sqrt{1414,6}}{8}$$

$$= \sqrt{176,8} = 13,2$$

$$= 13$$

Dengan menggunakan rumus dibawah ini kita akan mencari kelompok tinggi, sedang, dan rendah dibawah ini:



Tabel 4.6

Frekuensi Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

No	Nilai <i>pretest</i>	Kategori	Frekuensi	Persen
1	77 keatas	Tinggi	2	25%
2	77-51	Sedang	4	50%
3	51 kebawah	Rendah	2	25%
Jumlah			8	100

Dimana:

Nilai *Pretest* = Merupakan rentang nilai *pretest* kelompok kontrol

Kategori = Merupakan kategori nilai siswa kelompok kontrol

Frekuensi = Banyak siswa yang mendapat nilai tersebut

Persentase = Didapat dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari tabel penolong itu, didapat hasil, 2 siswa dikelompok tinggi (25%), 4 siswa dikelompok sedang (50%), 2 siswa dikelompok rendah (25%).

2).Nilai *pretest* kelompok eksperimen

Tabel 4.7

Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X^2	Interprestasi
1	Anugrah	11	78	6084	19,4	376,3	T
2	Azizah	9	64	4096	5,4	29,1	S
3	Eka Aulia	7	50	2500	-8,6	73,9	S
4	Jetisa	8	57	3249	-1,6	2,5	S
5	Lia Agustin	10	71	5041	12,4	153,7	T
6	Rafli	6	42	1764	16,6	275,5	R
7	Rendy	7	50	2500	-8,6	73,9	S
8	Zea Ketrin	8	57	3249	-1,6	2,5	S
Jumlah		66	$\sum X =$ 469	$\sum X^2 =$ 28465		$\sum X^2 =$ 987,4	

Dimana :

Skor = Jumlah skor benar yang diperoleh siswa pada awal tes

Nilai = Nilai yang di dapat siswa dari jumlah benar

X^2 = Pengkuadratan nilai yang didapat siswa pada awal tes

X = Simpangan data rata-rata didapat dari rumus $X = (X - \bar{X})$

X^2 = kuadrat dari nilai simpangan data rata-rata (kolom 7)

Interprestasi = (T: Tinggi, S: Sedang, R: Rendah)

Langkah berikutnya ialah mencari nilai *mean*. Adapun tabulasi perhitungannya adalah:

Tabel 4.8
Perhitungan Nilai Mean *Pretest*

X	F	Fx
78	1	78
71	1	71
64	1	64
57	2	114
50	2	100
42	1	42
Jumlah	8	469

Dimana :

X = Nilai yang di dapat siswa pada tes awal

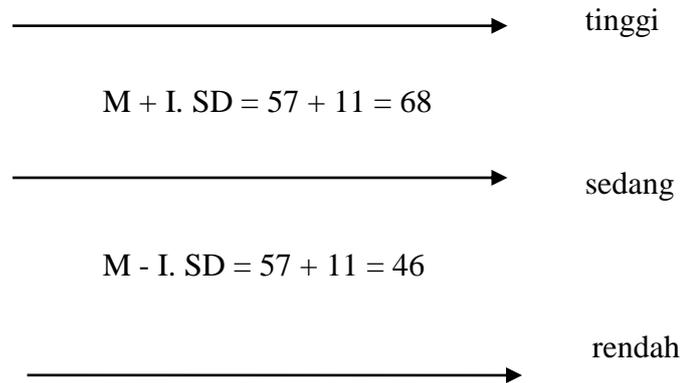
F = Banyaknya siswa yang mendapat nilai

Fx = Hasil pekalian nilai X dengan F

Dari tabel penolong itu, didapat hasil *pretest* siswa kelompok kontrol, terdapat 1 siswa yang mampu mencapai KKM.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum FX}{N} \\ &= \frac{469}{8} = 58,6 = 57 \\ SD &= \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N} \\ &= \frac{987,4}{8} \\ &= \sqrt{123,4} = 11,1 \\ &= 11\end{aligned}$$

Langkah berikutnya menentukan kelompok kategori rumusnya adalah:



