

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BAHASA SUNDA PADA SISWA KELAS II SEKOLAH  
DASAR**

Oleh

Irfan Maulana Muhammad Ma'mun

195060049

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *flash card* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran secara konvensional dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas II SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitiannya yaitu kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimen*). Sampel yang dipilih pada penelitian ini yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data ini menggunakan test tertulis dan pengamatan. Tes yang dilakukan yaitu menggunakan *pretest* dan *posttest* yang dipergunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji- t data berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengolahan data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t*, menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 26 dengan tujuan mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol serta menguji *effect size* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* ini terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji *independent sample t* ini didapatkan nilai Sig sebesar 0,007 (Sig. <0.005) sehingga terhdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian pengaruh dalam penerapan media pembelajaran *flash card* berdasarkan uji *effect size* sebesar 0,75 dengan interprestasi dalam kategori besar dalam hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung.

**Kata Kunci :** *flash card*, Hasil Belajar, Siswa

# **THE EFFECT OF USING FLASH CARD MEDIA TO IMPROVE SUNDAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES IN CLASS II ELEMENTARY SCHOOL**

Oleh

Irfan Maulana Muhammad Ma'mun

195060049

## **ABSTRACT**

This research aims to determine the differences in learning outcomes between students who use flash card learning media and students who use conventional learning methods and to find out how much influence the use of flash card media has on improving student learning outcomes in class II of SD Negeri 033 Asmi, Bandung City. This research uses quantitative methods with a quasi-experimental research design (Quasi Experiment). The samples chosen in this study were class II A as the experimental class and class II B as the control class. This data collection technique uses written tests and observations. The test carried out uses a pretest and posttest which are used to determine student learning outcomes. The data analysis technique used is the t-test data based on the pretest and posttest scores selected as the experimental class and control class. Data processing techniques use the normality test, homogeneity test, independent sample t test, using the IBM SPSS Version 26 application with the aim of knowing the differences in learning outcomes between class II A as the experimental class and class II B as the control class as well as testing the effect size to determine the influence of media use flash card learning on student learning outcomes. Based on calculations using the independent sample t test, the Sig value is obtained of 0.007 (Sig. <0.005) so that there is a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. Then the influence in the application of flash card learning media based on the effect size test is 0.75 with interpretation in the large category in student learning outcomes. So it can be concluded that this flash card learning media can influence the learning outcomes of class II students at SD Negeri 033 Asmi, Bandung City.

**Keywords:** flash card, Learning Outcomes, Students.

# **PANGARUH MÉDIA FLASH CARD PIKEUN NINGKATKEUN HASIL DIAJAR BASA SUNDA SISWA KELAS II SAKOLA DASAR**

Oleh

Irfan Maulana Muhammad Ma'mun

195060049

## **RINGKESAN**

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho bédana hasil diajar siswa anu ngagunakeun média flash card jeung siswa anu ngagunakeun métode pangajaran konvensional sarta pikeun mikanyaho sabaraha pangaruh média flash card dina ngaronjatkeun hasil diajar siswa di kelas II. SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuantitatif kalawan desain panalungtikan kuasi ékspérimén (Quasi Experiment). Sampel anu dipilih dina ieu panalungtikan nya éta kelas II A minangka kelas ékspérimén jeung kelas II B minangka kelas kontrol. Téhnik ngumpulkeun data ieu ngagunakeun tés tinulis jeung observasi. Tés dilaksanakeun ngagunakeun pratés jeung pascaté anu digunakeun pikeun nangtukeun hasil diajar siswa. Téhnik analisis data anu digunakeun nya éta t-test data dumasar kana peunteun pretest jeung posttest anu dipilih jadi kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Téhnik ngolah data ngagunakeun uji normalitas, uji homogénitas, uji t Independent Sample, ngagunakeun aplikasi IBM SPSS Version 26 kalawan tujuan pikeun mikanyaho bédana hasil diajar antara kelas II A salaku kelas ékspérimén jeung kelas II B salaku kelas kontrol jeung uji coba. ukuran éfék pikeun nangtukeun pangaruh ngagunakeun média pangajaran flash card kana hasil diajar siswa. Dumasar kana itungan ngagunakeun Independent Sample t Test, nilai Sig anu ngahasilekun nilai sig 0,007 (Sig. <0,005) sahingga aya béda anu signifikan dina hasil diajar antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Saterasna pangaruh dina aplikasi média pangajaran flash card dumasar kana éfék ukuran tés nya éta 0,75 kalayan interprétasi dina katégori gede kanu hasil diajar siswa. Hartina tiasa disimpulkeun yén média pangajaran *flash card* ieu bisa mangaruhan kana hasil diajar siswa kelas II SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung.

**Kecap pamageuh** : *flash card*, Hasil Diajar, Murid