

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia. Di era globalisasi saat ini, kualitas pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemampuan individu dalam menghadapi tantangan dunia. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama di tingkat pendidikan dasar. Pendidikan dalam seorang individu akan memiliki keterampilan hidup (*life skill*), dengan cara mengembangkan potensi yang dimiliki dalam memulai proses pembelajaran. dengan kegiatan pendidikan, di dalamnya terdapat peserta didik yang akan menempuh jenjang pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan adalah Sekolah Dasar (SD). SD memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan jenjang pendidikan selanjutnya, karena SD merupakan jenjang pendidikan dasar, yang menjadi fondasi dasar dan diharapkan menghasilkan bibit-bibit unggul untuk masa yang akan datang.

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses pembelajaran memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Sejalan dengan hal tersebut, dalam Al – Quran surat Al – Alaq (96) : 1-4 disebutkan:

اِقْرَاْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اِقْرَاْ ۝ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۝ اِنَّكَ اَنْتَ عَلَّامُ الْغُيُوبِ ۝

*“Ayat ini menunjukkan bahwa membaca, belajar, dan menuntut ilmu adalah hal yang sangat penting dalam Islam. Allah mengajarkan manusia melalui sarana pena, yang menjadi simbol pengetahuan dan pendidikan.” Q.S. Al’alaq [96]: 1-4).*

Menurut pendapat Rahman (2022, hlm. 5) Pendidikan merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan pertukaran pengetahuan dan wawasan dalam memperkuat dasar pemahaman dalam kehidupan. dasar pemahaman yang diperoleh melalui pendidikan berperan penting dalam memperbaiki serta menata sistem kehidupan, sehingga selaras dengan nilai-nilai agama yang dijadikan sebagai landasan utama. Pada ayat tersebut hal yang terpenting dalam pendidikan merupakan faktor utama, dalam membimbing manusia agar menjadi individu yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus mencakup materi pembelajaran yang mampu menumbuhkan, mengarahkan, membina, mendidik, serta mengembangkan potensi fisik dan spiritual seseorang (Said, 2016, hlm. 75). terutama dengan mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat beraktivitas secara optimal. Oleh karena itu belajar dengan sungguh-sungguh, karena dengan Pendidikan segala bentuk kemajuan dalam pembelajaran sejalan dengan peribahasa Sunda "*Cai karacak ninggang batu laun-laun jadi dekok.*" (Tetes air yang terus-menerus jatuh di atas batu lambat laun akan meninggalkan jejak). Peribahasa ini mengajarkan bahwa dengan ketekunan, kesungguhan, dan pantang menyerah, setiap usaha yang dilakukan-meskipun tampak sulit-akan menghasilkan sesuatu yang berharga. Begitu pula dalam belajar, kerja keras tidak akan pernah sia-sia.

Pembelajaran adalah suatu proses yang mengubah perilaku dari tidak mengetahui menjadi memahami, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran merupakan proses penyampaian ilmu dari pendidik kepada peserta didik, dengan menggunakan metode yang tepat agar materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik. Hidayati (2022, hlm. 16) pembelajaran adalah proses sebagai pengajar dan peserta didik sebagai penerima materi yang disampaikan secara sistematis. dalam proses ini, terjadi interaksi timbal balik, antara keduanya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. pembelajaran mencakup berbagai komponen seperti, tujuan, bahan ajar, peserta didik, pendidik, metode, media, serta evaluasi. Proses belajar yang dilakukan dengan metode yang tepat akan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dan kemampuan secara menyeluruh yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Selain itu, hasil belajar juga sebagai alat evaluasi yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, atau kalimat yang mencerminkan pencapaian siswa dalam suatu periode tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah menjalani proses pembelajaran, yang dapat menyebabkan perubahan dalam perilaku, termasuk peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa. Hasil ini menunjukkan sejauh mana seseorang mampu menguasai materi, yang dipelajari serta menerapkannya dalam kehidupan atau situasi tertentu Mubarak (2024, hlm. 52).