Tabel 4.9

Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	Persen
1	68 ke atas	Tinggi	2	25%
2	68-46	Sedang	5	63%
3	46 ke bawah	Rendah	1	12%
Jumlah			8	100%

Dimana :

Nilai Pretest = Rentang nilai pretest kelompok eksperimen

Kategori = Rentang nilai yang di dapatkan siswa eksperimen

Frekuensi = Banyaknya siswa yang mendapat nilai rentang tersebut

Persen = Didapat dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

b. Hasil *Posttest*

Posttest adalah pemberian soal diakhir pembelajaran atau setelah adanya perlakuan. Hasilnya adalah:

1). Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

Tabel 4.10

Nilai *Post-Test* Siswa Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X^2	Interprestasi
1	Calista nadira	11	78	6084	6,2	38,4	T
2	Depi mareta	11	78	6084	6,2	38,4	S
3	Fatimah azahra	9	64	4096	-7,8	60,8	R
4	Feli ramadani	10	71	5041	-0,8	0,64	S
5	Ghina dwi	9	64	4096	-7,8	60,8	S
6	M. abdussalam	10	71	5041	-0,8	0,64	R
7	M. arif	9	64	4096	-7,8	60,8	R
8	Renita indah	12	85	7225	13,2	174,2	S
Jumlah		81	$\sum X =$ 575	$\sum X^2 =$ 41763		$\sum X^2 =$ 434,6	

Dimana :

Skor = Jumlah skor benar yang diperoleh siswa pada saat *posttet*

Nilai = Nilai yang didapat siswa kontrol dari jumlah benar

X^2 = Pengkuadratan nilai yang didapatkan

X = Simpangan data rata-rata dari rumus $X = X - \bar{X}$

X^2 = kuadrata dari nilai simpangan data rata-rata (kolom 7)

interprestasi = (T: Tinggi, S: Sedang, R: Rendah)

Langkah berikutnya membuat tabel frekuensi, untuk mencari *mean*.

Adapun tabel perhitungannya adalah:

Tabel 4.11
Perhitungan Nilai Mean *Posttest*

X	F	Fx
85	1	85
78	2	156
71	2	142
64	3	192
Jumlah	8	575

Dimana :

X = Nilai yang dapatkan siswa dari *posttest*

F = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut

Fx = Hasil pekalian X dengan F

Dari tabel penolong itu, didapat hasil *pretest* siswa kelompok kontrol, terdapat 3 siswa yang mampu mencapai KKM.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum FX}{N} \\ &= \frac{575}{8} = 71,8 = 72\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SD &= \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N} \\ &= \frac{\sqrt{434,6}}{8} \\ &= \sqrt{54,3} = 7,3 \\ &= 7\end{aligned}$$

Menetapkan kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Rumusnya adalah:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{tinggi} \\ M + I. SD = 72 + 7 = 79 \\ \longrightarrow \text{Sedang} \\ M - I. SD = 72 - 7 = 65 \\ \longrightarrow \text{Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.12

Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	Persen
1	79 keatas	Tinggi	1	13%
2	79-65	Sedang	4	50%
3	65 kebawah	Rendah	3	37%
Jumlah			8	100%

Dimana :

Nilai *pretest* = Rentang nilai *posttest* kelompok kontrol

Kategori = Rentang yang didapatkan kelompok kontrol

Frekuensi = Banyak siswa kontrol yang mendapat nilai tersebut

Persen = Persen hasil yang didapat dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari tabel penolong itu, didapat hasil, 1 siswa dikelompok tinggi (13%), 4 siswa dikelompok sedang (50%), 3 siswa dikelompok rendah (37%).

2). Nilai *Posttest* kelompok eksperimen

Tabel 4.13

Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X^2	Interprestasi
1	Anugrah	13	92	8464	13,2	174,2	S
2	Azizah	11	78	6084	-0,8	0,64	T
3	Eka aulia	11	78	6084	-0,8	0,64	S
4	Jetisa	10	71	5041	-7,8	60,8	S
5	Lia agustin	12	85	7225	6,2	38,4	S
6	Rafli	10	71	5041	-7,8	60,8	S
7	Rendy	11	78	6084	-0,8	0,64	S
8	Zea ketrin	11	78	6084	-0,8	0,64	T
Jumlah		89	$\sum X =$ 631	$\sum X^2 =$ 50107		$\sum X^2 =$ 336,7	

Dimana :

Skor = Jumlah skor benar pada saat melakukan *posttest*

Nilai = Skor nilai yang didapatkan siswa pada saat test

X^2 = Pengkuadratan nilai siswa yang didapat dari *posttest*

X = Simpangan data rata-rata dari rumus $x = (X - \bar{X})$

X^2 = Kuadrat nilai simpangan data dari rata-rata (kolom 7)

Interprestasi = (T: Tinggi, S: Sedang, R: Rendah)

untuk mencari *mean* menggunakan tabel tabulasi. Tabelnya adalah:

Tabel 4.15

Perhitungan Nilai Mean *posttest*

X	F	Fx
92	1	92
85	1	85
78	4	312
71	2	142
Jumlah	8	631

Dimana:

X = Nilai dari responden kelompok eksperimen

F = Banyaknya siswa yang mendapat nilai pada saat *posttest*

Fx = Hasil perkalian X dengan F

Dari tabel penolong itu, maka didapat hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen, terdapat 6 siswa yang mampu mencapai KKM.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum FX}{N} \\ &= \frac{631}{8} = 78,8 = 79\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SD &= \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N} \\ &= \frac{\sqrt{336,7}}{8} \\ &= \sqrt{42,08} = 6,4 \\ &= 6\end{aligned}$$

Langkah berikutnya menentukan kelompok kategori. Rumusnya adalah:

$\xrightarrow{\hspace{10em}}$	tinggi
$M + I. SD = 81 + 6 = 87$	
$\xrightarrow{\hspace{10em}}$	sedang
$M - I. SD = 81 - 6 = 75$	
$\xrightarrow{\hspace{10em}}$	Rendah

Tabel 4.16
Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	Persen
1	87 keatas	Tinggi	1	12,5%
2	89-73	Sedang	5	62,5%
3	73 kebawah	Rendah	2	25%
Jumlah			8	100%

Dimana:

Nilai pretest = Rentang nilai pretest siswa kelompok eksperimen

Kategori = Kategori yang di dapat siswa kelompok eksperimen

Frekuensi = Banyaksiswa yang mendapat nilai tersebut

Persen = Persen yang didapat dari $\frac{\text{jumlahfrekuensi}}{\text{jumlahsiswa}} \times 100$

Dari tabel penolong itu, maka didapat hasil, 1 siswa dikelompok tinggi (12,5%), 4 siswa dikelompok sedang (62,5%), 2 siswa dikelompok rendah (25%).

2. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain *Flashcard* dan tanpa Menggunakan Metode Bermain *Flashcard*

Pada penelitian yang dilakukan peneliti, maka diketahui bahwa terdapat efektivitas metode bermain *flashcard* pada hasil *posttest* mata pelajaran IPS kelas IV B di SDN 86 Kota Bengkulu. Adanya perbedaan hasil yang cukup signifikan dapat dilihat pada tabel *posttest* kontrol dan *posttest* eksperimen. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Nilai *Post Test* kelompok Kontrol

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X	Interprestasi
1	Calista nadira	11	78	6084	6,2	38,4	T
2	Depi mareta	11	78	6084	6,2	38,4	S
3	Fatimah azahra	9	64	4096	-7,8	60,8	R
4	Feli ramadani	10	71	5041	-0,8	0,64	S
5	Ghina dwi	9	64	4096	-7,8	60,8	S
6	M. abdussalam	10	71	5041	-0,8	0,64	R
7	M. arif	9	64	4096	-7,8	60,8	R
8	Renita indah	12	85	7225	13,2	174,2	S

