

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu sebuah perolehan yang didapat suatu individu dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui rangkaian yang dilaksanakan dengan upaya mencangkup kemampuan intelektual, afektif, psikomotor serta campuran yang dimilikinya untuk menambahkan pengalaman yang membutuhkan waktu lama sehingga individu tersebut menghadapi suatu perubahan serta pengetahuan berdasarkan yang dicermati secara langsung dan tidak langsung, yang akan bertaut kepada dirinya secara konsisten (Rahman, 2021, hlm. 290).

Sari et al, (2020,hlm. 20) menjelaskan, hasil belajar yakni sebuah perolehan yang didapat setelah siswa melaksanakan pembelajaran dan menjadikan bukti keberhasilan yang sudah diraih oleh siswa tersebut didasari dengan mata pelajaran.

Menurut Beddu (2019, hlm. 81) hasil belajar pada prinsipnya yaitu perubahan dalam tingkah laku suatu individu yang didalamnya terdapat kemampuan intelektual, kemampuan afektif dan kemampuan psikomotor setelah menjalani suatu pembelajaran tertentu. Hasil belajar ini menyatakan bahwa perubahan yang dialami ini ke arah yang lebih baik, sehingga dapat menambah pemahaman serta menambah pengalaman baru yang belum dipelajarinya.

Selanjutnya, menurut Wildaniati & Afriana (2019, hlm. 58) hasil belajar yaitu suatu kemampuan yang didapatkan setiap individu berdasarkan pemahaman serta pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan proses pembelajaran yang akan menghadapi perubahan terhadap keseluruhan aspek potensi yang membentuk suatu individu lebih baik dari masa sebelumnya.

Sementara itu, menurut Pramudya et al., (2019, hlm. 322) hasil belajar yaitu hasil yang berasal dari hubungan tindakan belajar serta mengajar, berdasarkan sisi guru yang tidak mengajar diakhiri melalui aktivitas penilaian hasil pembelajaran sedangkan berdasarkan sisi siswa hasil akhirnya awal serta akhir dari kegiatan pembelajaran. Hasil pembelajaran ini terbagi sebagai dampak dari pembelajaran atau prestasi serta dampak pengiring atau hasil, hasil belajar ini rata-rata pada perkembangan kognitifnya.

Berdasar pada sejumlah uraian yang sudah dipaparkan, bisa dinyatakan hasil belajar yaitu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dengan siswa kemudian melakukan suatu test untuk mengukur hasil penilaian berupa kognitif, keterampilan serta sikap yang ditandai dengan perubahan tingkah laku.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar individu berdasarkan penjelasan dari L. Marlina & Solehun (2021, hlm. 66-67) dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal sebagaimana di bawah ini:

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor fisiologi atau fisik
 - b. Faktor psikologis atau kejiwaan
- 2) Faktor Eksternal
 - a. Lingkungan sekolah, ini berkaitan dengan lingkungan sekolah dan meliputi pembelajaran dikelas, kondisi yang mendukung pembelajaran, fasilitas yang layak untuk mendukung pembelajaran serta kondisi pembelajaran.
 - b. Lingkungan keluarga, faktor yang berhubungan dengan lingkungan keluarga ini meliputi bagaimana suasana dan kondisi keluarga suatu individu, bagaimana caramendidik anak dan bagaimana keadaan ekonomi yang mendukungnya.
 - c. Lingkungan masyarakat, faktor yang berkaitan dengan faktor lingkungan masyarakat yaitu lingkungan yang positif akan berdampak baik bagi hasil belajarsuatu individu, akan tetapi jika lingkungan kurang berdampak baik maka hasil belajar akan kurang maksimal.

Hasil belajar menurut Dewi Astiti et al., (2021,hlm. 195) dipengaruhi beberapa faktor yakni terdapat faktor internal mencakup intelektual, sikap, kebiasaan yang sering dilakukan, minat, bakat serta motivasi. Sementara, untuk faktor eksternalnya mencakup sekolah, keluarga, serta masyarakat pada lingkungan sekolah ini siswa harus mengenal dan mengetahui gaya belajar yang dimilikinya karena masing-masing siswa memiliki perbedaan gaya belajar, dengan memahami gaya belajar yang dimilikinya itu siswa akan lebih mudah menerima, melakukan pengolahan serta menganalisis informasi materi pembelajaran yang disampaikan secara baik serta pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dan membantu penyampaian materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Sedangkan hasil belajar berdasarkan penjelasan dari Salsabilla et al.,(2020, hlm. 284-285) dipengaruhi faktor sebagaimana di bawah ini:

1) Faktor internal

a. Kesehatan fisik

Kesehatan fisik ini memiliki kaitannya dengan setiap siswa untuk menghasilkan hasil akhir belajar secara maksimal, jika siswa terkendala sakit hingga dirawat maka siswa tersebut tidak dapat fokus untuk belajar dengan baik serta hasil akhir belajarnya kurang maksimal bahkan dapat menimbulkan kegagalan dalam pembelajaran.

b. Psikologis

Psikologis ini terbagi menjadi beberapa bagian seperti kecerdasan, bakat serta minat siswa dan kreativitas.

c. Motivasi

Motivasi yaitu mengarahkan siswa untuk dapat melakukan sesuatu secara konsisten, khususnya dalam pembelajaran. Motivasi belajar ini mendorong siswa untuk menggapai prestasi semaksimal dan setinggi mungkin, ditandai dengan karakteristik seperti belajar dengan sungguh-sungguh, tidak pantang menyerah dapat berusaha mencari jawaban atas suatu permasalahan

d. Psikoemosional yang stabil

Kondisi emosional ini mencakup suatu perasaan atau suasana hati yang dialami oleh setiap individu, yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup seperti sedang bermasalah dengan keluarganya menyebabkan siswa tersebut tidak bersemangat dan tidak ingin belajar karena merasa dirinya sedang sedih, marah bahkan depresi sehingga menyebabkan rendahnya pada hasil belajar.

