

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran *Flash Card*

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Kata media berasal dari Bahasa latin medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar” media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang sangat terkait dengan elemen lainnya, seperti metode, materi, tujuan, dan peserta didik (Batubara & Ariani, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat pelantara dalam proses belajar mengajar yang memotivasi kegiatan belajar sehingga pembelajaran lebih menciptakan suasana yang menyenangkan, berpikir kritis, dan bermakna (Arsyaf, dkk 2022) . Pemilihan media pembelajaran haruslah tepat, mampu memotivasi belajar, mempermudah belajar, merangsang berpikir dan menciptakan suasana yang

sedikit kurang formal. Menurut Gawise, dkk (2022) media pembelajaran adalah penting dari proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya dengan baik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2012) beberapa jenis media pembelajaran yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di sekolah dasar, diantaranya adalah:

- 1) Media Grafis; gambar, diagram, peta dan globe.
- 2) Media Audio; radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium Bahasa.
- 3) Media Proyeksidiam; film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, film, permainan dan simulasi.

c. Media *Flash Card*

Media *flash card* merupakan kartu belajar yang efektif berisi gambar , teks atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu untuk merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Ciri-ciri media pembelajaran *flash card* yaitu berupa kartu gambar yang efektif, mempunyai dua sisi depan belakang, sisi depan berisi gambar atau tanda simbol, sisi belakang berisi defenisi, keterangan gambar,

jawaban atau uraian, sederhana dan mudah dibuat. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran sekitar 25x30 cm. gambar yang ada didalamnya merupakan rangkaian pesan yang disajikan Bersama dengan keterangannya (Susiliana & Riyana, 2009;94).

Media pembelajaran *flash card* diklasifikan berdasarkan bentuknya yaitu cetak dan non cetak. *Flash card* cetak dibuat dengan tangan atau menggunakan alat cetak seperti *printer* dan sablon sehingga dapat dilihat dan dipegang. *Flash card* non cetak dibuat dengan *computer* atau alat cetak (Arsyaf, dkk 2022).

d. Cara Membuat Media *Flash Card*

Menurut Novitasari, dkk (2023) *flash card* atau kartu pengingat adalah kartu kecil dengan gambar, teks atau tanda simbol yang dirancang untuk mengingatkan dan menuntun siswa ke sesuatu yang berkaitan dengan gambar. Atau dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 10x15 cm. bahan yang digunakan; gambar *flash card* yang telah disiapkan , kertas karton putih, gunting, *cutter*, penggaris, pensil, dan tempat *flash card*. Cara membuat kartu *flash card* ;

- 1) Cari gambar sesuai dengan tema kartu yang anda ingin di internet
- 2) Mulai desain dari awal, beri kotak pada gambar ukuran 7x11 cm, 10x15 cm
- 3) Tambahkan informasi pada *template*, warna *font* sesuai dengan keinginan
- 4) Unggah kedalam format apa pun (JPEG, PNG, atau PDF)

- 5) Print dokumen dengan kertas stiker
- 6) Potong *flash card* sesuai bentuknya
- 7) Tempel dikertas karton putih lalu gunting.
- 8) Media siap digunakan

e. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Kelebihan dan kelemahan media pembelajaran *flash card* menurut Susilana & Riyana (2009:95) ;

1) Kelebihan Media *Flash Card*

- a) *Flash Card* mudah didapat dan digunakan dimana saja baik didalam kelas maupun diluar kelas karena ukurannya yang kecil dan dapat disimpan disaku atau tas;
- b) Praktis, dilihat dari cara membuatnya dan penggunaannya media ini tidak memerlukan listrik, jika digunakan guru hanya perluh menyusun urutan gambar sesuai dengan yang diinginkan;
- c) Menyajikan pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama angkah dan sebagainya.
- d) Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan.

2) Kekurangan Media *Flash Card*

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

c) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.

f. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Menurut Kamullah dkk (2019) Penggunaan media *flash card* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: (1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa, (2) Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan, (3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian, (4) Jika sajikan dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar candi hindu, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar candi hindu yang belakangnya bertuliskan candi hindu.

2. Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka

a. Pengertian IPAS

Kurikulum memegang peran penting dan mendasar dalam dunia pendidikan. Kurikulum telah berubah seiring dengan perkembangan zaman dan karakteristik perkembangan siswa yang semakin berkembang dari waktu ke waktu. Kemendikbudristek baru-baru ini meluncurkan kurikulum merdeka, yang memasukkan mata pelajaran baru seperti ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Pada kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum yang dirancang akhir-akhir ini terdapat dua mata pelajaran yang digabungkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Penggabungan ini dilakukan karena peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir secara holistik, utuh dan kongkrit (Marwa, dkk 2023).

Menurut Wijayanti dan Ekantini (2023) Pembelajaran IPA di SD/MI di kurikulum Merdeka digabungkan dengan IPS menjadi IPAS dengan tujuan meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan. Memberikan siswa pemahaman yang lebih baik tentang masalah lingkungan sosial dan alam.

b. Fungsi Dan Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Menurut Novianti (2024) Tujuan pembelajaran IPAS adalah membentuk siswa dengan kemampuan berpikir yang masuk akal, mendasar, dan imajinatif, serta menumbuhkan minat, keyakinan, dan sikap terbuka terhadap perubahan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial untuk memperoleh pemahaman tentang fenomena lingkungan.

3. Hasil Belajar

a. Belajar

Belajar merupakan dasar pada perkembangan hidup manusia atau individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai keseluruhan hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Harahap (2024) menyatakan belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Belajar adalah proses perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan pada diri seseorang melalui interaksi dengan lingkungan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh perubahan yang positif baik dari segi pengetahuan maupun tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan.

b. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Marzuki dkk, (2023), hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur melalui evaluasi penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif. Fernando, dkk (2024) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang menilai pengetahuan, sikap, dan

keterampilan siswa dengan mengamati perubahan dalam tingkah laku mereka. Hasil belajar adalah proses mengevaluasi dan mengukur nilai belajar siswa melalui kegiatan. Tujuan hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa melakukan sesuatu. Tingkat keberhasilan siswa diukur dengan skala nilai yang terdiri dari huruf atau angka simbol.

Menurut Rahman (2021), hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil-hasil ini dapat mencakup kompetensi yang sesuai dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari oleh siswa. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan melalui evaluasi.

2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Marlina, dkk (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga).

3) Hambatan Hasil Belajar

Menurut Purnama (2020) hambatan hasil belajar siswa antara lain motivasi belajar rendah, kurangnya minat dan perhatian siswa saat pembelajaran, suasana belajar yang membosankan, serta metode mengajar guru yang kurang variatif.

Safitri (2023) menyatakan hambatan eksternal hasil belajar siswa antara lain fasilitas belajar yang kurang memadai, lingkungan belajar yang kurang kondusif, dan penggunaan metode mengajar guru yang monoton.