Nilai *Post Test* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X^2	Interprestasi
1	Anugrah	13	92	8464	13,2	174,2	S
2	Azizah	11	78	6084	-0,8	0,64	T
3	Eka aulia	11	78	6084	-0,8	0,64	S
4	Jetisa	10	71	5041	-7,8	60,8	S
5	Lia agustin	12	85	7225	6,2	38,4	S
6	Rafli	10	71	5041	-7,8	60,8	S
7	Rendy	11	78	6084	-0,8	0,64	S
8	Zea ketrin	11	78	6084	-0,8	0,64	T

Data tersebut selanjutnya dianalisis bahwa perbedaan hasil yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan berdasarkan data yang di dapat pada saat penelitian dan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya perbedaan hasil belajar pada kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan yaitu perbedaannya sebesar 52% yaitu pada kelompok kontrol siswa yang mencapai KKM hanya 3 orang dengan rata-rata nilai sebesar 71 dan kelompok eksperimen siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 orang dan rata-ratanya sebesar 80, yang artinya bahwa terdapat efektivitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar.

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Normalitas

Penggunaan uji normalitas bertujuan agar setiap variabel penelitian yang akan dianalisis membentuk distribusi normal. Berikut ini hasil yang didapat dari menggunakan komputer program SPSS-22. Hasilnya adalah:

Tabel 4.17

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Soal
N		14
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,95
	Std. Deviation	,305
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,170
	Positive	,170
	Negative	-,141
Test Statistic		,170
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Untuk dapat melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak normal dapat dilihat dari nilai sig, yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka nilai residu berdistribusi normal. Dari data yang di dapat melalui program SPSS-22 hasilnya adalah $0,200 > 0,05$. Hal ini berarti data berdistribusi normal.

b. Homogenitas

Penggunaan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis membentuk data yang homogen atau heterogen.

Berikut ini hasil yang didapat dari menggunakan komputer program SPSS-22. Hasilnya adalah:

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,758	1	14	,206

Untuk dapat melihat apakah data berbentuk homogen atau heterogen dapat dilihat dari nilai sig, yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varians data tidak berbeda atau homogen. Dari data yang di dapat melalui program SPSS-22 hasilnya adalah $0,206 > 0,05$. Hal ini berarti varian data tidak berbeda atau homogen sehingga dapat dijadikan sampel penelitian.

2. Uji T (Hipotesis)

Uji hipotesis berarti menguji efektifitas penggunaan media *flashcard* pada hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 86 Kota Bengkulu. Hasilnya adalah:

Tabel 4.21

Nilai *Posttest* Menggunakan Media *Flashcard* dan Tidak Menggunakan *Flashcard*

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	78	85	6084	7225	6630
2	92	71	8464	5041	6532
3	78	64	6084	4096	4992
4	85	71	7225	5041	6035
5	71	78	5041	6084	5538
6	78	64	6084	4096	4992
7	71	64	5041	4096	4544
8	92	78	8464	6084	7176
Σ	645	575	52487	37667	46439

Dari tabel penolong, untuk menghitung nilai t, rumusnya adalah:

a. Menentukan mean dari x dan y

1) Menentukan mean variabel x

$$X = \frac{FY}{N} = \frac{645}{8} = 80,6$$

2) Menentukan mean variabel y

$$Y = \frac{FX}{N} = \frac{575}{8} = 71,8$$

3) Menentukan standar deviasi nilai variabel y

$$SD = \frac{\sqrt{\sum Y^2}}{N} = \frac{\sqrt{\sum 37667}}{8} = \sqrt{4708} = 68,6$$

4) Menentukan standar deviasi nilai variabel X

$$SD = \frac{\sqrt{\sum Y^2}}{N} = \frac{\sqrt{\sum 52487}}{8} = \sqrt{6560} = 80,9$$

