

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR****Mega Krisdiana¹⁾, Ujang Jamaludin²⁾**^{1, 2)} Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹⁾ krisdianamega@gmail.com, ²⁾ ujangjamaludin@untirta.ac.id**Histori artikel***Received:*
12 Desember 2022*Accepted:*
10 Mei 2023*Published:*
15 Mei 2023**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila, elemen negara kesatuan republik Indonesia pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model kuasi eksperimen, desain nonequivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas IV sekolah dasar. Melalui teknik proporsional *random sampling*, ditempatkan 10 peserta didik di kelas eksperimen dan 10 peserta didik di kelas kontrol. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes. Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan uji Mann Whitney. Diperoleh *Sig. Asymp (2-tailed)* sebesar 0,001, maka nilai kurang dari 0,05. Hasil tersebut membuktikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *flash card*.

Kata-kata Kunci : media flash card, hasil belajar**Corresponding author:* Mega Krisdiana (krisdianamega@gmail.com)

Abstract. This study aims to find out how the effect of flash card media is to improve learning outcomes for fourth grade elementary school students, especially in Pancasila education subjects, elements of the unitary state of the Republic of Indonesia on the diversity of traditional houses in Indonesia. This study used a quantitative method with a quasi-experimental model, nonequivalent control group design. The population in this study were students in class IV of elementary school. Through proportional random sampling technique, 10 students were placed in the experimental class and 10 students in the control class. Collecting research data using tests. The data in this study were analyzed using the Mann Whitney test. Obtained Sig. Asymp (2-tailed) is 0.001, so the value is less than 0.05. These results prove that there is an increase in student learning outcomes by using flash card media.

Keywords: flash card media, learning outcomes.

Latar Belakang

Pendidikan secara psikologis berarti mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Potensi tersebut bertumpu pada bagian tubuh manusia yang paling penting yaitu otak. Maka dari itu, pendidikan yang baik harus berintegrasi dengan neurosains dalam proses pembelajarannya (Maryanti & Kurniawan, 2017). Neurosains merupakan disiplin ilmu yang mempelajari mengenai sistem kerja syaraf manusia yang sering kali diabaikan oleh para pendidik. Hal tersebut mengakibatkan suasana proses belajar mengajar yang membosankan dan tidak menarik minat peserta didik karena tidak adanya stimulus dari pendidik (Putri & Ribawati, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di UPT SDN Sentul 1, pendidik seringkali merasa kesulitan pada pembelajaran pendidikan pancasila mengenai materi keragaman budaya bangsa khususnya pada keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Peserta didik merasa tidak bersemangat dan tidak menikmati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dikarenakan peserta didik tidak bisa melihat secara konkret mengenai rumah adat yang ada di Indonesia, sehingga menimbulkan peserta didik yang sibuk dengan dunianya sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan materi dari pendidik. Hasil observasi yang dilakukan pada bulan November 2022 di kelas IV A dan IV B UPT SDN Sentul 1 peneliti mendapatkan data hasil *assessment* awal penilaian formatif dari wali kelas IV A dan IV B UPT SDN Sentul 1 yaitu mengenai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau KKTP pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya pada materi keanekaragaman budaya bangsa masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh wali kelasnya. Berikut adalah tabel data ketuntasan peserta didik pada materi keanekaragaman budaya bangsa Indonesia khususnya sub materi mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa, pada kelas IV A ada 30% peserta didik yang tuntas dan ada 70% peserta didik yang belum tuntas pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Sedangkan pada kelas IV B ada 40% peserta didik yang yang

sudah tuntas dan ada 60% peserta didik yang belum tuntas pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang masih belum tuntas pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang kurang memberikan informasi, kurang interaktif dan tidak melibatkan peserta didik. Proses kegiatan belajar mengajar yang baik yaitu melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik akan menjadi aktif. Peserta didik yang aktif yaitu peserta didik yang mendengarkan, berdiskusi, menuliskan laporan dan lainnya (Fatmawati, 2019), sehingga dengan adanya peserta didik yang aktif maka proses pembelajaran tersebut bisa dikatakan sebagai proses pembelajaran yang efektif (Jefri & Junaidi, 2019).