2) Faktor eksternal

a. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah ini sangat berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi hasil belajar karena siswa belajar pada sekolah, fasilitas yang menunjang seperti lingkungan kelas yang memadai, ventilasi kelas yang baik sehingga memudahkan pencahayaan dan penerangan, terdapat papan tulis, proyektor serta laboratorium penunjang dalam pembelajaran. Jika fasilitas memadai akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara maksimal.

b. Lingkungan kelas

Keadaan psikologis yang dialami antara guru dengan murid yang berlangsung selama proses pembelajaran didalam kelas ini, jika interaksi yang dilakukan baik akan menimbulkan kondisi belajar yang baik pula sehingga membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta dapat menerima informasi pembelajaran dengan baik.

c. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga ini merupakan interaksi social yang dialami orang tua dengan anak, jika pengasuhan yang diberikan bersifat satu arah atau otoriter menyebabkan suatu individu tersebut patuh tapi hanya sementara dan jika tidak orangtuanya ia akan memberontak, jika pengasuhan yang diberikan berupa membolehkan anak melakukan keseluruhan kegiatan yang ia lakukan tanpa aturan, anak tersebut dapat bersikap tidak mau diatur dan tidak akan bertanggung jawab sebagai pelajar, pengasuhan otoriter dan persuasif ini berdampak kurang baik terhadap pencapaian hasil belajar anak di sekolah. Akan tetapi orang tua yang menerapkan pola pengasuhan yang bersifat dua arah yaitu demokratis, dimana komunikasi terjalin baik antara orang tua dengan anak, menetapkan aturan dengan diskusi dengan anak, memberikan

tanggung jawab kepada anak. Pengasuhan yang diterapkan ini jika dilakukan secara konsisten akan bersifat kondusif serta berdampak kepada pencapaian hasil belajar di lingkungan sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar siswa. Usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini memerlukan kerjasama yang baik antara berbagai pihak terkait agar mencapai hasil secara maksimal.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar yakni alat yang dapat dipergunakan untuk menimbang perubahan yang terjadi pada suatu kondisi atau kegiatan. Dibutuhkan indikator untuk mengukur hasil belajar sebagai pijakan untuk menilai sejauh mana hasil belajar suatu individu dinyatakan berkembang.

Menurut Staus (dalam Ricardo., & Meilani, R. I. 2017, hlm. 327) mendeskripsikan indikator hasil belajar yaitu :

- 1) Ranah kognitif terfokuskan kepada bagaimana siswa menerima informasi secara akademik atau pengetahuan melalui metode pembelajaran, mencakup pemahaman, pengaplikasian, analisis serta kegiatan evaluasi.
- 2) Ranah efektif terfokuskan kepada sikap, nilai serta kepercayaan yang memiliki peran penting dalam perubahan perilaku dengan memperhatikan tiga aspek berupa proses penerimaan, tanggapan serta penilaian akhir
- 3) Ranah psikomotor yaitu menekankan kepada keterampilan serta pengembangan diri yang akan dipergunakan dalam praktek serta penguasaan keterampilan.

Menurut Bloom (dalam (Nabillah, T. 2020, hlm. 660) membagi beberapa indikator belajar yaitu

- 1) Ranah kognitif

Ranah ini cenderung menekankan kepada perubahan yang terjadi pada sikap serta perilaku, proses pembelajaran ini berlangsung sejak penerimaan stimulus, penyimpanan serta pengelolaan. Kemudian menurut Bloom kedudukan hasil belajar kognitif ini dimulai dari hafalan hingga yang lebih kompleks yaitu evaluasi.

2) Ranah afektif

Ranah ini beranggapan hasil belajar dirancang dimulai dari tingkatan yang rendah sampai tinggi, yang menyangkut nilai yang pada berikutnya dikaitkan dengan perubahan perilaku dan sikap.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor ini beranggapan bahwa hasil belajar dirancang menurut urutan terendah dan tersederhana hingga tingkat tinggi yang hanya dapat diraih ketika siswa telah memiliki pemahaman belajar yang rendah.

Pendapat lain yang dipaparkan oleh Bloom (dalam Aunurrahman, 2019, hlm. 22) ranah kognitif terbagi menjadi beberapa kelompok perilaku yaitu pemahaman, pengetahuan, implikasi, menelaah, panduan serta evaluasi, ranah afektif terbagi menjadi beberapa kelompok perilaku yaitu perolehan, keterlibatan, penaksiran serta penentuan sikap, kelompok dan membangun pola kehidupan. Sedangkan untuk ranah psikomotor yaitu terbagi menjadi tujuh kelompok perilaku yaitu tanggapan, kesanggupan, gerakan yang terorganisir, gerakan mudah serta kompleks, pembiasaan gerakan dan kreativitas kemudian domain psikomotor ini terbagi menjadi imitasi, manipulasi, ketelitian, artikulasi serta natural.

Menurut Sukmadinata (2013, hlm. 16) memaparkan bahwa indikator hasil belajar mencakup beberapa komponen sebagai berikut yaitu:

- 1) Pengetahuan, pemahaman mengenai suatu konsep yang bersifat teoritis, konkret atau terkait dengan informasi, prinsip dan hukum serta hubungan mengenai sebab akibat merupakan indikator hasil belajar.
- 2) Keterampilan, kemampuan seorang individu untuk mengamati, bertanya, mampu memberikan suatu tanggapan, mengorganisasikan, mengelompokan, mendeskripsikan, menggeneralisasikan, menetapkan serta melakukan evaluasi termasuk kedalam indikator hasil belajar keterampilan
- 3) Sikap, sikap yang ditunjukkan bersifat positif terhadap pembelajaran, terhadap orang lain, terhadap diri sendiri, terhadap lingkungan termasuk kedalam indikator hasil belajar sikap

Berdasarkan indikator hasil belajar sebelumnya, maka bisa didapatkan kesimpulan yaitu, indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Pengaplikasian indikator hasil belajar ini memiliki peranan penting karena untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran serta membantu pendidik dalam melakukan kegiatan evaluasi

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media secara segi bahasa memiliki definisi sebagai *tengah, perantara* ataupun *pengantar*, sementara media bisa dalam bahasa diartikan sebagai penghubung ataupun pengantar informasi pesan yang asalnya dari pengirim pada penerima. Oleh karena itu, media yaitu sarana yang dapat dipergunakan dalam rangka menyampaikan informasi atau pesan. Sedangkan bisa juga diartikan pembelajaran yakni interaksi yang peserta didik lakukan bersama guru.