Sehingga hasil belajar yang baik akan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan ide dan pemahamannya secara jelas. Komunikasi merupakan proses mengirim dan menerima informasi, pesan, gagasan, atau pemahaman melalui simbol-simbol, yang memiliki makna, baik secara verbal maupun non-verbal. Proses ini berlangsung antara individu atau kelompok dengan tujuan menciptakan saling pengertian, mencapai kesepakatan, serta memengaruhi sikap, perilaku, atau pendapat. Komunikasi dapat dilakukan secara langsung melalui percakapan lisan maupun secara tidak langsung menggunakan berbagai media Mahadi (2021, hlm. 60). dalam proses pembelajaran, komunikasi dianggap efektif apabila materi yang disampaikan oleh guru sebagai komunikator dapat diterima, dipahami, dan dicerna dengan baik. untuk mencapai komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang baik. dengan demikian, proses transfer ilmu pengetahuan dan teknologi dari pendidik kepada peserta didik dapat berlangsung secara optimal dan bermanfaat.

Berdasarkan hasil observasi dalam satu di kecamatan, terlihat bahwa hasil belajar para siswa masih banyak yang belum mencapai Kreteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini terdapat dilihat pada data yang diperoleh dari nilai ulangan harian siswa kelas IV SDN Cikasungka 01 sekecamatan Cicalengka

ada 12 kelas dari 6 SD yaitu 43,47% (tuntas) dan 56,01% (tidak tuntas). Hal ini perlu ditingkatkan Kembali dalam proses pembelajaran agar pencapaian ulangan harian lebih meningkat, dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ulangan harian peserta didik pada kelas IV dapat dikatakan masih rendah. menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor penyebabnya adalah rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menimbulkan kurangnya minat untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, peserta didik cepat merasa bosan selama pembelajaran, yang sering kali masih berpusat pada metode pengajaran dan kondisi ini menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami materi, yang diajarkan rendahnya hasil belajar kognitif ini mencerminkan penguasaan konsep yang juga lemah. serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya infokus, guru yang masih menggunakan metode ceramah, peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta peserta didik yang kurang fokus dan kurang disiplin dalam proses pembelajaran

Tidak hanya hasil belajar, faktor penyebab rendahnya komunikasi juga berkontribusi terhadap kurang efektifnya pembelajaran. Kurangnya keterampilan berkomunikasi antara guru dan siswa, serta penyampaian materi yang kurang jelas dan menarik, dapat membuat siswa kesulitan memahami pembelajaran. Jika guru tidak menguasai materi dengan baik, informasi yang disampaikan bisa menjadi tidak sistematis dan sulit dipahami. Selain itu, gaya mengajar yang monoton metode pembelajaran yang kurang interaktif, dapat menyebabkan kebosanan dan menurunkan perhatian siswa. Kurangnya minat dan motivasi belajar menjadikan faktor utama, siswa yang tidak tertarik dengan materi cenderung kurang aktif dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran.

Beberapa faktor umum yang menyebabkan kurangnya komunikasi antar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, seperti rendahnya rasa percaya diri, keterbatasan dalam penguasaan bahasa, dan tekanan sosial dari teman sebaya. Banyak siswa merasa tidak percaya diri saat berbicara di depan umum, sehingga enggan untuk mengungkapkan pendapatnya. Tekanan dari teman sebaya juga

berperan sebagai hambatan, di mana rasa takut akan kritik atau ejekan membuat siswa lebih memilih untuk diam dari pada berkomunikasi secara terbuka. Kondisi ini diperkuat oleh hasil penilaian internasional mengenai kemampuan komunikasi siswa. Berdasarkan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, peringkat Indonesia dalam literasi mengalami peningkatan ke posisi 70 dari 80 negara, lebih baik dibandingkan posisi 74 pada tahun 2018. Namun, meskipun peringkatnya naik, skor rata-rata justru mengalami penurunan dari 371 pada tahun 2018 menjadi 359 pada tahun 2022. Selain itu, penelitian lokal menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi sains siswa masih perlu ditingkatkan. Studi mengenai pengembangan instrumen penilaian komunikasi sains menegaskan pentingnya evaluasi yang komprehensif, untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa dalam memahami dan menyampaikan konsep-konsep ilmiah. Secara keseluruhan, meskipun terjadi peningkatan peringkat di tingkat internasional, data menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi sains siswa Indonesia masih memerlukan perhatian dan upaya lebih lanjut agar mencapai hasil yang optimal Laifa Rahmawati, Jumadi, (2021, hlm. 82).