Tabel 1. Hasil Assessment Awal Peserta Didik Pada Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia

Kelas IV A			Kelas IV B		
No.	Nama Peserta Didik	Tuntas / Tidak Tuntas	No.	Nama Peserta Didik	Tuntas / Tidak Tuntas
1	PD1	Tuntas	1	PD1	Tidak Tuntas
2	PD2	Tuntas	2	PD2	Tuntas
3	PD3	Tidak Tuntas	3	PD3	Tidak Tuntas
4	PD4	Tidak Tuntas	4	PD4	Tidak Tuntas
5	PD5	Tidak Tuntas	5	PD5	Tuntas
6	PD6	Tidak Tuntas	6	PD6	Tidak Tuntas
7	PD7	Tuntas	7	PD7	Tuntas
8	PD8	Tidak Tuntas	8	PD8	Tidak Tuntas
9	PD9	Tidak Tuntas	9	PD9	Tidak Tuntas
10	PD10	Tidak Tuntas	10	PD10	Tuntas

Salah satu hal yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik karena dapat menstimulus pikiran dan perasaan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung (Nurtaniawati, 2017). Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif atau kecerdasan yang dimiliki peserta didik (Andini, 2022). Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran materi keragaman rumah adat di Indonesia ini adalah media *flash card*. Media ini merupakan kartu yang berisikan gambar mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia dan juga gambar tersebut disertakan penjelasannya pada bagian belakang kartu (Wahyuni, 2020).

Media *flash card* terinspirasi dari permainan yang sedang trend kalangan peserta didik pada saat ini yaitu permainan kartu. Media pembelajaran ini dianggap efektif untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia, karena memuat berbagai macam ilustrasi yang bisa membantu peserta didik untuk lebih memahami mengenai materi tersebut (Pratiwi & Gunansyah, 2022). Media ini

termasuk kedalam jenis media visual atau media gambar yang bisa dilihat menggunakan mata (Suprihatiningrum, 2016), sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan mudah dan dapat menstimulus kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Shafa dkk (2022) menjelaskan mengenai keunggulan dari penggunaan media *flash card* yaitu: media *flash card* sangat mudah dibawa kemana-mana, media ini sangat praktis untuk digunakan, mudah untuk diingat oleh peserta didik dan bersifat menyenangkan serta memotivasi peserta didik. Media *flash card* juga dapat melatih berbagai macam aspek salah satunya adalah kemandirian anak (Rahman dkk, 2021). Dengan menggunakan media *flash card* juga akan mempertajam daya ingat peserta didik, melatih kemandirian dan meningkatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik mengenai rumah adat yang ada di Indonesia (Safitri dkk, 2018).

Berdasarkan keunggulan media pembelajaran tersebut, pembelajaran tidak akan lagi berpusat pada guru dan membosankan karena peserta didik akan diajak untuk aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga tujuan pembelajaran pun akan tercapai (Putri & Ribawati, 2022). Karena peserta didik menurut pandangan neurosains adalah aktivitas otak peserta didik selama menerima pembelajaran dan respon otak peserta didik terhadap proses pembelajaran (Maulita dkk, 2022). Media pembelajaran *flash card* ini sudah dirancang berdasarkan berbagai teori yang berhubungan dengan kinerja otak, dan lebih mengutamakan teori mengenai gaya belajar peserta didik.