Sehingga, bisa didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu benda, alat, ataupun lingkungan yang bisa dipergunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi terutama dalam kegiatan pembelajaran (Susanti & Zulfiana, 2012, hlm.1-2).

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi didalam kegiatan pembelajaran yang dipergunakan guru dan peserta didik, bermula dari bukuingga penggunaan perangkat elektronik didalam kelas. (Sumiharsono, dkk dalam Magdalena et al., 2021, hlm. 378). Media pembelajaran juga sebagai komponen yang dipergunakan untuk menyampaikan materi yang diberikan guru pada anak didik didalam kegiatan pembelajaran, pada saat kegiatan pembelajaran ini diharapkan media mampu menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi bermakna dan efisien sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Magdalena, Fatakhatu Shodikoh, et al., 2021, hlm. 316)

Menurut Ahmad Zaki (2020, hlm. 812) media pembelajaran yaitu media yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan serta mampu memstimulus penalaran, keadaan yang sedang dialami hingga kemauan siswa dalam mencapai proses pembelajaran didalam kelas dan mempergunakan alat-alat yang telah tersedia serta diharuskan bagi guru untuk memiliki kemampuan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakannya. Media pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai suatu sarana yang dimanfaatkan pada

kegiatan pembelajaran supaya bermakna dan tersampaikan dengan baik dan jelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Zulfiah et al., 2022, hlm. 171-172).

Berdasarkan pemaparan menurut beberapa ahli, bisa didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu sarana pendidikan yang bisa dipergunakan untuk membantu terjalannya proses kegiatan pembelajaran, dapat menumbuhkan semangat serta motivasi peserta didik. Media pembelajaran pun sebagai jembatan komunikasi antara peserta didik dengan guru, media pembelajaran mencakup alat yang membawa informasi serta membawa pesan antara guru dengan peserta didik.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik dalam menggunakan media pembelajaran sangat beragam, berbagai tindakan serta upaya yang dilakukan seorang pendidik kepada setiap siswa yang dihadapinya yang memiliki karakter serta kepribadian yang berbeda pada setiap proses pembelajaran. (Gerlach dan Ely dalam Ibrahim et al., 2022. hlm.111) mengemukakan terdapat berbagai karakteristik media pembelajaran yaitu:

- a. Benda yang dipergunakan untuk media pembelajaran dapat berupa seorang individu, dalam bentuk pengalaman secara nyata ataupun bendabenda tertentu.
- b. Media verbal contohnya seperti media cetak yang dapat ditampilkan secara jelas menggunakan layar transparansi atau layar *infocus*.
- c. Penggunaan bagan atau diagram dan grafik
- d. Menggunakan visual yang diam akan tetapi dapat dijelaskan melalui buku, film maupun majalah.
- e. Film yang diambil secara langsung maupun melalui media social seperti Youtube, Tiktok dan Instagram.
- f. Sebuah rekaman suara yang termasuk media audio menggunakan bahasa verbal ataupun terdapat suara tambahan seperti *sound effect*.
- g. Terdapat suatu program yang menyediakan informasi baik melalui visual, verbal dan audio yang telah dirancang sedemikian rupa dan diprogramkan melalui mesin operator.
- h. Melakukan kegiatan peniruan dalam memperagakan peragaan.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh (Daryanto dalam Nurfitriyantiwi, 2016. hlm. 28-29) mengenai karakteristik media pembelajaran yaitu:

- a. Mempunyai beberapa media yang memadukan antara media yang mengandung unsur visual dan audio.
- b. Media pembelajaran bersifat interaktif yakni berkemampuan dalam menyediakan ruang untuk merespon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, yaitu adalah memberikan kemudahan serta kelengkapan dalam pemenuhan materi sehingga pengguna mampu menggunakan media tersebut tanpa bimbingan orang lain.

Pendapat lain yang dipaparkan oleh (Wati & Ega, n.d. 2016. hlm.2429) mengenai karakteristik media pembelajaran adalah:

- a. Tujuan pembelajaran dirancang dengan jelas.
- b. Materi pembelajaran disajikan pada peserta didik sesuai kompetensi yang berlaku.
- c. Kebenaran atas suatu konsep.
- d. Alur proses pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan jelas.
- e. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas.
- f. Terdapat apersepsi
- g. Mencangkup kesimpulan, contoh dan latihan yang didalamnya terdapat umpan balik
- h. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa
- i. Terdapat evaluasi yang disertai dengan hasil dan pembahasan yang tersedia.
- j. Memiliki unsur yang menarik siswa.
- k. Gambar, animasi, warna serta teks yang didalamnya terdapat keserasian dan proporsional.
- l. Bersifat interaktif
- m. Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami oleh semua kalangan usia.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli yang telah disebutkan diatas, maka bisa didapatkan kesimpulan bahwa karakteristik media pembelajaran yaitu sangat beragam, akan tetapi terdapat yang mudah kita pahami melalui peragaan suatu individu (manusia), benda ataupun pengalaman secara langsung yang mampu dipergunakan sebagai media alat bantu pengajaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan serta sikap bagi setiap peserta didik.

c. Keunggulan Media Pembelajaran

Umam, n.d. (hlm.6-7) mengutarakan dimana keunggulan dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yakni:

1. Memperjelas pemaparan terkait informasi pesan agar tidak bersifat verbalitas (hanya mengandalkan wujud kata-kata serta bentuk secara tertulis)
2. Mengatasi perbatasan dalam segi waktu, ruang, serta daya indra selayaknya:
 - a. Objek yang terlampau besar mampu diganti dengan film, gambar, dan realitas.
 - b. Objek yang kecil dapat dibantu dengan film bingkai dan *proyektor micro*.
 - c. Pergerakan yang cepat atau pelan bisa didukung oleh *high speed photography* dan *time lapse*.
 - d. Peristiwa di masa lampau, mampu dipresentasikan melalui rekayasa film, video serta foto.
 - e. Konsep yang bersifat luas seperti bencana alam (gempa bumi, tsunami dan gunung berapi) mampu divisualisasikan dalam bentuk video maupun film.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara bervariasi akan menimbulkan motivasi pembelajaran serta melibatkan interaksi yang menarik serta mendorong siswa untuk belajar selaras dengan minat dan kemampuannya.

Pendapat lain yang dipaparkan oleh Budiharto & Suparman (2017, hlm. 120) mengenai keunggulan media pembelajaran video adalah:

1. Dapat diberikan tambahan suara maupun warna agar lebih menarik perhatian siswa.
2. Tidak memerlukan keahlian dalam proses penyajiannya.
3. Tidak membutuhkan ruangan yang gelap untuk mempresentasikan media tersebut.
4. Dapat menstimulasi efek serta suatu pergerakan.

Pendapat lain yang berpendapat mengenai keunggulan media cetak dalam media pembelajaran adalah (Arsyad dalam Hidayati et al., 2013, hlm.166)

1. Mampu mempresentasikan informasi dan pesan dalam kapasitas yang cukup banyak.
2. Bisa dikaji oleh setiap peserta didik sesuai minat dan kebutuhan siswa yang berbeda.
3. Dapat dipelajari tanpa batasan ruang dan waktu, dengan demikian bisa dipelajari kapan saja dan dimana saja.

Sehingga, bisa didapatkan kesimpulan keunggulan media pembelajaran sangat beragam sesuai dengan pemilihan berbagai media pembelajaran, dimana penggunaannya mampu mendukung kelangsungan kegiatan pembelajaran agar pemberian materi pembelajaran berjalan baik dengan interaksi diantara guru serta siswa secara baik.

d. Kelemahan Media Pembelajaran

Selain keunggulan, terdapat kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran video ini adalah (Budiharto & Suparman, 2017, hlm.120).

1. Memerlukan tenaga listrik untuk memproyeksikannya.
2. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya.
3. Memerlukan kerja sama dalam proses pembuatan videonya.

Kelemahan dari penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran adalah Arsyad (dalam Hidayati et al., 2013, hlm. 166):

1. Prosedur penyusunannya membutuhkan waktu cukup lama.
2. Bahan utama yaitu kertas yang tebal akan membosankan serta tidak menarik bagi siswa dalam kegiatan literasinya.
3. Apabila penggunaan kertas pelapis dan bahan cetak menggunakan bahan yang tidak berkualitas, maka akan mudah rusak dan sobek.

Pendapat lain mengenai kelemahan media pembelajaran visual yaitu menurut (Faujiah et al., 2022.hlm.84-85)

1. Memiliki ukuran gambar yang kurang tepat digunakan dalam kelompok besar.
2. Membutuhkan keahlian serta keterampilan di dalam pemanfaatan media pembelajaram.
3. Menghabiskan waktu yang cukup lama.
4. Tidak tersedianya media audio, media visual hanya mengandalkan tulisan serta gambar yang hanya dilihat akan tetapi tidak bisa di dengar.
5. Media visual ini terbatas, hanya berupa bentuk gambar serta kata yang mewakili suatu info.

e. Jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis dari media pembelajaran, berikut ini adalah macam-macam jenis media pembelajaran (Susanti & Zulfiana, 2012,hlm. 4-14):

1) Media Visual

Jenis dari media ini lebih dominan mempergunakan indra penglihatan, didalam media visual mencakup informasi, pesan, khususnya materi pembelajaran yang dirancang dengan inovatif dan kreatif. Sehingga, media visual ini tidak dapat dipergunakan untuk keseluruhan seperti para tunanetra dikarenakan media ini sebatas bisa dipergunakan dengan indera penglihatan. Contohnya adalah gambar atau foto, peta konsep, *flash cards*, grafik, bagan, globe, potongan gambar serta lainnya.

2) Media Audio

Jenis media ini difokuskan untuk penggunaan indra pendengaran, media audio ini menyampaikan pesan ataupun informasi menggunakan lambang (verbal ataupun non verbal. Contohnya yaitu laboratorium bahasa, tape recorder, radio, telepon, serta lainnya.

3) Media Audio Visual

Jenis ini menggabungkan diantara unsur suara dan gambar yang bisa diperhatikan mempergunakan mata. Contohnya adalah televisi, slide suara, rekaman video, serta lainnya.

Sementara itu Munandi dalam Aghni (2018) menjelaskan, media pembelajaran bisa berdasar pada perkembangan teknologi bisa diklasifikasikan sebagai:

1) Media Tradisional

Media tradisional mencakup beberapa bagian yang diantaranya:

- a. Visual diam yang dapat ditampilkan seperti *overhead proyektor*, *film stripe*, serta *slides*.
- b. Visual yang tidak dapat ditampilkan seperti foto atau gambar, grafik, poster, bagan dan diagram.
- c. Media audio seperti *tape recorder*, pita kaset, telepon, serta radio.
- d. Penyajian media terdiri dari slide yang terdapat suara serta multi gambar.
- e. Media cetak semisal brosur, kalender, katalog, majalah ilmiah dan buku.
- f. Visual dinamis yang mampu ditampilkan semisal televisi, film, video.
- g. Permainan yang terdiri dari teka-teki dan simulasi.
- h. Media realia merupakan media yang memberikan dan menambah pengalaman secara langsung kepada siswa baik melalui media audio, visual dan audiovisual.

2) Media Teknologi Mutakhir

- a. Media dengan basis telekomunikasi selayaknya kuliah secara jarak jauh dan telekonferensi.
- b. Media dengan basis mikroprosesor yang terdiri dari media pembelajaran yang berisikan sebuah program (*software*) yang bersifat interaktif dan mempunyai kombinasi antara gambar, teks, grafis, suara, animasi dan video.

Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperolehnya adalah (Thomas dalam Kristanto, 2016, hlm. 26)

1) Pengalaman langsung (*the real life experiences*)

Terjadinya pengalaman ini yakni pada peristiwa tertentu (*first hand experience*) ataupun kegiatan pengamatan kejadian serta objek yang sesungguhnya.

2) Pengalaman tiruan (*the subtitle of the real experience*)

Pengalaman tiruan merupakan model yang berasal dari suatu benda maupun objek yang berbentuk model tiruan, yakni tiruan dari suatu kejadian melalui sandiwara dan dramatisasi maupun berbagai rekaman dan objek.

3) Pengalaman berdasarkan kata-kata (*words only*)

Ini berbentuk kata-kata lisan yang diutarakan, bentuk rekaman kata yang berasal melalui media perekam serta cetakan ataupun direkam.

Sehingga, dapat disimpulkan jenis media pembelajaran merupakan pengelompokan berbagai media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran serta perabaan.

f. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi sekaligus manfaat dari media pembelajaran sangatlah beragam, penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu terjadinya kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien baik didalam kegiatan pembelajaran serta penyampaian pesan maupun materi pembelajaran. Menurut (Sanjaya dalam Aghni, 2018, hlm. 100) mengemukakan mengenai fungsi dari media pembelajaran, adalah:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran yang dipergunakan pada pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah diantara guru dengan siswa guna berkomunikasi memberikan dan menerima pesan/ informasi.

b. Fungsi Motivasi

Melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa didalam kelas lebih termotivasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dalam pengembangannya bukan sebatas berisikan nilai keindahan saja, namun dapat mempermudah siswa pada saat mempelajari materi pembelajaran sehingga pada akhirnya meningkatkan gairah dan semangat belajar anak didik.

c. Fungsi Kebermaknaan

Mempergunakan media pembelajaran ini tidak sebatas untuk menambah serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu hal tertentu, akan tetapi sebagai pengembangan aspek kognitif secara bertahap dan menganalisis serta meningkatkan perkembangan kognitif secara tinggi. Selain aspek kognitif, aspek yang dapat dikembangkan yaitu aspek keterampilan dan sikap.

d. Fungsi Persamaan Pendapat

Harapannya dengan penggunaan media pembelajaran ini, maka akan mampu menyamakan persepsi yang dimiliki tiap siswa, sehingga masing-masing dari mereka akan mempunyai kesamaan perspektif terhadap pesan atau informasi yang akan ditampilkan.

e. Fungsi Individualitas

Media pembelajaran diharapkan mampu melayani kebutuhan setiap siswa yang mempunyai minat dan bakat yang berbeda setiap individunya.

Selain fungsi, terdapat pula peranan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran yaitu (Umar, 2014, hlm.136-137) :

- a. Mempertegas penyampaian pesan serta informasi sehingga mampu memperlancar serta meningkatkan proses dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Mampu meningkatkan serta mengarahkan konsentrasi serta perhatian siswa, sehingga akan menumbuhkan motivasi untuk belajar, bersosialisasi antara siswa dengan lingkungan maupun keinginan supaya mandiri belajar selaras terhadap minat serta bakatnya.
- c. Menangani keterbatasan waktu, ruang, maupun indera
- d. Memiliki kesamaan pengalaman dari siswa terkait berbagai kejadian di lingkungan sekitar dan memberi kemungkinan untuk terjadinya interaksi langsung melalui kegiatan mengunjungi museum, kebun binatang dan sebagainya.

Menurut (Kristanto, 2016, hlm. 12-13) Manfaat media pembelajaran secara umum adalah membantu untuk menunjang pembelajaran antara siswa dengan guru secara efektif dan efisien. Akan tetapi terdapat manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Memperlihatkan benda yang terdapat atau suatu peristiwa pada masa lampau seperti melalui media slide, foto, video, maupun video.
- b. Mengamati benda atau kejadian yang sulit untuk dikunjungi baik karena jaraknya yang tidak mudah dijangkau, terlarang dan berbahaya.
- c. Mendapatkan informasi secara jelas mengenai benda dan kejadian yang tidak mudah untuk diamati langsung sebab memiliki ukuran yang kurang memadai.
- d. Mampu mendengar suara yang sulit untuk diperoleh langsung menggunakan telinga.
- e. Memperhatikan secara seksama hewan yang sulit untuk diperhatikan langsung sebab susah untuk ditangkap.
- f. Memperhatikan kejadian yang jarang adanya ataupun bila didekati akan berbahaya seperti menggunakan media power point, film maupun video pembelajaran.
- g. Memperhatikan beragam benda yang mudah rusak secara jelas, misalnya mempergunakan benda tiruan ataupun model mengenai organ-organ tubuh manusia.
- h. Mampu membandingkan sesuatu dengan mudah.
- i. Bisa memperhatikan dengan cepat sebuah rangkaian proses yang terjadi cukup lama misalnya menggunakan media video pembelajaran proses terjadinya kupu-kupu, yang berasal dari telur, proses perkembangan telur menjadi katak dan proses terjadinya hujan.
- j. Bisa memperhatikan secara lambat proses dari gerakan yang terjadi dengan cepat seperti menggunakan media power point siswa mampu melakukan teknik melempar bola dengan baik, mampu menendang bola.
- k. Mampu memperhatikan bagian dari sebuah alat yang tersembunyi.
- l. Memperhatikan secara ringkas berdasarkan serangkaian pengamatan yang membutuhkan waktu panjang seperti proses penggilingan tebu.
- m. Mampu mengajak peserta pada kelompok besar dan dapat melakukan suatu pengamatan secara bersamaan.