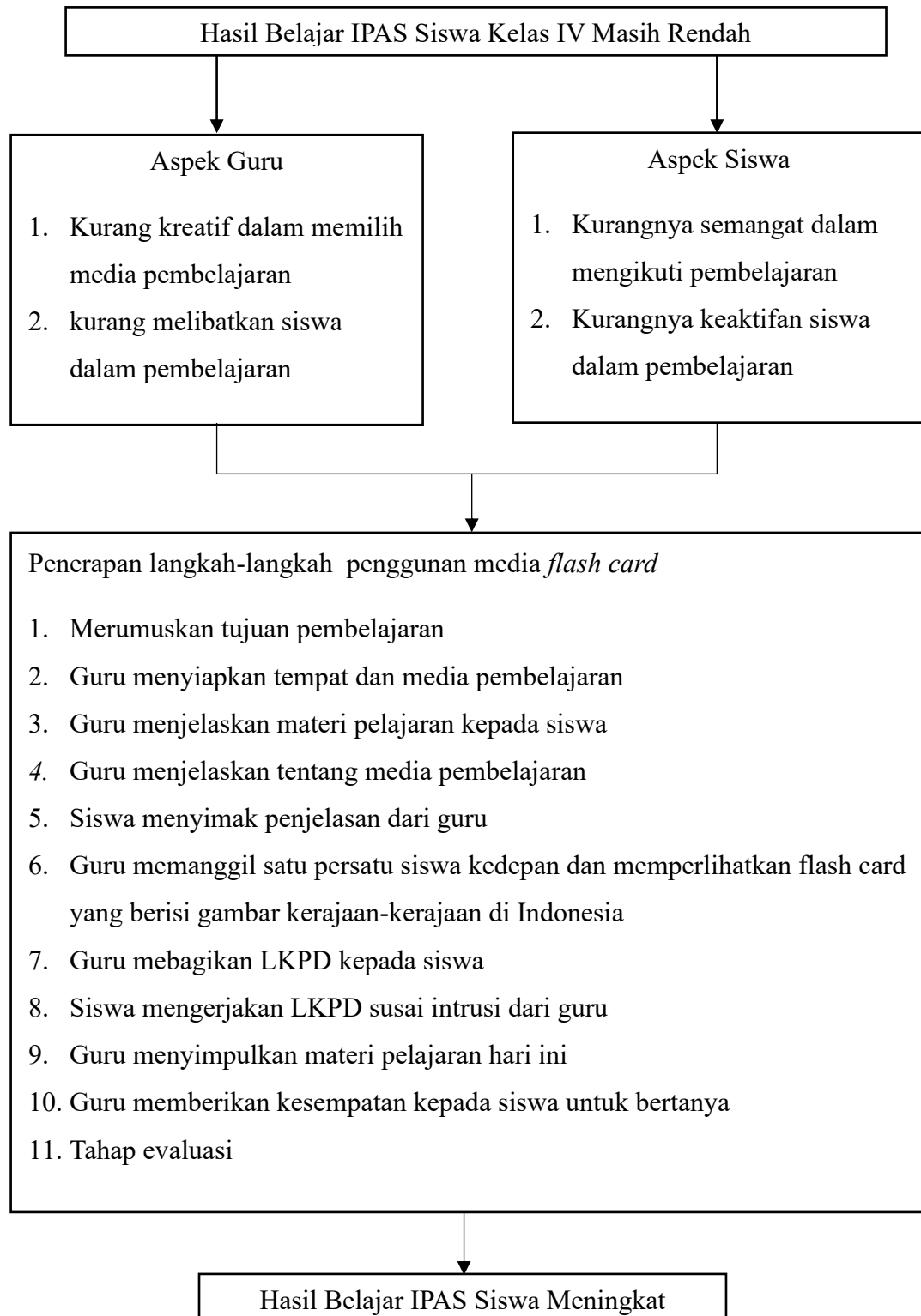
c. Indikator Hasil Belajar

Widyaningsih (2021) menyatakan dijelaskan bahwa indikator hasil belajar siswa dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses meliputi aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan dari segi hasil meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

B. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran *flash card* sebagai pelantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran *flash card* merupakan alat bantu belajar berupa kartu yang biasanya berisi gambar, kata, angka, atau informasi lain pada satu atau kedua sisinya. Meskipun dalam penggunaan media pembelajaran ini memiliki kelemahan seperti hanya menekankan pada persepsi penglihatan dan ukurannya terbatas pada kelompok besar namun apabila digunakan dengan baik maka akan memberikan hasil yang baik. Media pembelajaran ini cocok digunakan pada mata pelajaran IPAS karena dalam pembelajaran sosial yang mempelajari tentang Sejarah, siswa akan merasa bosan jika guru hanya materi dengan metode ceramah saja, dengan menggunakan media *flash card* siswa akan terbantu dengan bisa menemukan informasi-informasi melalui media *flash card*. Dari uraian diatas diharapkan bahwa

penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah jika media *flash card* diterapkan pada mata pelajaran IPAS, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara.