

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹² Sedangkan menurut Annurahman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.¹³

Menurut Gagne mengatakan belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹⁴ Sedangkan menurut H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.¹⁵ Berdasarkan kajian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses Usaha yang dilakukan seseorang dalam mencapai tujuan atau hasil belajar.

¹²Slameto, *Op.cit*, hlm. 2.

¹³Annurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 15.

¹⁴Ratna Wilis Dahar, *Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Erlangga, 2011), hlm. 2.

¹⁵Aunurrahman, *Op.Cit*, hlm 35.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nawawi menjelaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁶ Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Proses pembelajaran merupakan titik awal penentu keberhasilan belajar. Semakin baik kegiatan pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Chaplin dalam *dictonary of psycology* dalam Muhibbin Syah menyatakan belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.¹⁷ Hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri siswa.

Berhasilnya belajar atau gagalnya suatu proses pembelajaran sangat tergantung sebagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Sebagaimana dikatakan oleh Mulyasa dalam bukunya bahwa: “ hasil belajar tergantung pada cara-cara belajar yang dipergunakan.”¹⁸

Berdasarkan paparan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman

¹⁶ Ahmad Susanto, *Op. Cit*, hlm. 5.

¹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, 2011), hlm.65.

¹⁸ E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008*), hlm. 195.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajarnya dalam bentuk angka – angka atau skor dan hasil tes setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa dalam bentuk angka – angka atau skor dari hasil tes setelah mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan media *Flash Card*. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh 2 faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan (eksternal).¹⁹

- 1) Faktor internal : faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Seperti yang dikemukakan oleh Clark yang dikutip oleh Sudjana bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan
- 2) Faktor eksternal : faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu : keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar darinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan yang

¹⁹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm.12

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah, ialah kualitas pengajaran.

Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh dua faktor yaitu kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kedua faktor tersebut mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa.²⁰

Berdasarkan kajian para ahli diatas, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Untuk mencapai hasil yang optimal di dalam mata pelajaran IPA diperlukannya suatu media. Media pembelajaran yang digunakan guru termasuk kedalam salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Media Pembelajaran

Association for Educational Communications Technology (AECT)

Sebuah Organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan Komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, Dkk (1986) mendefinisikan

²⁰Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algasindo, 2011) hlm. 40.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media adalah sesuatu yang membawa informasi (source) dan penerima (receiver) informasi. Sementara itu, Gagne' dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk aktif didalam proses belajar. Jadi secara umum media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi yang dapat menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.²¹

Media memiliki fungsi, yaitu fungsi menjelaskan, menjual gagasan, fungsi pembelajaran, dan fungsi administratif. Didalam penelitian ini media berfungsi untuk kegiatan pembelajaran, dimana media tersebut dapat membelajarkan siswa yang bukan hanya sekedar menerima informasi yang disuguhkan akan tetapi bagaimana media dapat merangsang siswa untuk beraktifitas mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media *Flash Card*

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau folio yang

²¹ Wina Sanjaya, *op.cit*, hlm.57

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya.²²

Adapun langkah-langkah dalam Menggunakan Media *Flash Card* didalam Proses Pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Letakkan kartu- kartu tersebut didalam sebuah kotak secara acak dan diperlu disusun.
- b. Mintalah beberapa siswa untuk berdiri sejajar didepan kelas.
- c. Kemudian guru memberikan perintah kepada siswa tersebut untuk mengambil kartu sesuai yang diperintahkan guru pada kotak yang telah disediakan.
- d. Kemudian siswa berlari menuju kotak untuk mencari gambar tersebut.
- e. Setelah mendapatkan gambar yang diminta siswa kembali ke posisi awal.
- f. Siswa yang mendapatkan gambar, harus menyebutkan nama dari gambar tersebut.
- g. Siswa yang dapat menyebutkan nama dari gambar tersebut dengan benar maka guru memberikan point.²³

²² Azhar Arsyad, *Op.cit.* hlm. 119

²³ Dina Indriana, *Op.cit.* hlm.139

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kelebihan media *flash card* di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran dengan Postcard.
- b. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- c. Gampang diingat, karna kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian atau berisi huruf atau angka yang simple dan menarik, sehingga merangsang otak, untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.
- d. Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.²⁴

Adapun kekurangan media *flash card* di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang.
- b. Terkadang anak hanya menghafal dari gambar-gambar di kartu tanpa mengetahui apa yang dimaksudkan.

²⁴ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru : Yayasan Pustaka Riau, 2015), hlm.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Hubungan Media *Flash Card* dengan Hasil belajar IPA Siswa

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁵ Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA Siswa adalah dengan penerapan sebuah media didalam sebuah proses pembelajaran.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari inti pelajaran pada saat itu.²⁶

Berdasarkan kajian para ahli diatas, media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah media *flash card*. Dengan menggunakan media ini siswa akan lebih giat dalam belajar dan bahkan lebih termotivasi dengan adanya persaingan untuk menjelaskan kartu yang telah mereka pilih sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

²⁵ Ahmad Susanto, *op.cit*, hlm. 5

²⁶ Azhar Arsyad, *Op.cit*. hlm 15



B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Maghfiroh dengan judul “Penggunaan *Media Flash Card* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Peningkatan hasil belajar Siswa Pada Siklus 1 dengan rata-rata 69,6 %. Sedangkan pada Siklus II Presentase Hasil Belajar Siswa meningkat menjadi 93,9 %, artinya hasil belajar siswa pada siklus II Mengalami peningkatan.²⁷

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Lailatul Magfiroh yaitu terletak pada Variabel X dan Y yaitu sama-sama menggunakan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya Lailatul Magfiroh melakukan Penelitian di SDN Denanyar II Jombang pada Mata Pelajaran IPS. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SDN 022 Ranah pada Mata Pelajaran IPA.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Siti Ainun Khoiriyah dengan judul “Pemanfaatan *Media Flash Card* untuk meningkatkan penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VII A MTS N Ngemplak Sleman Yogyakarta”. Peningkatan penguasaan *Mufradat* Siswa pada siklus 1 yaitu nilai *pre-test* dengan rata-rata 40,0 % dan *post test* dengan rata-rata

²⁷ Lailatul, Maghfiroh, *Penggunaan Media FlashCard untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, Vol.01. No.02 (Jurnal PGSD FIF UNESA), 2013



58,54%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu nilai *pre-test* dengan rata-rata 64,25% dan *post test* dengan rata-rata 84.04%.²⁸

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Siti Ainun Khoiriyah yaitu terletak pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan media *Flash Card*. Sedangkan perbedaannya terletak pada Variabel Y. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ainun Khoiriyah untuk meningkatkan penguasaan Mufradat siswa sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain penelitian relevan diatas, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Novi Trisnani dengan judul “pengembangan *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa SMP Kelas VII SMP N 2 Wares.” Peningkatan minat Belajar IPA Siswa yang dihasilkan yaitu dengan rata-rata 93,75%.²⁹

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Novi Trisnani yaitu terletak pada Variabel X yaitu sama-sama menggunakan media *Flash Card*. Sedangkan perbedaan terletak pada Y. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Trisnani untuk meningkatkan Minat belajar IPA Siswa sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan Hasil belajar IPA siswa.

²⁸ Siti Ainun Khoiriyah, *Pemanfaatan Media Flash Card untuk meningkatkan penguasaan Mufradat Siswa Kelas VII A MTS N Ngemplak Sleman Yogyakarta*, (skripsi sarjana), 2013

²⁹ Novi Trisyani, *pengembangan Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa SMP Kelas VII SMP N 2 Wares*, (Skripsi Sarjana), 2013

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Kerangka Berpikir

Flash card adalah salah satu media pembelajaran yang berupa kartu yang berisi gambar atau foto yang ditempelkan. Gambar atau foto tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Media *flash card* ini selain berisi gambar, dibagian belakangnya juga disertai keterangan untuk menunjukkan benar atau salahnya jawaban yang diberikan peserta didik. Diharapkan dengan media pembelajaran ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir secara efektif dan kritis, sehingga mampu mengingat pesan yang ada didalam kartu tersebut dalam jangka waktu yang lama.

Melalui keaktifan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*, siswa akan memiliki pengalaman menghadapi soal-soal yang akan diberikan, seperti pada ujian/ ulangan semester. Dengan demikian melalui media pembelajaran ini diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru melalui penerapan Media *Flash Card* dalam kegiatan pembelajaran adalah :

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Guru meletakkan kartu-kartu yang telah dibuat di dalam sebuah kotak.
- 2) Guru meminta beberapa siswa untuk berdiri sejajar didepan kelas.
- 3) Guru memberikan perintah kepada siswa untuk mengambil kartu sesuai dengan yang diperintahkannya pada kotak yang telah disediakan.
- 4) Guru mengamati siswa yang sedang berlari menuju kotak yang telah disediakan.
- 5) Guru meminta siswa kembali ke posisi awal Setelah mereka mendapatkan gambar.
- 6) Guru meminta siswa yang mendapatkan gambar, harus menyebutkan nama dari gambar tersebut.
- 7) Guru memberikan point kepada siswa yang dapat menyebutkan nama dari gambar tersebut dengan benar.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dengan penerapan media *flash card* dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah :

- 1) Siswa memperhatikan guru meletakkan kartu-kartu yang telah dibuat di dalam sebuah kotak.
- 2) Siswa berdiri sejajar didepan kelas sesuai dengan arahan guru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Siswa mendengarkan instruksi guru untuk mengambil kartu pada kotak yang telah disediakan.
- 4) Siswa berlari menuju kotak yang telah disediakan.
- 5) Siswa kembali ke posisi awal setelah mendapatkan gambar yang dicarinya.
- 6) siswa yang mendapatkan gambar harus menyebutkan nama dari gambar tersebut.
- 7) Siswa mendapat point jika menjawab pertanyaan dengan benar.

2. Indikator Hasil Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.³⁰ Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 65. Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan media *flash card*, maka hasil belajar IPA Siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 022 Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat di tingkatkan.

³⁰Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 218