5) Mencari varian (s_1) kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \sum Y^2}{N} \\ &= \frac{8(52487) - (645^2)}{8(8-1)} \\ &= \frac{419896 - 416025}{8(7)} \\ &= \frac{89271}{56} \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{69,12}$$

$$S_1 = 8,31$$

6) Mencari varian (s_1) kelompok kontrol

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{N \sum Y^2}{N} \\
 &= \frac{8(41763) - (575^2)}{8(8-1)} \\
 &= \frac{334104 - 330625}{8(7)} \\
 &= \frac{3479}{56}
 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{62,12}$$

$$S_1 = 7,88$$

7) Mencari interpretasi terhadap t

$$\begin{aligned}
 T &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = T = \frac{81 - 72}{\sqrt{\frac{69,12}{8} + \frac{62,12}{8}}} = \frac{9}{\frac{131,24}{8}} = \frac{9}{\sqrt{16,40}} = \frac{9}{4,04} = \\
 &2,227
 \end{aligned}$$

. Setelah itu menentukan $df = (N_1 + N_2) - 2 = (8 + 8) - 2 = 14$. hasilnya adalah $t_{hitung} = 2,227$ sedangkan t_{tabel} df 14 (16-2) untuk tingkat kesalahan 5% menghasilkan 1,746. Harga ini ternyata lebih kecil dari t hitung, yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,227 > 1,746$), hal ini berarti H_a diterima. Yaitu adanya efektivitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam di SD negeri 86 Kota Bengkulu.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 febuari sampai 23 maret 2021 di SD Negeri 86 Kota Bengkulu, sebelum melakukan penelitian penulis melakukan validasi instrumen ke pakar ahli terlebih dahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evektifitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam mata pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh serta telah dianalisis secara manual dan bantuan program komputer pada SPSS 22, maka dapat diuraikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis yaitu sebagai berikut:

1. Efektivitas Metode Bermain *Flashcard* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilaksanakan, penggunaan media *flashcard* memiliki efek yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada *posttes* kelompok eksperimen dibandingkan *posttest* kelompok kontrol. Media *flashcard* ini merupakan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang berupa kartu yang terdapat gambar beserta keterangan yang dikemas dalam games. Hal ini menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Crandell dalam jurnal efektivitas penggunaan media *flashcard* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap hasil belajar siswa yaitu game yang berisi materi dalam media *flashcard* yang menjadikan peserta

didik antusias dan memudahkan guru dalam merencanakan dan membuat media yang sesuai dengan materi.⁶⁶

Pada kelompok kontrol siswa diberikan *posttest* tanpa menggunakan media *flashcard*, dan hanya dijelaskan materi sesuai dengan buku dengan metode ceramah, hasil yang didapat siswapun tidak maksimal pada materi pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini terlihat dari rata-rata yang didapat siswa sebesar 71,8 yang menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. Tes hasil belajar kelompok kontrol diperoleh nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 85 sehingga didapat kategori kelompok nilainya adalah sebagai berikut:

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	Persen
1	79 keatas	Tinggi	1	13%
2	79-65	Sedang	4	50%
3	65 kebawah	Rendah	3	37%
Jumlah			8	100%

Maka didapat hasil 1 siswa dikelompok tinggi, 5 siswa dikelompok sedang, 2 siswa dikelompok rendah. Sedangkan pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan media *flashcard* dimana media tersebut memiliki gambar sesuai dengan materi dan keterangan tentang pemanfaatan sumber daya alam. Sehingga hasil belajar yang didapat siswa mengalami peningkatan dibandingkan hasil *posttest* pada kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata yang didapat siswa sebesar 79 dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 Orang dari 8 siswa.

⁶⁶Khusnul khotimah. Dkk “efektifitas penggunaan media *flashcard* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap hasil belajar siswa” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 01, No. 01, (2020), hal.5

Tes hasil belajar kelompok kontrol diperoleh nilai terendah 71 dan nilai tertinggi 92 sehingga didapat kategori kelompok nilainya adalah sebagai berikut:

No	Nilai pretest	Kategori	Frekuensi	Persen
1	87 keatas	Tinggi	1	12,5%
2	87-73	Sedang	5	62,5%
3	73 kebawah	Rendah	2	25%
Jumlah			8	100%