Terdapat tiga gaya belajar peserta didik yaitu, visual, auditorial, dan kinestetik dan kategori gaya belajar peserta didik dapat dilihat melalui preferensi kognitif, profil kecerdasan dan sensori (Yuniarni, 2022). Media pembelajaran *flash card* termasuk ke dalam gaya belajar menggunakan preferensi sensori karena dapat diamati langsung oleh alat indera peserta didik. Berdasarkan preferensi tersebut peserta didik dengan gaya belajar visual dapat belajar dari apa yang mereka lihat, peserta didik dengan gaya belajar auditorial dapat belajar dari apa yang mereka dengar, dan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar dari bergerak, bekerja dan menyentuh. Sehingga, memori di otak akan tertata dengan baik, efektif dan efisien jika dirancang dalam bentuk kata dan gambar. Melalui media ini, peserta didik tidak akan salah dalam membayangkan keanekaragaman rumah adat di Indonesia dan tidak perlu melihatnya secara langsung ke tempatnya. Dengan demikian Media *flash card* dapat dijadikan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya (Febriyanto & Yanto, 2019).

Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Giwangsa (2021) mengenai media kartu kuartet dan media kartu flash (Widiarti, 2021) yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, lalu hasil penelitian Kurniawan (2017) mengenai media pembelajaran media kartu bergambar yang sangat efektif dan praktis dalam penggunaannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nawafilaty (2019) menggunakan media *flash card* untuk mengenalkan huruf pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, dkk (2021) juga menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab. Dari penelitian relevan yang ada maka gap penelitian ini adalah peneliti ingin menggunakan media *flash card* sebagai media untuk mengenalkan anak mengenai materi keanekaragaman budaya bangsa mengenai rumah adat di Indonesia. Sehingga urgensi penelitian ini adalah memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi keanekaragaman budaya bangsa mengenai rumah adat di Indonesia.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu dengan menggunakan media *flash card* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang distimulus melalui proses diskusi kelompok yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung serta peserta didik akan lebih aktif dalam proses belajar dan dapat memahami materi dengan mudah. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada materi keanekaragaman budaya bangsa mengenai rumah adat di Indonesia.

Metode

Penelitian kuantitatif jenis eksperimen adalah metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini. Dengan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan ciri khas dari penelitian eksperimen dengan *design quasi experimental*. Di mana kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan *treatment* dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan *treatment*. Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mencari pengaruh dari *treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan model *nonequivalent control group design*. Untuk melihat keberhasilan dari penelitian ini, maka hasil yang didapat akan dianalisis data menggunakan statistik menggunakan aplikasi SPSS versi 29. Dalam pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *proporsional random sampling* dimana teknik ini digunakan untuk mengambil sampel secara acak.

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan November tahun 2022 di UPT SD Negeri Sentul 1 yang bertempat di Kecamatan Kragilan Kabupaten Serang. Peneliti akan

melakukan penelitian di kelas IV A dengan sampel 10 orang dan kelas IV B dengan sampel sebanyak 10 orang. Pada metode kuasi eksperimen menggunakan dua kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka peneliti akan menggunakan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi dengan menggunakan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen perlakuan yang diberikan adalah menggunakan media *flash card* dalam mempelajari keanekaragaman budaya bangsa mengenai rumah adat di Indonesia sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media tetapi menggunakan cara konvensional pendidik ketika melakukan pembelajaran mengenai materi ini. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi rumah adat di Indonesia dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan *treatment* berupa media *flash card*.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah instrumen tes dengan menggunakan 10 soal mengenai mengidentifikasi rumah adat di Indonesia. Instrumen tes akan diuji cobakan dengan melakukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda tiap-tiap butir soal yang digunakan sebelum diberikan kepada peserta didik. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen tes mengenai materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

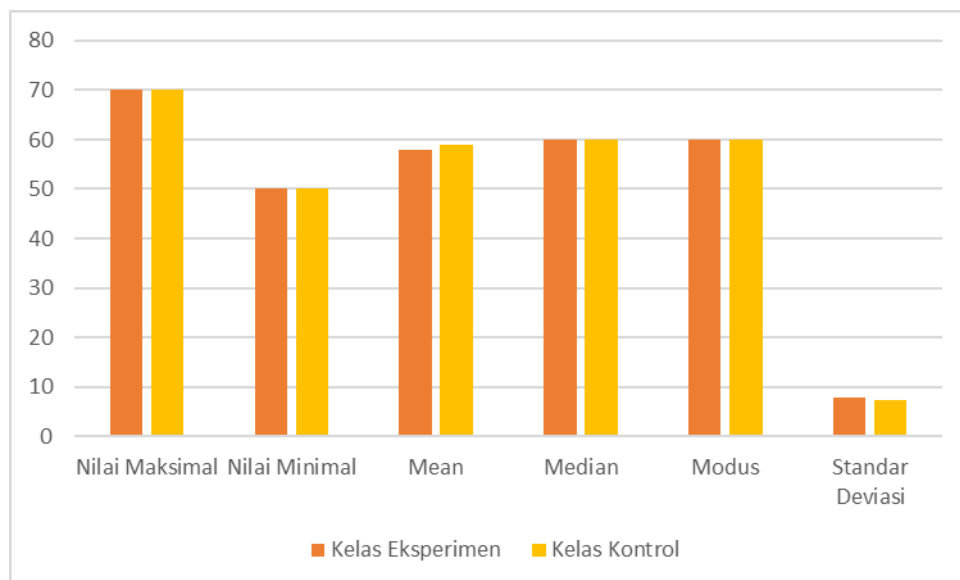
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	4.2 Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di Indonesia	Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia	Isian	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Teknik analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Hanafia dkk (2021) bahwa teknik ini menghasilkan data berupa angka dan dapat dihitung. Maka dari itu akan dilakukan analisis penelitian dengan melakukan uji prasyarat terlebih dahulu, dengan melakukan uji normalitas untuk membuktikan penelitian ini berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal, lalu uji homogenitas untuk menentukan penelitian ini homogen atau tidak homogen, selanjutnya pada uji hipotesis peneliti akan menguji hipotesis yang diusulkan peneliti akan diterima atau ditolak dengan mengaplikasikan uji *Paired T-test* bila berdistribusi normal dan jika berdistribusi tidak normal maka peneliti akan menggunakan uji *Mann Whitney* dengan bantuan aplikasi SPSS versi yang paling terbaru yaitu versi 29.

Hasil dan Pembahasan

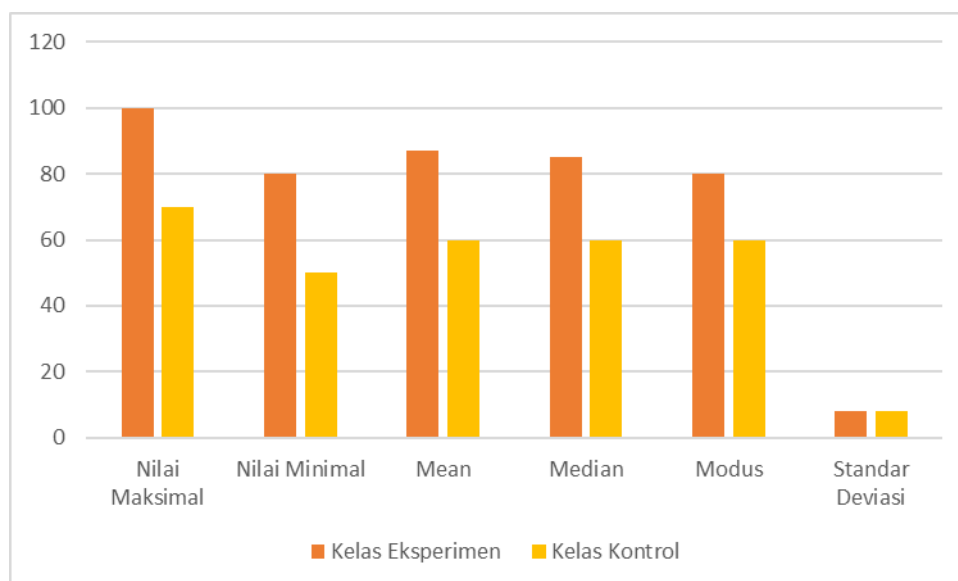
Kegiatan belajar mengajar dilakukan seperti pembelajaran pada umumnya, melakukan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup sesuai dengan rancangan pembelajaran yang ada. Pada kegiatan pendahuluan, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Lalu, dilanjutkan dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan saat ini. Sebelum masuk menjelaskan materi mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia, peneliti memberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan yang dimiliki peserta didik mengenai materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. *Pretest* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil *pretest* mengenai materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia.



Gambar 1. Hasil *Pretest* Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia

Hasil analisis diatas diperoleh bahwa dari kegiatan *pretest* yang telah dilakukan, peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai maksimal yang sama sebesar 70, nilai minimal yang sama yaitu 50, mean sebesar 58 pada kelas eksperimen dan 59 pada kelas kontrol, median dan modus yang sama sebesar 60, serta standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 8 dan pada kelas kontrol sebesar 7. Dapat disimpulkan kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama, ada perbedaan sedikit pada nilai rata-rata dan standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi keanekaragaman rumah adat dengan menggunakan *treatment* yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diberi *treatment* berupa media *flash card* pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan cara konvensional yang biasa digunakan guru ketika mengajarkan materi tersebut. Setelah itu, peneliti memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran mengenai materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia dengan menggunakan soal yang sama saat *pretest*. Berikut adalah hasil *posttest* yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 2. Hasil *Posttest* Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia

Hasil *posttest* pada gambar di atas menghasilkan perubahan yang terlihat sangat jelas, yaitu pada kelas eksperimen memperoleh nilai maksimal sebesar 100 yang artinya ada beberapa siswa yang benar semua dalam mengerjakan tugas, nilai minimalnya sebesar 80, mean sebesar 87, median dan modus sebesar 85 dan 80. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai maksimal 70, nilai minimal sebesar 50, mean sebesar 60, median dan modus sebesar 60, serta standar deviasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama besarnya yaitu 8.

Setelah menganalisis data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV A dan IV B, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebelum menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti. Uji normalitas melalui data yang sudah ada dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan versi paling terbaru yaitu versi 29 dan diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Data tersebut diperoleh dari kelas eksperimen dengan menggunakan media *flash card* dan kelas kontrol dengan cara konvensional yang dilakukan guru ketika memberi materi

mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 29.

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Ngain	kelas eksperimen	,225	10	,162	,885	10	,148
	kelas kontrol	,359	10	<,001	,745	10	,003

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji normalitas yang sudah dilakukan, diperoleh hasil yaitu *Sig. Shapiro-Wilk* sebesar 0,148 pada kelas eksperimen dan 0,003 pada kelas kontrol. Berdasarkan ketentuan yang sudah ada, maka kelas eksperimen $> 0,005$ hal tersebut membuktikan bahwa uji normalitas pada kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan kelas kontrol $< 0,05$ maka uji normalitas pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Maka dari itu, uji normalitas pada data tersebut dikategorikan sebagai uji normalitas tidak berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk membuktikan suatu data tersebut homogen atau tidak homogen. Maka, dilakukan uji homogenitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29 menggunakan *One-Way ANOVA*. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas.

ANOVA					
Ngain					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,404	1	2,404	80,516	<,001
Within Groups	,537	18	,030		
Total	2,941	19			

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Berdasarkan data gambar diatas, menjelaskan bahwa hasil dari uji homogenitas yang sudah dilakukan menghasilkan *Sig.* 0,001 dan berdasarkan ketentuan dasar-dasar pengambil keputusan maka uji homogenitas pada data ini adalah varians dari dua kelompok populasi data adalah tidak homogen karena *Sig.* $< 0,05$. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Sentul 1, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal dan tidak homogen dikarenakan *Sig.* $< 0,05$ hal tersebut berdasarkan dasar-dasar pengambil keputusan yang sudah ada. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis yang sudah diajukan oleh peneliti, yaitu:

- H_0 : Dengan menggunakan media *flash card* tidak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia
- H_1 : Dengan menggunakan media *flash card* adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia

Dikarenakan uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka selanjutnya adalah langsung menguji hipotesis yang sudah diajukan dengan menggunakan uji *Non-Parametric* dengan menggunakan *Mann-Whitney test*. Berikut adalah hasil hipotesis menggunakan *Mann-Whitney* dengan bantuan SPSS versi 29.

Test Statistics^a

	Ngain
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	55,000
Z	-3,874
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

a. Grouping Variable: kelompok
b. Not corrected for ties.

Gambar 5. Hasil Uji Hipotesis *Non-Parametric* dengan *Mann-Whitney Test*

Berdasarkan hasil pembuktian hipotesis, diperoleh *Asymp Sig. (2-tailed)* < 0,05 karena menunjukkan hasil 0,001 yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dari uji hipotesis yang sudah dilakukan adalah bahwa dengan menggunakan media *flash card* adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas IV A adalah kelas yang diberikan *treatment* menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia sedangkan kelas kontrol yaitu kelas IV B adalah kelas yang menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Sampel yang digunakan sebanyak 20 peserta didik dari dua kelas paralel yaitu kelas IV A dan kelas IV B yang masing-masing kelas diambil sampel sebanyak 10 orang.

Berdasarkan hasil dari data yang sudah dianalisis, maka hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan cara konvensional dan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada kelas kontrol yang menggunakan cara konvensional diperoleh skor pretest dengan rata-rata nilai 59 serta nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50. Serta Median dan Modus yang didapatkan adalah 60. Sedangkan hasil posttest dengan rata-rata nilai 60 serta nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50. Median dan modus sebesar 60.
2. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* diperoleh skor *pretest* dengan rata-rata nilai 58 serta nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50. Serta Median dan Modus yang didapatkan adalah 60. Sedangkan hasil *posttest* dengan rata-rata nilai 87 serta nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 80. Median sebesar 85 dan modus sebesar 80.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua skor *posttest* kelompok siswa yang menggunakan media *flash card* dan cara konvensional diperoleh nilai *Sig. Asymp (2-tailed)* sebesar 0,001. Berdasarkan dengan dasar-dasar pengambil keputusan uji hipotesis dengan uji *Mann Whitney* ini maka H_1 diterima yang berarti bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *flash card*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan berdasarkan rancangan pembelajaran seperti biasa yaitu dengan melakukan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Setelah melakukan kegiatan awal, peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menjelaskan materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Setelah peneliti melakukan *pretest* dengan 10 soal yang sudah dipersiapkan peneliti, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi dengan *treatment* yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media *flash card* sedangkan pada kelas kontrol dengan cara konvensional atau cara biasa. Lalu peneliti melakukan *posttest* dengan memberikan soal yang sama kepada peserta didik kelas IV A dan kelas IV B.

Berdasarkan hasil *posttest* yang sudah dilakukan, diperoleh nilai yang perbedaannya cukup terlihat jelas yaitu kelas IV A yang mendapatkan nilai rata-rata 87 sedangkan kelas IV B mendapatkan nilai rata-rata 60. Sehingga, kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* mendapatkan nilai yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian Nurtaniawati (2017) yang membuktikan bahwa belajar menggunakan media lebih menarik semangat belajar peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan belajar tidak menggunakan media. Sehingga, media *flash card* dianggap sebagai media interaktif yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Media *flash card* sudah tidak asing dikalangan peserta didik, karena media ini terinspirasi dari permainan yang sedang *trending* dikalangan peserta didik. Media ini berisikan gambar mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia pada halaman depan dan berisikan penjelasan mengenai gambar tersebut berada pada halaman belakang. Sehingga melakukan pembelajaran menggunakan media *flash card* dapat menghindari kekeliruan peserta didik dalam membayangkan rumah adat di Indonesia. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suprihatiningrum (2016) yang menjelaskan bahwa media *flash card* memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan rumah adat di Indonesia. Lengari & Agustika (2020) juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan media *flash card* pembelajaran akan menjadi lebih mudah karena dapat menyampaikan hal yang susah untuk dikonkretkan.

Media *flash card* ini juga termasuk kedalam media pembelajaran yang bisa membuat peserta didiknya menjadi aktif. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ribawati (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media *flash card* tidak lagi berpusat pada guru yang cenderung membuat peserta didik menjadi bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik akan aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Menurut Yuniarni (2022) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik bisa belajar melalui gaya belajar mereka masing-masing, seperti gaya belajar visual dari gambar mengenai rumah adat di Indonesia, lalu gaya belajar auditorial dari apa yang mereka dengar mengenai penjelasan peserta didik tentang keanekaragaman rumah adat di Indonesia, dan juga gaya belajar kinestetik melalui pergerakan, bekerja dan menyentuh. Hal ini berkaitan erat dengan neurosains yaitu ilmu tentang syaraf-syaraf pada otak manusia.

Melalui media pembelajaran ini, memori di otak peserta didik akan tertata dengan baik, efektif dan efisien karena peserta didik selain bisa belajar dan bermain, mereka juga tidak akan salah dalam membayangkan rumah adat di Indonesia dan tanpa harus melihat secara langsung ke tempatnya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media *flash card* ini adalah media pembelajaran yang berbasis neurosains, karena media pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dan dapat mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga peserta didik bisa belajar melalui gaya belajar masing-masing.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *flash card*. Hal ini dibuktikan dari hasil *posttest* yang telah diperoleh antara kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* dengan kelas kontrol yang menggunakan cara konvensional menunjukkan adanya perbedaan nilai yang cukup terlihat jelas dengan perolehan skor rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 87 dan kelas kontrol adalah 60. Serta dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh nilai *Sig. Asymp (2-tailed)* sebesar 0,001 yang mana nilai tersebut jika dilihat berdasarkan dasar-dasar pengambilan keputusan, maka nilai tersebut kurang dari 0,05 maka H_1 diterima dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *flash card*.

Media *flash card* juga terbukti menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena media berupa kartu yang sudah dimodifikasi dengan *design* semenarik mungkin. Selain itu, dengan menggunakan media *flash card* peserta didik juga akan diajak untuk lebih aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak peserta didik sehingga peserta didik memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran. Dapat disimpulkan jika media *flash card* ini adalah media pembelajaran yang berbasis neurosains, karena media pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dan dapat mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga peserta didik bisa belajar melalui gaya belajar masing-masing.

Daftar Pustaka

- Andini, A. N. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1-11.
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada E-learning berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 108-116.
- Giwangsa, F. S. (2021). Pengaruh Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal penelitian pendidikan*.
- Hanafia, A., Wiryanto, Ekawati, R., & Hendratno. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Education and Development*, 354-361.
- Jefri, J., & Junaidi, J. (2019). Penerapan model Talking Stick untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 125-132.

- Kurniawan, D. I. (2017). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuh Kembang Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Crobogan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lengari, M. P. E., & Agustika, G. N. S. Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 65-74.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang (TTS) Online dalam Mata Kuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 124-139.
- Maulita, R., Suryana, E., & Abdurrahmansyah. (2022). Neurosains dalam Proses Belajar dan Memori . *Jurnal Inovatif*, 1-16.
- Nawafilaty, T. (2019). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A. *Journal of Childhood Education*, 21-31.
- Nurhayati., Afrizawati., & Safitri, W. Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*, 52-59.
- Nurtaniawati. (2017). Peran Guru Dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 1-20.
- Pratiwi, F. P., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 421-430.
- Putri, A. L., & Ribawati, E. (2022). Penerapan Metode Neurosains dalam Pembelajaran Sejarah. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 1-10.
- Rahman, N. H., Mayasari, Annisa., Arifudin, Opan., & Ningsih, I. W., (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 99-106.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1-14.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2754-2761.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9-16.
- Widiarti, S. (2021). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbung*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Yuniarni, D. (2022). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 513-525.