- n. Dapat mempelajari sesuai terhadap bakat, minat, serta kemampuan yang setiap orang miliki.

Berdasarkan pemaparan ahli ini, bisa dinyatakan bahwasanya manfaat serta fungsi media pembelajaran yakni komponen penting untuk menunjang pembelajaran, selain media pembelajaran mampu mendukung pembelajaran juga harus dimanfaatkan sebaik mungkin untuk menciptakan pembelajaran dengan suasana kondusif, menyenangkan, efisien, serta efektif untuk siswa.

3. *Flash Card*

a. Definisi *Flash Card*

Flash card yakni media yang bisa dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran baik dalam kelas yang ukurannya kecil, besar maupun individual. Indriana dalam Maryanto & Wulanata (2018, hlm.307) mengutarakan, *flash card* termasuk sebagai media pembelajaran dengan sifat visual, tepatnya yakni dengan bentuk kartu dengan ukuran 25x30 cm serta yang di dalamnya terdapat gambar, media ini mempunyai efektifitas yang baik bila dipergunakan pada kelompok kecil dibawah 25 orang. Selain itu, Izzan dalam Wahyuni (2020,hlm. 10) menjelaskan bahwasanya *flash card* merupakan alat bantu yang digunakan terbuat dari koran yang berukuran dimulai dari ukuran 18x26 dan 25x30 inci, yang didalamnya mencakup kata, gambar serta ungkapan.

Flash card merupakan sebuah media penunjang dalam kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan kosa kata baru dan konsep, yaitu seorang pendidik mengenalkan sebuah konsep dengan tema binatang dengan memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi mengenai hal tersebut kemudian memperlihatkan media *flash card* kepada siswa dan siswa bisa membaca tulisan yang terdapat didalam media tersebut (Romdani & Andriyani, 2021,hlm. 736). *Flash card* yakni media penunjang dari kegiatan belajar dengan bentuk grafis yang memiliki dua sisi seperti kartu kecil dengan gambar yang disertai kalimat penjelasan ataupun keterangan terkait gambar itu (Lestari, 2021, hlm.116).

Sedangkan menurut Setyawan & Ibrahim (2019, hlm.261-262) *flashcard* merupakan media berbentuk kartu yang disajikan semenarik mungkin dengan tujuan mampu dipergunakan serta dimainkan untuk anak dalam mengenal objekobjek yang berada dilingkungan sekitarnya. Mengacu dari pandangan sejumlah ahli yang sudah peneliti uraikan, bisa dinyatakan *flashcard* yakni media yang membantu kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif serta praktis dan mudah dibawa dalam *flash card* tersebutpun mencakup kata atau kalimat langka, mempunyai dua sisi dengan salah satu sisinya terdapat gambar kemudian sisi kedua berisikan kata atau kalimat dan keterangan gambar memiliki gambar yang menarik dan symbol serta lambang yang digunakan untuk ukurannya *flash card* bisa guru sesuaikan terhadap siswa mulai dari ukuran 8x12, 18x25 hingga 25x30 cm. Sehingga bisa dinyatakan *flash card* berupa media yang dipergunakan dalam mendukung untuk mengarahkan serta mengingatkan siswa terhadap suatu hal yang berkaitan terhadap gambar yang terdapat didalam kartu tersebut.

b. Karakteristik Flash Cards

Flash Card yakni kartu kata yang di dalamnya terdapat gambar serta kata dengan ukuran yang kecil dan mudah untuk di genggam. Tanda, symbol serta gambar yang terdapat didalam *flash card* dapat menuntun siswa untuk memahami suatu hal yang mempunyai keterkaitan terhadap gambar itu. Syaquita (2018, hlm.45) mengutarakan, karakteristik dari *flash card* diantaranya yakni:

- a. *Flash card* mempunyai bentuk kartu dengan disertai gambar.
- b. Memiliki dua sisi yaitu sisi depan serta belakang.
- c. Pada bagian sisi depan, terdapat simbol maupun gambar
- d. Kemudian untuk belakang terdapat keterangan maupun definisi mengenai gambar, jawaban serta deskripsi
- e. Pembuatannya bersifat mudah dan sederhana.

Sementara itu Indriana dalam Maryanto & Wulanata (2018, hlm.306- 307) memaparkan beragam karakteristik dari *flash card* berupa:

- a. Ukuran *flash card* yang ditampilkan ssekitar 20 x 30 cm.
- b. Gambar yang terdapat didalam kartu tersebut, berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari

Flash card tergolong dalam media yang bisa dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran yang bersifat praktis dan aplikatif, pendapat lain dikemukakan oleh Pujiati dalam Maryanto & Wulanata (2018, hlm. 307-308) mengenai karakteristik media *flash card*, yang diantaranya:

- a. Memiliki penampakan huruf dalam ukuran yang cukup besar.
- b. Memiliki warna yang kontras.
- c. Berwarna mencolok dengan latar yang polos.

Mengacu dari pandangan beberapa ahli ini bisa dinyatakan karakteristik dari *flash card* sebagai sebuah media pembelajaran ini berupa kartu kombinasi antara suatu gambar dengan tulisan yang mempunyai keterkaitan terhadap materi dari pembelajaran, dimana dirancang dengan proporsional serta mempunyai ukuran yang diselaraskan terhadap kebutuhannya siswa.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Flashcard

Beragam langkah dari penggunaan *flash card* pada saat kegiatan pembelajaran diantaranya (Arsyad dalam Mulyorini & Hariani, 2014, hlm.3):

- a. Guru mengutarakan tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai.
- b. Guru memaparkan konsep yang akan dikomentari siswa.
- c. Guru membagi siswa kedalam sejumlah kelompok.
- d. Kartu yang telah dipersiapkan, dibagikan secara acak kepada setiap kelompok.
- e. Setiap kelompok berdiskusi mengelompokkan kartu sesuai golongan.
- f. Anggota per kelompok memahami kartu yang terdapat didalam gambar selanjutnya memberikan jawaban untuk pertanyaan yang berada pada lembar kerja siswa.
- g. Melakukan kegiatan memeriksa secara bersamaan setelah keseluruhan anggota selesai.
- h. Perwakilan tiap kelompok mampu menjelaskan hasil diskusinya tersebut.
- i. Kelompok terbaik akan mendapat *reward* dan memberikan apresiasi untuk seluruh hasil kerja yang telah dilaksanakan
- j. Menarik kesimpulan, klarifikasi serta melakukan tindak lanjut
- k. Setelah kegiatan selesai, guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran .

Sementara itu Oktaviani (2019, hlm. 37-38) menjelaskan, tahapan dari penggunaan media *flash card* meliputi:

- a. Guru membagi *flash card* kepada setiap siswa dengan gambar yang berbeda.
- b. Perwakilan peserta didik, maju kedepan untuk memegang *flash card* yang telah didapatkan sebelumnya.
- c. *Flash card* digenggam setinggi dada kemudian menghadap ke arah temannya yang berada dihadapannya.
- d. Guru bertanya kepada siswa yang lain terkait gambar yang dipegang temanya, dengan tujuan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif pada saat kegiatan pembelajaran.
- e. Guru dan siswa bersama-sama melakukan kegiatan meneja huruf yang terdapat didalam media *flash card* yang sudah dipegang temannya.
- f. Kemudian, *flash card* yang telah dipegang tersebut ditempelkan pada papan tulis dan dilanjutkan kembali dengan siswa berikutnya.

Pendapat lain mengenai tahapan untuk mempergunakan *flash card* dari (Indriani dalam Angreany & Saud, 2017, hlm.141) diantaranya:

- a. Kartu yang sudah tersusun dipegang menghadap siswa setinggi dada.
- b. Ambil kartu satu per satu sesudah guru selesai menjelaskan.
- c. Memberikan kartu yang sudah dijelaskan oleh guru terhadap siswa selanjutnya untuk diamati.
- d. Jika menggunakan metode bermain, kartu diletakan dengan mengacak acak dalam kotak, kemudian mempersiapkan siswa untuk diberi penjelasan cara bermain dan membimbing siswa untuk mencari kartu yang berisikan gambar maupun kata keterangan yang sesuai.

d. Kelebihan Media Flash Card

Kelebihannya media *flash card* sejalan dengan yang digagas Riyana dalam Angreany & Saud (2017, hlm.141) diantaranya:

1. Mudah untuk dibawa yang memiliki ukuran cukup kecil, media ini mampu ditaruh di tas bahkan di dalam saku.
2. Dapat dipergunakan dimana saja baik didalam lingkungan kelas maupun diluar kelas.

3. Media ini bersifat praktis, yaitu dalam mempergunakannya tidak diperlukan daya listrik maupun keahlian khusus.
4. Karakteristik media *flash card* ini bersifat mudah diingat, menyajikan informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran.
5. Bersifat menyenangkan, media ini dalam penggunaannya mampu dilaksanakan secara bermain seperti berlomba mencari kata yang berawalan sama. Selain untuk melatih kemampuan kognitif siswa, melatih pula kemampuan fisik siswa.

Kemudian Susilana dalam Afrilia et al. (2023, hlm. 678) juga menyampaikan keunggulan media pembelajaran *flash card* berupa ringan serta ukurannya kecil, yang membuatnya mudah dibawa, media yang digunakan nyaman digunakan serta nyaman dalam proses pembuatan dan media ini mudah diingat karena bergambar dan menarik perhatian (*eye catching*). Menurut pendapat lain yang dikemukakan oleh Fidiyanti (2020, hlm.44), keunggulan dari *flash card* yakni didalamnya terdapat gambar serta keterangan yang dirancang untuk bisa dimainkan yang bisa menarik setiap siswa memperhatikan serta memahami materi pembelajaran, kemudian media ini mudah dibawa dan tidak membutuhkan bahan yang terlalu banyak pada saat pembuatannya.

Mengacu dari pandangan yang sudah disampaikan, bisa dikatakan media *flash card* mempunyai kelebihan diantaranya yaitu bersifat nyata sehingga memudahkan untuk dipahami, menangani keterbatasan antara waktu dan ruang pada penyampaian materi pembelajaran, bisa mempertegas suatu permasalahan dan ringan serta mudah dibawa.

e. Kekurangan Media Flash Card

Kemudian diluar kelebihannya itu, media pembelajaran ini juga mempunyai kekurangan selayaknya yang dijelaskan (Sadiman dalam Angreany & Saud, 2017, hlm.145):

1. Gambar yang disajikan hanya terfokuskan pada persepsi indra penglihatan.
2. Gambar dari benda yang bersifat rumit tidak akan begitu efektif untuk dipergunakan pada saat pembelajaran.
3. Kurang efektif digunakan pada kelompok besar

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Mega (2020,hlm.126) mengenai kekurangannya media *flash card* adalah:

1. Lebih efektif untuk dipergunakan dalam kelompok yang berukuran kecil.
2. Siswa hanya mampu memahami serta mengetahui kata maupun kalimat serta gambar yang tercantum didalam *flash card*.
3. Didalam proses pembuatannya, membutuhkan banyak waktu untuk mengumpulkan gambar-gambar yang akan dipergunakan didalam *flash card*.

Selain itu, Astuti et al., (2019,hlm. 3) juga berpendapat mengenai kekurangannya media *flash card*, yang meliputi:

1. Hanya mengandalkan media visual menggunakan indera penglihatan.
2. Ukuran yang dirancang dalam pembuatan media *flash card* ini, kurang tepat jika dipergunakan bagi kelompok besar.
3. Membutuhkan ketersediaan keterampilan serta ketersediaan waktu guru untuk dapat memanfaatkannya dengan sebaik mungkin.

Sehingga bisa dinyatakan media *flash card* kurang tepat jika diperuntukan oleh kelompok besar dan hanya mengandalkan indera penglihatan saja akan tetapi jika menggunakan kegiatan tambahan untuk menggunakan media *flash card* ini akan lebih menyenangkan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran *flash cards* adalah :

1. Penelitian Arifin (2019) dengan skripsinya yang memiliki judul “Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh media flash card terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia terlihat pada peningkatan skor pretest sebesar 62,41 sedangkan pada pelaksanaan posttest sebesar 83,92

2. Penelitian dari Setiawan, L (2020) dalam skripsi yang ditulisnya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV Di MIN 1 Jombang”. Hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa media Flash Card terhadap meningkatkan hasil belajar memiliki pengaruh yang signifikan, terlihat pada respon peserta didik terhadap penggunaan media flash card pada kelas eksperimen diperoleh data 22 peserta didik yang menggunakan media flash card sebesar 76% sehingga peserta didik memberikan tanggapan yang baik dan efektif.
3. Penelitian Oktavia, A. (2022) dengan judul skripsinya yaitu “ Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Jakarta”. Hasil penelitian dalam skripsi ini yaitu uji-t diperoleh nilai ttabel 2,021 dan thitung 2,092 pada taraf signifikansi senilai 0,05 atau memiliki arti thitung > ttabel (2,092 > 2,021). Oleh karena itu didapatkan kesimpulan yaitu ada pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
4. Penelitian Hazhari, A. dkk (2023) dalam penelitiannya dengan judul “Penggunaan Media Flah Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa jenis media yang digunakan terhadap hasil belajar IPA siswa adalah media Flashcard bahwa seluruh penelitian didapatkan persentase dengan hasil yang memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, berdasarkan penelitian dari beberapa peneliti sebelumnya bahwa penggunaan media Flashcard bisa mendorong hasil belajar IPA siswa. Kesimpulan dari penelitian ini terdapat hasil yang positif dalam belajar dalam penggunaan media Flashcard terhadap hasil belajar IPA.

5. Penelitian Safitri, dkk. (2021) dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam”. Penelitian didapatkan hasil yaitu thitung senilai 88,550 dengan tingkat signifikansi senilai 0,000 dengan $df = (n-1)$ sebesar 75 , dimana ttabel bernilai 1,980 pada taraf signifikan 0,05. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $88,550 > 1,980$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dari itu dinyatakan antara penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar memiliki pengaruh. Kemudian di analisa dengan analisis korelasi hasil yang didapatkan signifikansi senilai $0,000 < 0,05$, sehingga tingkat korelasi yang dihasilkan cukup kuat. Maka, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang mengikutsertakan beragam komponen yang saling keterkaitan seperti guru, siswa, seperangkat bahan ajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran serta sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar ini menekankan kepada pemberian pengalaman secara langsung serta mengasah pemahaman yang dimiliki dan mendalam, sehingga berpengaruh kepada kemampuan akademik yaitu peningkatan hasil belajar setiap peserta didik.

Penerapan metode pembelajaran secara konvensional ini yaitu pembelajaran bersifat satu arah, yaitu berpusat kepada guru dan guru mengendalikan sebagian besar pemaparan materi pembelajaran. Sehingga, siswa kurang aktif dan kurang termotivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ajar yang sesuai ini menjadi salah satu alternatif yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pemilihan media ajar yang sesuai dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan melibatkan siswa untuk berkomunikasi secara dua arah yaitu siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dan penggunaan media ajar ini berpengaruh kepada tingkat pencapaian yang diinginkan.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yang akan digunakan sebagai sampel yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol. Tahapan awal yang akan dilaksanakan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas diberikan *pretest* untuk dapat mengumpulkan data nilai awal peserta didik.

Pada proses pembelajaran ini, pada kelas II A sebagai kelas eksperimen, pelaksanaan proses pembelajaran akan menggunakan media pembelajaran yaitu *flash card* , kemudian pada kelas II B sebagai kelas kontrol akan dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran secara konvensional. Pada akhir kegiatan pembelajaran ini, setelah keseluruhan siswa mengikuti rangkaian pembelajaran, kelas II dan A II B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol ini akan diterapkan *post test* agar mengetahui dan mendapatkan data hasil pembelajaran. Setelah itu, data yang telah diperoleh berdasarkan *pretest* dan *post test* ini akan diuraikan untuk diolah agar dapat mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran berupa *flash card* dengan kelas yang menerapkan metode konvensional dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa sunda siswa kelas II Sekolah Dasar , sehingga dapat disimpulkan yaitu



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Hipotesis serta asumsi penelitian merupakan konsep yang bersifat serupa dan umum yang dipergunakan dalam suatu penelitian dan eksperimen. Hipotesis merupakan teori yang mempunyai tujuan untuk menggambarkan suatu fenomena atau rangkaian fenomena.

1) Asumsi

Asumsi yang peneliti kemukakan bahwa pembelajaran menggunakan media *flash card* berbasis bahasa sunda ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa sunda pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

2) Hipotesis

Berdasarkan latar belakang serta kajian teori yang telah disebutkan diatas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H\alpha$: “adanya pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar bahasa sunda siswa kelas II Sekolah Dasar”

H_0 : “tidak terdapat pengaruh metode *flash cards* terhadap hasil belajar bahasa sunda siswa kelas II Sekolah Dasar”