Solusi hasil belajar dan komunikasi adalah meningkatkan komunikasi menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. meningkatkan keterlibatan siswa dalam komunikasi mendorong siswa untuk aktif bertanya dan berdiskusi. memanfaatkan media dan teknologi dalam pembelajaran menggunakan video, gambar, dan presentasi. menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik menerapkan pembelajaran berbasis diskusi, eksperimen, atau simulasi agar tidak monoton. meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ada rasa percaya diri dan memberikan apresiasi atau penghargaan kepada siswa yang aktif berkomunikasi dan menunjukkan kemajuan belajar, adanya terapkan program bimbingan dan konseling agar siswa merasa nyaman berbicara tentang tekanan yang mereka hadapi. Salah satunya solusi dari penyebabnya hasil belajar dan Komunikasi adalah menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan menggunakan media *Flascard* karena model *Problem Based Learning (PBL)* menjadikan sebuah pembelajaran berdiskusi dan menjadikan siswa adanya aktif dan

berani untuk berkomunikasi dalam menggunakan media *flascard* dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Terdapat penelitian terdahulu yang menjelaskan pengaruh model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Buanawati (2023, hlm. 7) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media *flashcard*”. Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) dengan rancangan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 61% dengan nilai rata-rata 75. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 82% dengan nilai rata-rata 81.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nunung Fahrida (2024, hlm. 5) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model *problem based learning* media *flascard* pada peserta didik kelas IVB SDN Manyaran 01 Semarang”. Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 dengan presentase 59% dan belum tuntas 11 dengan presentase 41%. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan peserta didik yang mencapai ketuntasan ada 24 dengan presentase 89% dan belum tuntas 3 dengan presentase 11%. Nilai rata-rata kelas siklus I yaitu 73 dan nilai rata-rata kelas siklus II yaitu 86. Rata-rata peningkatan hasil belajar pada prasiklus dan siklus II melalui uji N-gain sebesar 0,69 dengan kategori sedang.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2020, hlm. 8) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran melalui model *problem based learnig* berbantuan kartu gambar meningkatkan kompetensi penegetahuan ipa siswa” Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) dengan rancangan instrumen berupa tes objektif bentuk pilihan ganda biasa sebanyak 30 butir tes yang telah divalidasi. data kompetensi pengetahuan IPA dikumpulkan dengan instrumen berupa tes objektif bentuk pilihan ganda biasa sebanyak 30 butir tes yang telah

divalidasi. Data kompetensi pengetahuan IPA dianalisis dengan uji-t *polled varian*. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 3,865$ . Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 73$  dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga  $t_{tabel} = 1,993$  berarti  $H_0$  ditolak, karena  $t_{hitung} = 3,865 > t_{tabel} = 1,993$ .

Berdasarkan penjelasan dan hasil data peneliti yang relevan dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) mampu untuk mendukung efektifitas hasil belajar pada peserta didik maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flascard* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Komunikasi Peserta Didik (Penelitian *Quasi Ekperimen* Kelas IV Muatan Pembelajaran IPAS, SDN Cikasungka 01)”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis mendapatkan beberapa identifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep IPAS peserta didik masih sangat rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang.
3. Kemampuan hasil belajar rendah dari hasil nilai ulangan harian sekecamatan Cicalengka sebanyak 12 kelas dari 6 SD adalah 43,47% tuntas dan 56,01% tidak tuntas.
4. Kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang menjadi faktor utama dalam komunikasi dan kepercayaan diri.
5. Faktor psikologis peserta didik merasa cemas, takut salah, atau tekanan dari lingkungan dapat menghambat siswa dalam berkomunikasi dengan lancar.

## C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan

media *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik di SDN cikasungka kelas IV?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* dengan peserta didik menggunakan model *direct Instrutruction* berbantuan *Flashcard* SDN Cikasungka 01?
3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar dan komunikasi dengan menggunakan model *Problem Based Learnig* berbantuan *flashcard* di SDN Cikasungka kelas IV?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik di SDN Cikasungka kelas IV.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learnig* berbantuan media *Flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan model *direct Instrutruction* berbantuan media flaschard SDN Cikasungka 01
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dan komunikasi dengan menggunakan model *Problem Based Learnig* berbantuan *flashcard* di SDN Cikasungka kelas IV.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat untuk pendidikan kedepannya. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a) Penulis bisa mendapatkan ilmu dan wawasan yang luas lagi setelah melakukan penelitian.

- b) Penulis bisa melihat perbedaan kondisi yang didapatkan antara teori di kelas dengan di lapangan secara langsung.
  - c) Penulis mendapatkan acuan mengenai penelitian ini untuk wahana latihan dan pengembangan kemampuan dalam mengajar.
2. Bagi Peserta Didik
- a) Peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran menggunakan media *Flascard*.
  - b) Peserta didik dapat termotivasi dan lebih aktif lagi dalam pembelajaran.
  - c) Peserta didik dapat memahami hambatan yang dialami pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Pendidik
- a) Pendidik bisa mengaplikasikan media pembelajaran *Flascard* pada saat pembelajaran.
  - b) Pendidik dapat mengetahui solusi terhadap peningkatan komunikasi dan berperan aktif saat pembelajaran di kelas berlangsung.
  - c) Pendidik dapat mengetahui hambatan peserta didik yang dialami pada saat pembelajaran materi perkalian.
  - d) Pendidik bisa mendapatkan acuan mengenal pemilihan model pembelajaran yang inovatif dalam peningkatan hasil belajar.
4. Bagi Calon Pendidik di Sekolah Dasar
- a) Calon pendidik dapat mengetahui hambatan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran mengenai peningkatan hasil belajar di sekolah dasar.
  - b) Calon pendidik mendapatkan inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran berbantuan *Flascard*.
  - c) Calon pendidik bisa mempelajari dan menambah pemahaman terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*
5. Bagi Sekolah
- a) Sekolah dapat melakukan evaluasi dan refleksi setiap pembelajaran untuk mengatasi pembelajaran hasil belajar di sekolah dasar.
  - b) Sekolah dapat menjadikan bahan pertimbangan upaya peningkatan pembelajaran hasil belajar di sekolah dasar.

- c) Sekolah menambah pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada peningkatan hasil belajar.
  - d) Sekolah memberikan pelayanan terbaik dalam pembelajaran peningkatan hasil belajar.
  - e) Sekolah mengetahui media yang diperlukan pendidik dalam pembelajaran peningkatan hasil belajar.
6. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a) Peneliti selanjutnya mampu mengembangkan kembali penelitian yang sudah ada menjadi lebih sempurna.
  - b) Peneliti selanjutnya dapat menjadikan referensi untuk memperluas pemahamannya mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam peningkatan hasil belajar.
  - c) Peneliti selanjutnya memiliki sebuah gambaran mengenai penelitian menggunakan media dan model yang telah digunakan.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Model PBL**

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan nyata sebagai langkah awal dalam proses belajar. melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan analitis, serta memperkaya wawasan dan keterampilan dalam menghadapi tantangan kehidupan, baik saat ini maupun di masa depan. Selain itu, dalam kategori model pembelajaran kreatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik Roni Hamdani (2022, hlm. 78).

*Problem Based Learning* adalah pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam menemukan solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks. mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sekaligus memiliki karakteristik pembelajaran berbasis kontekstual, yakni dengan menghadirkan

permasalahan nyata untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. dengan demikian, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam tim, serta dapat meningkatkan keterampilan, memperluas pengalaman, dan memperkaya pemahaman konsep pengetahuan Purwanti (2025, hlm. 58).

Dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang dihadapkan pada permasalahan nyata sebagai langkah awal untuk memulai proses belajar. menekankan untuk memecahkan permasalahan, mengutamakan aktivitas pembelajaran menempatkan masalah sebagai inti dari proses belajar. peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri, aktif dalam mencari solusi, mengolah informasi, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah memegang peran penting proses pembelajaran, mengukur kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak dipisahkan dari aktivitas belajar, karena adalah proses menjadi ukuran keberhasilan dari proses tersebut. Pencapaian setelah melalui pengalaman belajar, baik dalam aspek kognitif, efektif maupun psikomotor yang diukur melalui evaluasi untuk mengetahui melalui evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi dalam mata pelajaran yang dipelajari Sari (2024, hlm. 25).

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil ini juga dapat dianggap sebagai refleksi dari upaya yang dilakukan selama belajar. Semakin optimal usaha belajar siswa, seharusnya semakin baik pula hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan salah satu indikator untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran yang dialami siswa Yandi, (2023, hlm. 40).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, ditunjukkan melalui perubahan perilaku peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. hasil ini mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi pelajaran, serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran berdasarkan kurikulum.

### 3. Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah Media flashcard merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar, tulisan, atau simbol tertentu untuk membantu siswa mengingat dan mengarahkan perhatian pada materi yang berkaitan dengan isi kartu. media ini berperan dalam pemikiran dan minat peserta didik sehingga dapat mendukung terjadinya proses belajar. *flashcard* berbentuk kartu bergambar yang untuk membantu mengaitkan materi yang relevan, media ini bersifat praktis dan mudah digunakan, menyajikan informasi singkat yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna Ulfa (2020, hlm. 22).

Media *flashcard* adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik mengembangkan dan kombinasikan dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran, pada kartu *flashcard* dalam mengakses materi yang relevan. media flashcard yang dikembangkan dirancang secara menarik, dengan gambar-gambar yang mendukung isi materi pembelajaran lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahaminya dan bentuk kartu media *flashcard* berbahan dasar kertas Hermansyah (2023, hlm. 20).

Dalam hal ini media *flashcard* dapat disimpulkan adalah sarana pembelajaran berupa kartu yang menampilkan gambar, tulisan, atau simbol, yang mempermudah peserta didik dalam mengingat, memahami, dan menghubungkan materi secara jelas dan konkret. media ini cocok digunakan dalam kelompok kecil, mudah diterapkan, menarik perhatian, dan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang selaras dengan gaya belajar individu selain itu, *flashcard* dapat dipadukan dengan teknologi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

#### **4. Komunikasi**

Komunikasi adalah salah satu fungsi sosial yang dimiliki oleh manusia sebagai makhluk hidup. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup tanpa berinteraksi dengan sesamanya. Dalam proses interaksi ini, komunikasi menjadi alat yang penting, baik dalam hubungan individu maupun dalam kelompok, karena manusia secara alami selalu membutuhkan keberadaan orang lain. Oleh karena itu, perilaku interaksi sosial manusia berkembang secara alami sejalan dengan kodrat kebutuhan dasarnya Hariyanto (2021, hlm. 14).

Menurut Ibrahim & Mahmoud (dalam Jaya, 2021, hlm. 9) komunikasi merupakan sarana penting dalam mengoordinasikan berbagai aktivitas, khususnya di lingkungan lembaga pendidikan. Dengan kata lain, komunikasi sebagai penghubung dalam membangun kerja sama guna menjalankan berbagai kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, komunikasi menjadi elemen vital dalam dunia pendidikan dan merupakan kebutuhan mendasar bagi sekolah dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan komunikasi adalah bagian esensial dalam interaksi sosial manusia yang berperan dalam menyampaikan gagasan, emosi, dan informasi melalui cara verbal maupun nonverbal. Komunikasi dikatakan efektif apabila pesan dapat diterima dan dipahami secara tepat oleh penerima, sehingga tercipta pemahaman yang selaras dan hubungan timbal balik yang harmonis. Dalam lingkup organisasi, terutama di bidang pendidikan, komunikasi berfungsi sebagai sarana koordinasi yang krusial untuk menunjang tercapainya tujuan yang telah direncanakan bersama.

#### **G. Sistematika Penelitian**

Sistematika skripsi yang terorganisasi memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang topik-topik skripsi. Sistematika penulisan skripsi mengacu pada urutan tertentu penulisan skripsi.

Bab I Pendahuluan, yang meliputi, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi perasional, dan sistematika skripsi.

Bab I Pendahuluan, yang meliputi, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi perasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori, yang meliputi kajian teori, hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel yang akan diteliti, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi, metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian, serta jadwal penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini memaparkan dua hal penting dan utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merupakan uraian menyajikan penafsiran dan mengartikan hasil penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna dan kepada pemecah masalah di lapangan dari hasil penelitian.