

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Terkait Dengan Hasil Belajar Siswa, Media *Flashcard*, dan Pembelajaran Matematika

1. Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran adalah pelaksanaan kegiatan dengan melibatkan guru dan siswa menjadi dua subyek penting. Hasil dari pembelajaran ini akan menghasilkan suatu perubahan terhadap diri siswa seperti perubahan sikap, perubahan pengetahuan, dan perubahan kecakapan.¹ Menurut Sardiman, hasil belajar adalah perubahan tingkah lakunya. Perubahan perilaku meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta nilai dan sikap (afektif). Dengan begitu, ketika siswa memperoleh pengetahuan konsep, perubahan perilaku yang dicapai tidak hanya terkait dengan penguasaan konsep, tetapi juga tentang sikap yang berubah dan keterampilan yang meningkat. Penilaian hasil belajar ini menjadi komponen penting dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian hasil belajar dengan demikian dapat dikatakan sebagai proses perubahan perilaku yang melibatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar dapat diartikan sebagai prestasi dalam menguasai dan mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan dalam program pendidikan yang diraih oleh peserta didik. Hasil dari kegiatan pembelajaran tercantum dalam raport yang ditulis dalam bentuk angka.²

Guru memiliki tugas pokok untuk menilai pencapaian hasil pembelajaran siswa sebagai cara untuk mengetahui pencapaian siswa dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian ini memiliki tujuan untuk mengetahui serta mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditentukan serta memahami materi yang disampaikan. dalam kegiatan pembelajaran penilaian hasil belajar menjadi komponen yang paling penting.³

¹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, cetakan 9 (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2017) 25

² Ahmad Fajar & Devi Kurniawati, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Media *Flashcard* pada Materi *An-Nazah* di DTA Manaarul Huda Kelas IV", *Jurnal Kalamuna*, Vol. 2. No. 1, Januari 2021 28-29. DOI: <https://doi.org/10.52593/klm.02.1.02>

³ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, cetakan 3 (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2018), 1

a. Indikator hasil belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives*, indikator hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Berikut ini penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif merupakan indikator hasil belajar yang mencakup tentang suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terbagi atas aktivitas penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Benjamin S.Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari hafalan yang menjadi tingkatan terendah dan sederhana hingga evaluasi yang menjadi tingkatan paling tinggi dan kompleks.

Berdasarkan taksonomi Bloom, ranah kognitif adalah setiap upaya untuk mengukur aktivitas otak. Ranah kognitif terdiri dari aktivitas mental (otak), yaitu pemahaman, kemampuan berpikir, mengingat, menganalisis, menerapkan dan mengevaluasi kemampuan. Ranah kognitif mempunyai enam tingkat proses berpikir mulai dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi. Urutan enam tahap dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi adalah: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*). Ranah kognitif selalu berhubungan dengan cara melibatkan kognisi. Kognisi merupakan aktivitas atau proses untuk mendapatkan pengetahuan (termasuk perasaan, kesadaran, dsb) atau usaha untuk melakukan serta mengenali sesuatu berdasarkan pengalaman sendiri. Penilaian kognitif di dukung oleh instrumen-instrumen penilaian, pedoman dalam penskoran, konversi nilai sampai laporan hasil belajar yang ditulis dibuku raport.

Pengukuran ranah kognitif memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas dan meningkatkan kinerja siswa dalam ranah kognitif, terutama pada tingkat menghafal, memahami, mengaplikasikan, analisis, sintesis dan evaluasi. Memperoleh informasi yang akurat tentang tingkat kinerja siswa merupakan tujuan diadakannya pengukuran ranah kognitif.

- 2) Ranah afektif yaitu ranah yang memiliki keterkaitan antara sikap dan nilai-nilai. Menurut pendapat beberapa ahli bahwa ketika seseorang memiliki tingkat penguasaan kognitif yang tinggi maka sikap seseorang dapat berubah. Karakteristik

hasil belajar afektif dilihat pada siswa melalui perilaku. Seperti, ketika mengikuti mata pelajaran di sekolah dengan bersikap disiplin, perhatiannya fokus ke mata pelajaran, rasa hormat dan menghargai terhadap kehadiran guru, motivasinya dalam belajar, memiliki motivasi yang tinggi dengan rasa ingin tahu terhadap pelajaran yang diterimanya, dan sebagainya.

- 3) Ranah psikomotorik merupakan ranah yang mengacu pada kemampuan untuk melakukan tindakan setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu atau keterampilan (*skill*). Aspek psikomotorik mengacu pada hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan yang melibatkan kekuatan fisik dan otot yang terkait dengan aktivitas.⁴

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pentingnya untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar agar dapat meminimalisir hasil belajar yang rendah. Beberapa ahli berpendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Internal yaitu hasil belajar dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri.⁵ Faktor internal terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis :

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani yang terdapat pada diri individu, faktor fisiologis berkaitan dengan keadaan kesehatan fisik pada diri individu. Apabila kondisi kesehatan fisik seseorang terganggu, maka mempengaruhi proses belajar. Adapun contoh kondisi kesehatan yang mempengaruhi proses belajar pada individu yaitu seperti sakit, kelainan genetik pada tubuh tertentu (seperti: buta, lumpuh, tuli, dan sebagainya), merasa lemas, mengantuk dan sebagainya.

⁴ Tasya Nabillah & Agung Prasetyo Abadi, "FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA", *Prosiding Sesiomadika*, vol 2 No 1c 2020 Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>

⁵ Yenny Suzana & Imam Jayanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 13

b) Faktor Psikologis

Dalam golongan faktor psikologis memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar yaitu: minat, bakat, kecerdasan siswa, motivasi, dan percaya diri.

(1) Minat

Minat diartikan sebagai ketertarikan individu terhadap sesuatu. Pendapat tersebut didukung dengan pernyataan Hillgard (Slameto) yaitu "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*". Artinya minat merupakan kecenderungan seseorang dalam memperhatikan dan menikmati suatu kegiatan maupun informasi yang melalui media secara terus-menerus. Minat juga merupakan komponen yang penting ada di diri seseorang, karena jika seseorang memiliki minat yang kuat untuk belajar maka, proses belajar terjadi secara natural tanpa paksaan. Sehingga ilmu yang dipelajari lebih mudah diserap, begitu pula sebaliknya.

(2) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh diri individu sebagai potensi yang harus diasah dan dilatih terus-menerus agar dapat berkembang dengan baik. Hillgard (Slameto) menjelaskan bahwa "*aptitude is the capacity to learn*". Bakat merupakan kapasitas seseorang untuk belajar. Pada umumnya setiap individu memiliki bakat untuk mencapai prestasi yang baik dalam belajar. Akan tetapi tidak semua individu memiliki bakat yang sama. Untuk itu penting mengetahui bakat siswa di sekolah agar proses belajar jadi lebih mudah diterima. Karena jika materi yang dipelajari siswa sesuai dengan bakat yang ia punya, maka materi tersebut lebih mudah dicerna dan siswa juga belajar dengan semakin giat.⁶

(3) Kecerdasan siswa

Kecerdasan adalah suatu istilah dalam mendeskripsikan sesuatu yang bersangkutan dengan kemampuan seseorang. Kecerdasan siswa mempunyai peranan yang besar terhadap hasil belajar. Seperti

⁶ Yenny Suzana & Imam Jayanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 14

yang kita ketahui bahwa individu yang memiliki kecerdasan rendah mempengaruhi hasil belajar yang didapat menjadi rendah sedangkan individu dengan kecerdasan yang tinggi, hasil belajar yang didapat juga tinggi.⁷

(4) Motivasi

Motivasi adalah dorongan untuk mengambil tindakan yang ditemukan dalam diri seseorang. Motivasi menjadi pengaruh yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena orang yang memiliki motivasi belajar tinggi akan bersemangat dan fokus untuk berpartisipasi keras dalam kegiatan belajar. Begitu juga dengan sebaliknya, jika individu kurang memiliki motivasi belajar, maka selama kegiatan belajar akan malas, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar yang rendah.

(5) Percaya diri

Percaya diri ialah suatu hal yang dapat ditemukan pada setiap individu guna melaksanakan apa yang ingin mereka lakukan dengan baik. Kepercayaan diri inilah yang membantu individu dalam proses pembelajaran, akan ada saatnya siswa menggunakan rasa percaya diri ini untuk mencari tahu hal yang belum diketahuinya, bersosialisasi bersama individu yang lain, menjelaskan ide atau gagasan dan semacamnya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa yang terdapat dari luar diri individu. Adapun yang mencakup faktor eksternal yaitu:

(a) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor eksternal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah orangtua. Karena orangtua adalah madrasah pertama bagi siswa. Lembaga pendidikan yang pertama dan terpenting berasal dari keluarga. Dalam lingkungan keluarga, anak-anak harus selalu diberi sentuhan pendidikan. Untuk mendorong anak-anak belajar dan mengeksplorasi minat dan bakat

⁷ Yenny Suzana & Imam Jayanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 14

mereka, berikan mereka motivasi atau saran. Berikan perhatian sebagai sinyal bahwa orangtua mendukung untuk anaknya belajar, juga pelukan orangtua sangat penting untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri anak. Dengan cara ini, orang tua dapat mendorong faktor internal yang ada pada anak-anak mereka untuk menjadi antusias dalam belajar.⁸

(b) Faktor yang berasal dari sekolah

Guru, materi pelajaran, model dan metode pembelajaran yang digunakan, ruang belajar yang kurang kondusif dan sebagainya merupakan faktor yang berasal dari sekolah. Akan tetapi guru menjadi peran utama dalam faktor ini. Guru adalah pengendali pendidikan yang berasal dari lingkungan sekolah. Banyak hal atau masalah yang harusnya bisa diselesaikan oleh guru. Seperti mengubah cara berkomunikasi kepada siswa menjadi lebih baik, menerapkan metode belajar yang sesuai dengan materi yang dipelajari, mengontrol kelas dengan baik, dapat menstimulus siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya, menjadikan belajar sesuatu yang menyenangkan. Jika proses belajar dilakukan dengan baik dan menyenangkan, maka siswa akan tertarik dan bersemangat untuk belajar.

(c) Faktor yang berasal dari masyarakat

Manusia adalah makhluk sosial, sehingga setiap individu berkaitan erat dengan masyarakat. Bahkan faktor-faktor yang berasal dari masyarakat ini sangat sulit dikuasai. Sebab lingkungan masyarakat memiliki pola pikir yang bermacam-macam. Cara terbaik untuk meminimalisir hal negatif dari lingkungan masyarakat adalah peran orangtua untuk mendisiplinkan atau untuk mengupayakan lingkungan yang baik agar memberikan dampak positif pada anak-anak. Contohnya dengan memberikan pendidikan agama sejak dini.⁹

⁸ Yenny Suzana & Imam Jayanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 15

⁹ Yenny Suzana & Imam Jayanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 16

c. Pentingnya Penilaian Hasil Belajar

Guru perlu menilai hasil belajar siswa, karena penilaian hasil belajar dalam pendidikan sangat penting bagi siswa, guru dan sekolah.

1) Makna bagi siswa

Melalui hasil belajar, siswa akan mengetahui seberapa jauh mereka memahami pelajaran yang telah diajarkan oleh guru.

2) Makna bagi guru

Guru dapat mengetahui peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari kompetensi yang diharapkan melalui hasil penilaian. Dengan hasil penilaian tersebut, guru juga dapat mengetahui apakah strategi pembelajaran dengan media pendukung yang digunakan sudah sesuai atau belum.

3) Makna bagi sekolah

Untuk sekolah, informasi tentang hasil penilaian dapat diperhitungkan ketika mempersiapkan berbagai program pendidikan di sekolah untuk masa depan.¹⁰

d. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar dapat dideskripsikan sebagai suatu kegiatan yang ditujukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sesuai dengan skala yang telah ditentukan. Pengukuran hasil belajar terbagi menjadi 2, yaitu :

1) Tes

Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dengan baik dan benar, serta tugas yang harus diselesaikan dengan baik oleh peserta didik yang bertujuan untuk mengukur aspek tertentu.

Tes hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu (a) tes tertulis, (b) tes lisan, dan (c) tes tindakan. Tes tertulis adalah tes yang menekankan penggunaan pensil dan kertas sebagai instrumen utama. Tes lisan yaitu tes yang diberikan langsung tatap muka antara guru dan siswa. Sementara itu, tes tindakan mengacu pada proses penampilan seseorang selama pelaksanaan pembelajaran. Tes ini mengutamakan pelaksanaan dari apa yang sedang dikerjakan oleh siswa.¹¹

¹⁰ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2009), 36-38

¹¹ Mulyadi, *“Evaluasi Pendidikan : Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah”*, (Malang:UIN-Maliki Press, 2010), 56-58

Berdasarkan fungsinya sebagai alat pengukur perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik, tes terbagi menjadi:

(a) Tes seleksi

Tes seleksi biasanya disebut sebagai “ujian masuk”. Tes ini dilakukan sebagai bagian dari penerimaan siswa, di mana nilai tes digunakan untuk menentukan siswa potensial yang dipilih dari yang tertinggi dari banyak siswa yang ikut tes.

(b) Tes awal

Tes awal sering disebut sebagai *pre-test*. Tes awal adalah tes yang dilakukan kepada peserta didik sebelum kelas dimulai. Tujuan dari jenis tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan telah dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, poin pertanyaan dibuat yang sederhana dan mudah.

(c) Tes akhir

Tes akhir sering disebut sebagai *post-test*. Tes akhir bertujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang telah disampaikan oleh guru sudah dipahami oleh siswa.

(d) Tes formatif

Tes formatif biasanya disebut sebagai “ulangan harian”. Materi dari tes formatif ini biasanya pada materi pembelajaran yang telah diajarkan. Tes formatif memiliki beberapa kategori soal, baik yang termasuk dalam kategori “mudah” maupun yang termasuk dalam kategori “sulit”.

(e) Tes sumatif

Tes sumatif merupakan tes hasil belajar yang diambil setelah serangkaian pelajaran telah diberikan. Tes sumatif dilakukan secara tertulis. Soal-soal yang disajikan dalam tes sumatif ini juga biasanya lebih sulit atau susah daripada soal-soal tes formatif. Dalam tes sumatif semua siswa mendapatkan pertanyaan yang sama.¹²

¹² Anas Sudijono, “*Pengantar Evaluasi Pendidikan*”, (Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada, 2007), 67-68

2) Non tes

Non tes adalah cara untuk menilai hasil belajar siswa yang ini dilakukan tanpa menguji peserta didik.¹³ Teknik evaluasi non tes berarti melakukan penilaian melalui pengamatan sistematis. Teknik penilaian ini umumnya digunakan untuk menilai kepribadian anak secara keseluruhan, termasuk sifat, perilaku, sikap, dan lain-lain.

Dengan teknik non tes maka penilaian atau evaluasi hasil belajar peserta didik dapat melakukan wawancara (*interview*), melakukan pengamatan secara sistematis (*observasi*), dan menyebar angket (*quisionnaire*).¹⁴

(a) Wawancara (*interview*)

Wawancara yaitu mengajukan pertanyaan dan jawaban lisan secara tatap muka kepada narasumber untuk memperoleh informasi dan keterangan dengan instrumen dan tujuan yang telah ditentukan.¹⁵

(b) Observasi (pengamatan)

Teknik observasi atau pengamatan adalah suatu bentuk teknik non-pengujian yang biasa digunakan untuk menilai sesuatu dengan mengamati objek secara langsung, cermat, dan sistematis. Dalam pengamatan akan memungkinkan untuk melihat dan mengamati sendiri dan kemudian merekam perilaku dan peristiwa yang terjadi dalam keadaan saat ini dengan sebenarnya.

(c) Angket (*quisionnaire*)

Angket merupakan teknik pengumpulan data di mana diberikan serangkaian pertanyaan tertulis untuk responden agar dijawab. Oleh karena itu, angket berbeda dari wawancara. Angket juga dapat digunakan sebagai alat untuk menilai hasil belajar.¹⁶

¹³ Mulyadi, "Evaluasi Pendidikan : Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah", (Malang:UIN-Maliki Press, 2010), 61

¹⁴ Anas Sudijono, "Pangantara Evaluasi Pendidikan", (Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada, 2007), 76

¹⁵ Mulyadi, "Evaluasi Pendidikan : Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah", (Malang:UIN-Maliki Press, 2010), 63

¹⁶ Anas Sudijono, "Pangantara Evaluasi Pendidikan", (Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada, 2007), 84

2. Media *Flashcard*

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam konteks komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan pengertian di atas, berikut merupakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran:

- 1) Memperjelas penyampaian materi yang diberikan guru ke siswa.
- 2) Materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami siswa lebih cepat
- 3) Menimbulkan semangat belajar.
- 4) Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 5) Antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan akan ada interaksi yang secara langsung.¹⁸

b. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard berasal dari kata *Flash* (kilasan) dan *card* (kartu), jadi *Flashcard* merupakan salah satu media yang terdiri dari 2 bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang dengan bentuk kartu gambar, pada bagian depan isinya terdiri dari gambar dan pada bagian belakang isinya merupakan penjelasan atau deskripsi dari gambar tersebut. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media ini membantu guru menyajikan pesan dalam bentuk tertulis sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat materi.¹⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media yang mempunyai dua sisi yaitu bagian belakang dan bagian depan yang memiliki bentuk seperti kartu bergambar, pada bagian depan berupa gambar dan bagian belakang dapat berupa keterangan dari gambar tersebut,

¹⁷ Azhar Arsyad & Asfah Rahman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 3

¹⁸ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (depok: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 17

¹⁹ Khafida Aulia, *Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Sistem Ekskresi*, (Irawan Massie, 2022), 29 <https://books.google.co.id/books?id=MGCBEAAAQBAJ>

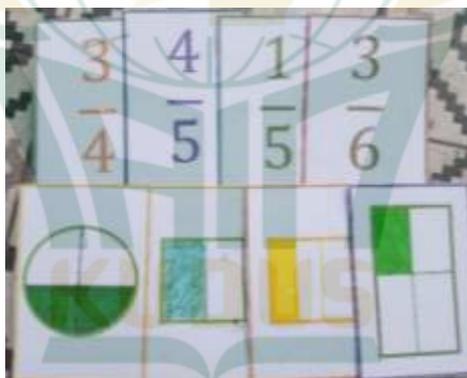
sehingga media ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Langkah-langkah Membuat *Flashcard*

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam membuat media *flashcard*:

- 1) Sediakan kertas untuk menempelkan gambar dan angka yang akan digunakan dalam pembelajaran, seperti kertas bufalalo.
- 2) Ukur kertas 10 x 15 cm.
- 3) Setelah diukur kertas dipotong dengan membentuk kartu-kartu yang berukuran 10 x 15 cm.
- 4) Sesuaikan jumlah kartu dengan materi yang akan diajarkan.
- 5) Tulislah angka-angka pada kertas tersebut sesuai dengan yang akan diajarkan.
- 6) Berilah warna yang menarik agar siswa tidak mudah jenuh.²⁰

Gambar 2.1
Media *Flashcard*



d. Kelebihan Media *Flashcard*

- 1) Sangat praktis

Saat menggunakannya, guru tidak perlu memiliki keterampilan khusus, dan juga tidak memerlukan listrik. Jika kita menggunakannya, kita hanya perlu menjelaskan gambar sesuai urutannya.

²⁰Ashiong P. Munthe dan Jesica Vitasari Sitinjak, “Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flashcard* pada Pelajaran Membaca Permulaan”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.11, No. 3 (Tangerang: Universitas Pelita Harapan, 2018), 216 <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/892/728>

2) Mudah diingat

Media *flashcard* salah satu media yang menyajikan pesan-pesan pendek sehingga mudah diingat oleh siswa. pada setiap kartu yang disajikan memiliki pesan tersendiri.

3) Menyenangkan

Media *flashcard* dalam penerapannya bisa melalui permainan. Media ini sangat menyenangkan jika diterapkan baik di kelas maupun di luar kelas.

4) Mudah dibawa-bawa

Karena ukurannya yang kecil dan tidak memakan banyak ruang, *Flashcard* dapat disimpan dalam kantong atau tas.²¹

e. Kekurangan Media *Flashcard*

- 1) Penerapannya memakan waktu lama, setiap kartu harus dijelaskan satu per satu menjadikan media *flashcard* membutuhkan waktu lama dalam penerapannya.
- 2) Siswa hanya dapat mengetahui dan memahami dari gambar dan kata-kata yang ditampilkan pada media *flashcard*.
- 3) Proses pembuatan *flashcard* membutuhkan waktu yang lama, Pilihan warna pada kartu harus menjadi warna yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan waktu lama untuk menemukan dan memilih gambar untuk digunakan pada *flashcard*.²²

f. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Berikut merupakan langkah-langkah dalam penggunaan media *flashcard* di kelas:

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Siswa menyimak dengan seksama penjelasan guru
- 3) Guru menggambarkan materi dari media dengan bahasa yang mudah dipahami
- 4) Siswa memahami materi yang telah diterangkan oleh guru
- 5) Guru menjelaskan sampai materi selesai dan memberikan soal.²³

²¹ Arman, *Media Flashcard*, (Kuningan: Goresan Pena, 2019), 12-14

²² Khafida Aulia, *Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Sistem Ekskresi*, (Irawan Massie, 2022), 32 <https://books.google.co.id/books?id=MGCBEAAAQBAJ>

²³ Ashiong P. Munthe dan Jessica Vitasari Sitinjak, “Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flashcard* pada Pelajaran Membaca Permulaan”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.11, No. 3 (Tangerang: Universitas Pelita Harapan, 2018), 218 <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/892/728>

3. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan bagian integral dari pendidikan pada umumnya. Pada setiap jenjang pendidikan dari mulai tingkat sekolah dasar (SD), tingkat sekolah menengah pertama (SMP), tingkat sekolah menengah atas (SMA), sampai tingkat perguruan tinggi selalu ada mata pelajaran Matematika yang diajarkan. Ide matematika seperti angka, ruang, dan susunan menjadi kebutuhan bagi kehidupan manusia, terbukti dengan kegiatan manusia yang tidak dapat dipisahkan dari matematika, seperti aktivitas mengukur besaran, menghitung benda, membeli, menjual dan lain-lain. Matematika memiliki keterkaitan dengan bilangan, rumus, dan simbol.²⁴

Banyaknya ilmu yang mengadopsi konsep-konsep matematika menjadikan Matematika sebagai ilmu yang berkontribusi bagi ilmu ilmu lainnya, misalnya dalam ilmu ekonomi matematika digunakan untuk menganalisis keseimbangan pasar, akuntansi matematika digunakan untuk mengolah data, dan lain sebagainya.²⁵

Matematika menjadi ilmu yang tidak jauh dari realitas kehidupan manusia. Untuk membedakan antara lebih dengan kurang, banyak dengan sedikit, orang perlu berhitung. Sejarah panjang matematika, dengan segala perkembangan dan pengalaman langsung dengan matematika, membuat pemahaman matematika terus berkembang.²⁶

Menurut Suwangsih, ciri-ciri pembelajaran matematika di MI/SD, yaitu :

1. Pembelajaran matematika terjadi secara bertahap.
Konsep sederhana diperkenalkan terlebih dahulu, kemudian yang lebih sulit (kompleks), dan seterusnya.
2. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral
Hubungan antara satu materi dengan materi lainnya dilambangkan dengan pendekatan spiral.
3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif
Metode deduktif digunakan dalam matematika. Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan metode induktif berdasarkan tahap mental anak-anak.

²⁴ Turmudi dan Aljupri, *Pembelajaran Matematika*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 4

²⁵ Maulana dkk, *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning* (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2020), 1.

²⁶ Catur supatmono, *Matematika Asyik* (Jakarta: Grasindo, 2009), 5.

4. Pembelajaran matematika harus memiliki tujuan.

Cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

5. Realitas konsistensi dipatuhi dalam pembelajaran matematika

Konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya siswalah yang harus mempelajari konsep tersebut.²⁷

Tujuan pengajaran matematika di sekolah adalah untuk meningkatkan tingkat kemahiran dasar siswa. Kegiatan pembelajaran matematika diposisikan sebagai alat dan cara bagi siswa untuk memperoleh keterampilan yang telah ditentukan, sehingga kegiatan pembelajaran matematika tidak hanya mementingkan penguasaan mata pelajaran matematika. Dengan demikian, ruang lingkup matematika yang diajarkan di sekolah harus sesuai dengan kompetensi yang harus diperoleh siswa yang disebut dengan standar kompetensi dasar.

Sebagai hasil dari pembelajaran dalam ilmu matematika, siswa harus menunjukkan seperangkat kompetensi matematika yang ditetapkan dan yang dikenal sebagai standar kompetensi matematika. Kompetensi dasar, indikasi, dan topik tercantum untuk setiap bidang secara rinci. Pengelompokan dan penataan materi dalam aspek-aspek tersebut ditentukan oleh kemampuan atau keterampilan yang ingin dicapai.²⁸

Mata pelajaran Matematika yang akan diterapkan dalam media *flashcard* yaitu materi tentang pecahan sederhana kelas III. Berikut kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Matematika:

1. Kompetensi Inti

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah juga di tempat bermain.

²⁷ Rora Rizki Wandini, dkk, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2019), 8.

²⁸ Nasaruddin, "Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah", *Al-Khwarizmi*, Volume 2, (Oktober 2013), 68 – 70. Diakses dari <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/93/79>

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.
- 4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret
- 3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama
- 4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini digunakan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan media *flashcard*. Adapun penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Gina Riyanti (2018) dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media *Flashcard*". Adapun hasil penelitian ini adalah Prestasi pendidikan siswa kelas III SD Negeri Banaran dapat berhasil ditingkatkan dengan mengajarkan matematika pecahan menggunakan media *flashcard*. Permainan adalah cara lain untuk menyajikan media *flashcard*. Penggunaan media *flashcard* oleh siswa tampak antusias selama proses pembelajaran. Hasil pembelajaran bagi siswa meningkat ketika mereka menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. *Flashcard* digunakan untuk mengajari anak-anak cara mengenali pecahan sederhana, membandingkan pecahan sederhana, menambah dan mengurangi pecahan sederhana dengan penyebut yang sama, dan memecahkan masalah cerita. Penelitian ini meningkatkan keaktifan siswa melalui media *flashcard*. Dengan hasil penelitian tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian ini bahwa media *flashcard* dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.²⁹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Zuschaiya (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk

²⁹ Anisa Gina Riyanti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media *Flashcard*", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 27 Tahun ke-7 2018. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/13480/13027>

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro". Adapun hasil penelitian ini adalah penemuan evaluasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli psikologi, menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dibuat oleh peneliti ini sesuai untuk digunakan dalam pengajaran matematika di sekolah. Setiap kelompok ahli memiliki dua anggota. Menurut evaluasi para ahli, psikolog menerima skor yang sangat valid / layak sebesar 91,7%, sedangkan komponen materi menerima skor 95,3% untuk media *flashcard*. Menurut hasil pengembangan media *flashcard*, nilai keefektifan berada pada tingkat yang sederhana. Penelitian terdahulu ini berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *flashcard*. Dengan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian ini bahwa penggunaan media *flashcard* pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Yolka Devika (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Berbentuk Flashcard Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Kelas III SDN 27 Sago*". Penelitian ini menggunakan media media *flashcard* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media berbentuk flashcard pada pembelajaran Matematika materi pecahan sederhana yang valid, praktis, dan efektif di SD Negeri 27 Sago. Dalam penelitian ini pengembangan media berbentuk *flashcard* untuk peserta didik kelas 3 SD yang termasuk pada kriteria valid dengan nilai 87.27% dengan aspek desain media 85%, aspek materi 81.81%, dan aspek bahasa 95%. Media berbentuk flashcard termasuk sangat praktis dengan rata-rata pratikalitas pendidik 92.5% dengan kriteria sangat praktis dan rata-rata pratikalitas peserta didik 90.55%. Selanjutnya media berbentuk flashcard juga termasuk pada kriteria baik sekali dalam keefektifan media dengan rata-rata nilai efektifitas oleh peserta didik yang diperoleh dari hasil tes yaitu 85.45. Penelitian terdahulu ini berfokus pada pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan sederhana. Dengan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian ini bahwa media

³⁰ Diana Zuschaiya, *Pengembangan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro*. Masters thesis, 2022, UIN Sunan Ampel Surabaya.

flashcard dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar serta dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.³¹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2020) dengan judul Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. Penelitian ini menggunakan media *flashcard* pada perolehan hasil belajar tema “kegiatanku” daripada penerapan pembelajaran dengan metodel sebelumnya. Dengan kata lain dapat diinterpretasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa pada tema “kegiatanku” daripada dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan nilai rerata pretes dimana rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,00, sedangkan setelah siswa diberi perlakuan pembelajaran dengan media *flashcard* setelah dilaksanakannya siklus ke II mengalami peningkatan rerata hasil belajar sebesar 80,400 artinya terjadi peningkatan rerata hasil belajar siswa sebesar 11,600. Penelitian terdahulu ini berfokus pada pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa. Dengan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian ini bahwa media *flashcard* dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³²
5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah (2014) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II di MI Ma’arif”. Sebelum diperkenalkan ke sekolah-sekolah yang lebih besar, penelitian ini mengarah pada pengembangan produk media *flashcard*, sehingga hanya para guru yang bertugas sebagai subyek penelitian yang dapat menentukan keefektifan produk. Secara umum, penelitian yang dimodifikasi media tentang pembuatan materi pembelajaran berbasis *flashcard* akan dapat menyukkseskan pembelajaran di kelas. Salah satu alat pembelajaran untuk matematika adalah *flashcard*. Penelitian terdahulu ini berfokus pada pengembangan media *flashcard* sebagai salah satu media untuk pembelajaran Matematika. Dengan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat

³¹Tri Yolda Devika, *Pengembangan Media Berbentuk Flashcard Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Kelas III SDN 27 Sago*. Diploma thesis, 2021, UNIVERSITAS BUNG HATTA.

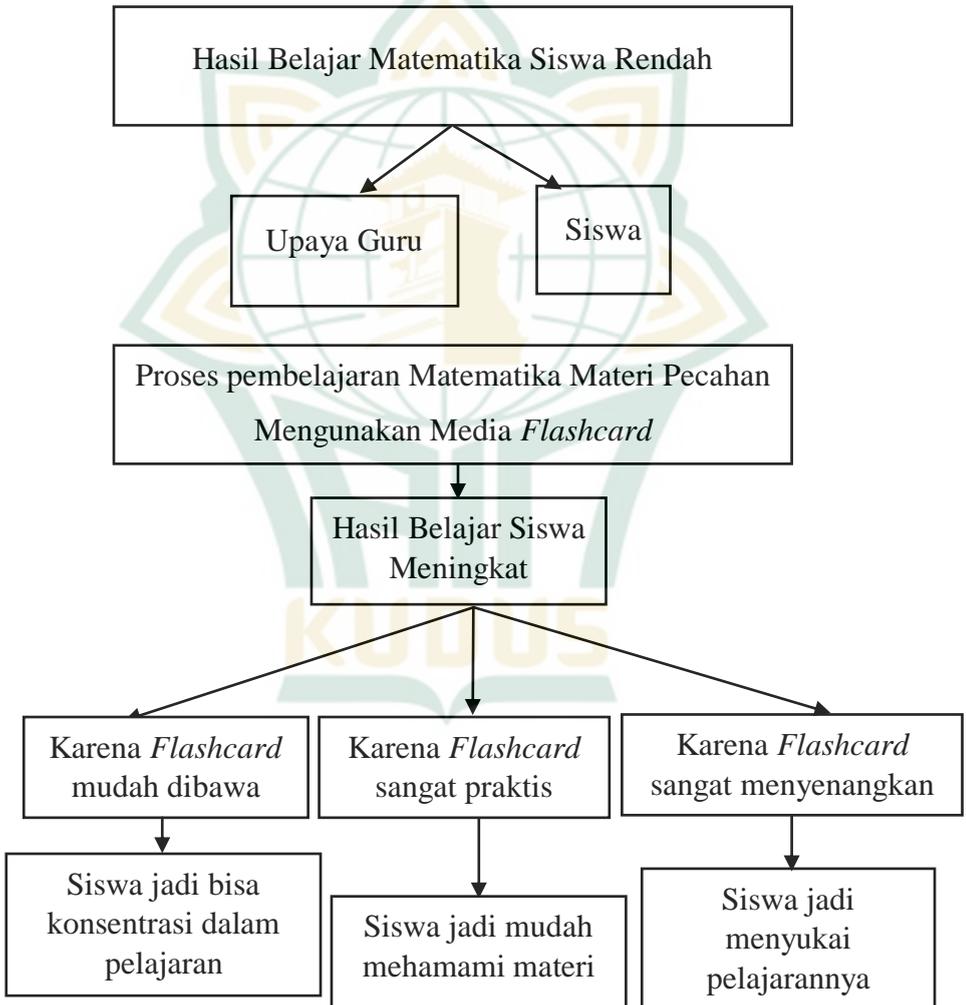
³²Sri Wahyuni, Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2021, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

dikaitkan dengan penelitian ini bahwa media *flashcard* dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.³³

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini kerangka berpikir bisa digambarkan dengan gambar sebagai berikut :

Gambar 2.2
Bagan Kerangka berpikir



³³ Siti Fatimah , *Pengembangan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II di MI Ma'arif Sendang Kulon Progo*. Skripsi thesis, 2014, UIN SUNAN KALIJAGA.

Gambar diatas menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Matematika memiliki banyak unsur yang terlibat. Unsur tersebut seperti guru, materi, siswa, tujuan, metode, serta media pembelajaran. Dalam pembelajaran Matematika siswa berperan sebagai obyek. Apabila dalam pembelajaran menerapkan metode dan media yang bersifat monoton akan menyebabkan siswa menjadi jenuh dan hasil pembelajaran siswa rendah pada saat pembelajaran Matematika. Untuk itu diperlukan suatu upaya dari guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka guru perlu menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran Matematika, agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak terlalu monoton dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media tersebut memiliki tujuan untuk membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih menguasai dalam mempelajari matematika sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