Maka didapat hasil 1 siswa dikelompok tinggi, 5 siswa dikelompok sedang, 2 siswa dikelompok rendah. Penggunaan media *flashcard* dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa ketika belajar mengenai pemanfaatan sumber daya alam, sehingga dalam pemberian postest hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat adanya peningkatan berdasarkan uji t yang menunjukkan t hitung = 2,227 lebih besar dari t tabel = 1,746 hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektifitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dyah setiawati dkk, dalam jurnal efektivitas model pembelajaran stay and stray dengan media flashcard terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas XI SMA, yang hasilnya bahwa terdapat efektifitas penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar.⁶⁷

⁶⁷Dyah Setiawati. Dkk “efektivitas model pembelajaran stay and stray dengan media flashcard terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas XI SMA” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 01, No. 01, (2019), hal.7

2. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain *flashcard* dan Tanpa menggunakan Metode Bermain *flashcard*

Pada penelitian yang dilakukan penulis didapat hasil berbeda dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, hasil yang berbeda ini di dapat dari hasil posttest siswa. Adanya perbedaan yang cukup signifikan dapat dilihat dari tabel posttest kontrol dan posttest ekseperimen yang diberi perlakuan dan tidak di beri perlakuan, maka diperoleh data tentang hasil belajar IPS siswa yang berbeda. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 85. Hasil belajar *posttest* siswa pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Nama	Skor	Nilai	X ²	X	X
1	Calista nadira	11	78	6084	6,2	38,4
2	Depi mareta	11	78	6084	6,2	38,4
3	Fatimah azahra	9	64	4096	-7,8	60,8
4	Feli ramadani	10	71	5041	-0,8	0,64
5	Ghina dwi	9	64	4096	-7,8	60,8
6	M. abdussalam	10	71	5041	-0,8	0,64
7	M. arif	9	64	4096	-7,8	60,8
8	Renita indah	12	85	7225	13,2	174,2

sehingga dalam diperoleh standar deviasi 7,3, mean 71,8 dan modus 79-65. Sebanyak 3 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum sekolah yaitu 75 dengan memperoleh nilai antara 78 - 85. Jumlah siswa terbanyak memperoleh nilai pada rentang nilai 79 – 65 dengan jumlah 5 siswa dari 8 siswa atau sebesar 63%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih rendahnya hasil belajar yang di dapat siswa dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, hal

ini sesuai dengan hasil penelitian Mei Jayadi dan R.Gunawan Sudarmanto dalam jurnal studi perbandingan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dengan model pembelajaran yang berbeda, yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.⁶⁸

Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai terendah 71 dan nilai tertinggi 92. Hasil belajar *postest* siswa pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Nama	Skor	Nilai	X^2	X	X^2
1	Anugrah	13	92	8464	13,2	174,2
2	Azizah	11	78	6084	-0,8	0,64
3	Eka aulia	11	78	6084	-0,8	0,64
4	Jetisa	10	71	5041	-7,8	60,8
5	Lia agustin	12	85	7225	6,2	38,4
6	Rafli	10	71	5041	-7,8	60,8
7	Rendy	11	78	6084	-0,8	0,64
8	Zea ketrin	11	78	6084	-0,8	0,64

sehingga diperoleh standar deviasi 6,4 mean 78,8 dan modus 87-73. Sebanyak 6 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum sekolah yaitu 75 dengan memperoleh nilai antara 78 - 92. Jumlah siswa terbanyak memperoleh nilai pada rentang nilai 73 – 89 dengan jumlah 5 siswa dari 8 siswa atau sebesar 62,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Padrul Jana dan Andreast Wahyu Sugiyarta dalam jurnal yang berjudul *Active learning* berbantuan *flashcard*

⁶⁸Mei Jayadi dan R.Gunawan Sudarmanto, "Studi Perbandingan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Model Pembelajaran yang Berbeda", *Jurnal Penelitian Pendidikan*.

untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi vektor dimana hasil penelitian tersebut terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada materi vektor, dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.⁶⁹

Data tersebut selanjutnya dianalisis bahwa perbedaan hasil yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan berdasarkan data yang di dapat pada saat penelitian dan yang telah dijabarkan dalam pembahasan perbedaan hasil belajar pada kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan yaitu perbedaanya sebesar 52% yaitu pada kelompok kontrol siswa yang mencapai KKM hanya 3 orang dengan rata-rata nilai sebesar 71 dan kelompok eksperimen siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 orang dan rata-ratanya sebesar 80. Dimana X adalah kelompok yang diberi perlakuan dan Y adalah kelompok yang tidak di beri perlakuan. Perbandingan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	78	85	6084	7225	6630
2	92	71	8464	5041	6532
3	78	64	6084	4096	4992
4	85	71	7225	5041	6035
5	71	78	5041	6084	5538
6	78	64	6084	4096	4992
7	71	64	5041	4096	4544
8	92	78	8464	6084	7176
Σ	645	575	52487	37667	46439

⁶⁹Padrul Jana dan Andreast Wahyu Sugiartan , “*Active Learning* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Vektor”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 7, No. 3, (2018), hal. 1-10

Yang artinya bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode bermain *flashcard* dan yang tidak menggunakan metode bermain *flashcard* di sekolah dasar negeri 86 kota Bengkulu.

Berdasarkan dari hasil data penelitian hasil *postest* dapat dikatakan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Ini berarti media *flashcard* memberikan dampak yang positif yakni meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam mata pelajaran IPS. Ini berarti menunjukkan bahwa media *flashcard* membantu siswa dalam mengingat materi yang disampaikan guru saat proses pembelajaran. Selain itu hasil uji t dinyatakan bahwa metode bermain *flashcard* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode pengajaran biasa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Timur sri astami dalam jurnal efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam pengajaran kakikata to yomikata pada mahasiswa ubinus.⁷⁰ Hal ini juga dibuktikan dari hasil uji t yaitu dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,227 > 1,746$) maka media *flashcard* dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

⁷⁰Timur sri ustami, "Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Pengajaran Kakikata to Yomikata Pada Mahasiswa Ubinus", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.4 No.2

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan saat ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, di antaranya sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang tidak serius dalam menjawab soal pada saat dilakukan tes. Karena siswa cenderung kurang teliti membaca soal pertanyaan yang ada. Hal ini bisa diantisipasi peneliti dengan cara mendampingi dan mengawasi siswa dalam memilih jawaban yang benar.
2. Penelitian ini hanya mengambil sampel sebanyak 16 siswa di karenakan keterbatasan waktu, di mana penelitian ini dilakukan di masa pandemi.
3. Penelitian ini mengalami kendala mengumpulkan siswa ke sekolah, sehingga waktu penelitian tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Tetapi tetap bisa dilaksanakan di hari yang sama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Seperti analisis data yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu. Hasilnya adalah $t_{hitung} = 2,227$ sedangkan t_{tabel} df 14 (16-2) untuk tingkat kesalahan 5% menghasilkan 1,746. Harga ini ternyata lebih kecil dari t hitung yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,227 > 1,746), hal ini berarti H_0 diterima. Yaitu adanya efektifitas metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu.
2. Besaran tingkat keefektivan metode bermain *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam di sekolah dasar Negeri 86 kota Bengkulu, dapat dilihat dari perbedaan hasil *posttest* kelompok kontrol dan *posttest* kelompok eksperimen. hasil belajar siswa kelas IV pada materi pemanfaatan sumber daya alam mata pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu meningkat sebesar (52%) dapat dilihat dari hasil belajar.

B. Saran

Dari kesimpulan yang telah dijabarkan, maka penulis memberikan beberapa saran dibawah ini:

1. Untuk kepala sekolah SD Negeri 86 Kota Bengkulu untuk senantiasa selalu mendukung guru untuk menggunakan media agar tercipta pendidikan yang lebih baik dan dapat menjadikan siswa-siwanya berprestasi dalam bidang akademik.
2. Untuk seorang guru hendaknya senantiasa selalu menumbuhkan kreativitas dalam mengajar, menumbuhkan semangat terhadap anak didiknya bisa dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih memperhatikan penjelasan guru. Salah satunya dengan menggunakan media *flashcard*.
3. Untuk peserta didik diharapkan agar selalu bersemangat dalam proses belajar, memperhatikan penjelasan guru saat mengajar, supaya bisa mendapatkan nilai yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, Femmy dan Syukur Saud. “Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan sederhana Bahasa Jerman Siswa kelas IX IPA SMA Negeri 9 Makasar.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing 1* (2)
- Arsyad, Azhar. 2017. *Pengertian Media Flashcard*. Di unduh di (https://text-id.123dok.com/document/ozll454oz-pengertian-mediaflash-card_kajian-tentang-media-flashcard.html), tanggal 16 November 2020
- Asra, Abusar dan Slamet Sutomo. 2016. *Pengantar Statistik I*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Astami, Timur Sri. 2010. Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Dalam Pengajaran Kakikata To Yomikata III Pada Mahasiswa Ubinus Semester Tiga Tahun Ajara 2010/2011. *Jurnal Lingua Cultura 4* (2)
- Elisa, Aish Nur. Dkk. 2015. “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model *Think Talk Write* Dengan Media *Flashcard* Kelas V di SD Negeri Kembaran Tahun Ajaran 2015/2016.” *Jurnal penelitian pendidikan*. 5 (1.1)
- Fanny, Arif Mahya dan Siti Partini Suardiman. 2013. “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V.” *Jurnal Prima Edukasia*. 1 (1)
- Fauzi, Hanif Lutfi dan Sokhibul Arifin. 2019. “Implementasi Media *Flashcard* Dengan Metode *Beyond Centre And Cricle Time* Untuk Menghafal Huruf Hijaiyah Pada Siswa Tuna Grahita di SMPLB Muhamadiyah Kertosono. *Jurnal penelitian pendidikan*.” 8 (2)
- Fitriani, Lidya. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Kereta Thomas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 106 Bengkulu selatan. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jana, Padrul dan Andreast Wahyu Sugiartan. (2018). “*Active Learning* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Vektor.” *Jurnal penelitian pendidikan*. 7 (3)
- Jayadi, Mei. Dkk. 2013. “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Model Pembelajaran Tipe Yang Berbeda.” *Jurnal Pendidikan*

- Kanji, Hasanah. Dkk. 2019. “ Model Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan*
- Khotimah, Khusnul. Dkk. 2020. “Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan 01 (01)*
- Makudja, Setna Alfrida. “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Gambar di SDN Inpres Talise 3.” *Jurnal Pendidikan*
- Maryanto, rahel ika Primadini dan Adhitya Wulanata Chirismastianto. 2017. “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado.” *Jurnal Penelitian Pendidikan*
- Maslakah, Nisaul, Zulia Setiyaningrum. 2017. “Pengaruh Pendidikan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang di SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta.” *Jurnal Pendidikan*. 10 (1)
- Nurdiana. 2019. “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Problem Solving.” *Jurnal Pendidikan 3 (1)*
- Pasaribu, Nurhalimah. 2017. “ Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan.” *Jurnal Bimbingan Konseling 3 (1)*
- Raresik, Kd Ayuning. Dkk. 2016. “ Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus VI.” *Jurnal Pendidikan*
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sams, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Prenadamedia Group
- Santoso, Debyo Hendry. 2013. “ Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas VII Sekolah Menengah pertama Negeri 2 Sumber lawang Sragen.” *Jurnal Penelitian Pendidikan 5 (4)*

- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Satria, Irawan. 2015. *Konsep Dasar dan pendidikan ilmu Pengetahuan sosial* jakarta: IPB Pres
- Setianingsih, Tika. Dkk. 2016. “ Penerapan model *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Dalam Peningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungrejo Tahun Ajaran 2016/2017.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 5 (5.1)
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryosubroto. 2004. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Jakarta: Ar-ruzz Media
- Wardani, Komang Yuli Trisna. Dkk. 2015. “ Penerepan Metode Bilingual Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di TK Salwa Dharma Singraja, “ *Jurnal Penelitian Pendidikan* 4 (6)
- Yonarita, Astria. Dkk. “ Upaya Meningkatkan Motivasi dan Ketuntasan Belajar Bahasa Inggris Dengan Media Flashcard Pada Siswa Kelas V A di SDN 06 Nangah Pinoh Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan*