

Hak Cipta Dilindungi 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. Media *Flash Card*

Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.¹⁰

Ada beberapa hal mengenai fungsi media kartu bergambar menurut Derek Rowantree, diantaranya:¹¹.

- a. Mengulang apa yang terjadi.
- b. Menyediakan stimulus belajar.
- c. Mengaktifkan respon siswa.
- d. Memberikan balikan dengan segera.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di lihat bahwa manfaat dari penggunaan media kartu bergambar dalam pelaksanaan pembelajaran adalah untuk mencapai peristiwa yang langka, jauh dan sukar dicapai. Misalnya peristiwa fotosintesis akan sulit disaksikan, tetapi dengan media kartu bergambar berupa gambar, foto, video gambar fotosintesis maka siswa akan merasa seolah-olah menyaksikannya sendiri. Media kartu

¹⁰ Nurhasnawati, *Loc. Cit*

¹¹ Arief S Sadimin. *Media Kartu Bergambar Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, . (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003). Hlm. 6.

bergambar dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Alasan mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia tahap perkembangannya dimulai dari berpikir konkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media erat kaitanya dengan tahap berpikir tersebut, sebab melalui media kartu bergambar hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Setiap media mempunyai langkah-langkah yang harus dilakukan pada saat proses pembelajaran. Demikian halnya dengan media kartu bergambar ini juga memiliki langkah-langkah yang harus dilalui oleh guru bersama dengan siswa. Adapun langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlah kartu bergambar sudah cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.
- 2) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap kedepan siswa.
- 3) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 4) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa

Hak Cipta Dilindungi 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.

Hak Cipta Dilindungi 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.

- 5) Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.¹²

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian halnya dengan media kartu bergambar (*flash card*) ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran tersebut.

Adapun Kelebihan dari media bergambar adalah:¹³

- a. Dibandingkan dengan media grafis, media gambar lebih konkret.
- b. Menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya.
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Adapun Kelemahan dari media bergambar adalah sebagai berikut:¹⁴

- a. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar
- b. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi

¹² Nurhasnawati, *op. Cit* hlm, 124-125

¹³ Rudi Susilana & Cepi. Riyana, *Media Pembelajaran: Hakekat , Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008). hlm. 15

¹⁴ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi 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.

siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti yang tertuang dalam angka rapor. Sementara dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain dalam proses pembelajaran.¹⁵ Menurut Nashar hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹⁶ Hal ini senada dengan pendapat Mulyono Abdurrahman bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁷

Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku ini disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.¹⁸ Hal ini senada dengan pendapat Etin Solihatini bahwa hasil belajar pada

¹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 3

¹⁶ Nashar, *Loc. Cit.*

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 37

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 46



Hak Cipta Dilindungi 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.

dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.¹⁹

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli tersebut jelas bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir setelah melakukan kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran baik berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Setiap kegiatan yang dilakukan siswa pada akhirnya guru pasti memberikan penilaian yang bertujuan untuk mengetahui tujuan dari kegiatan tersebut tercapai atau tidak. Dengan demikian hasil belajar ini merupakan akhir penentu dari kegiatan yang sudah dilakukan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam pencapaian hasil belajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut yang secara garis besar dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang termasuk dalam faktor intern seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang mempengaruhi terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.²⁰

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh 2 faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri

¹⁹ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 5

²⁰ Slameto, *Op. Cit.*, hlm. 54-60

Hak Cipta Dilindungi 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.

siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. 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. Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain: motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.²¹

Menurut Muhibin Syah, faktor-faktor yang turut menentukan efesiensi dan tingkat keberhasilan belajar siswa adalah pendekatan belajar (*approach to learning*) dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta metode belajar.²² Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, untuk meningkatkan hasil belajar guru dituntut mampu menggunakan berbagai macam strategi dan media pembelajaran, tujuannya agar pada saat pembelajaran tidak membosankan dan mampu menarik perhatian siswa.

²¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algasindo, 2011), hlm. 39-40

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 133

Hak Cipta Dilindungi 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.

2. Hubungan Media pembelajaran *Flash Card* dengan Hasil Belajar Siswa

Media *Flash Card* merupakan suatu media yang berbentuk gambar yang digunakan guru dalam pembelajaran agar anak-anak lebih memahami dan lebih jelas isi dari pembelajaran, sehingga dengan demikian hasil belajar anak akan meningkat. Menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak usia sekolah dasar disebut dengan pemikiran operasional konkrit. Menurut Piaget, operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit yang dapat di ukur.²³ Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan media *Flash card* yaitu mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Dengan demikian jika pembelajaran yang di berikan guru sesuai dengan pemikiran anak Sekolah Dasar yaitu pemikiran yang operasional konkrit maka tingkat pemahaman anak juga akan semakin bertambah dan hasil belajar anak juga akan baik.

Selain dilihat dari salah satu kelebihan media kartu bergambar yang akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat juga di lihat dari fungsi media kartu bergambar yang di kemukakan oleh Derek Rowentree salah satunya adalah Mengulang apa yang terjadi.²⁴ Menurut Milton Gregory, pengulangan sangat penting, ia mengatakan bahwasanya dalam

²³ Syam Suardi, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2015), hlm 84.

²⁴ Arief S Sadimin *Loc. Cit*,



pengulangan, para murid sebaiknya tidak mengulang kata demi kata, tetapi seharusnya peserta didik mengungkapkan pikirannya dengan kata-kata sendiri, karena kegiatan mengulang melibatkan konsepsi-konsepsi baru serta hubungan-hubungan yang baru yang dapat meningkatkan pemikiran seseorang.²⁵ Selain itu Syam Suardi juga mengatakan bahwa pengulangan informasi dapat meningkatkan memori siswa, secara khusus, asumsinya adalah bahwa tingkat pengulangan menentukan keberhasilan memori.²⁶

Dari penjelasan diatas dapat dilihat dengan penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran hasil belajar anak akan dapat meningkat, karena sesuai dengan psikologis anak yang masih menyukai gambar-gambar. Ditambah lagi dengan penggunaan gambar ini bisa mengulang apa yang terjadi siswa akan lebih lama menyimpan materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Relevan yang sesuai dengan peneliti teliti adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Ester Dwy Kartika Sari pada tahun 2010 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SDN Jajar I No. 73 Laweyan Surakarta

²⁵ Jhon Milton Gregory, *Tujuh Hukum Mengajar* (Malang: Gandum Mas 2013), hlm 137.

²⁶ Syam Suardi, *Op. Cit* 86-87



Hak Cipta Dilindungi 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.

Tahun Pelajaran 2009/2010”. Pada sebelum tindakan nilai rata-rata siswa 65,36 dengan ketuntasan klasikal 63,33%. Siswa yang mendapat nilai < 65 (KKM) sebanyak 11 siswa atau 36,66% dan siswa yang mendapat nilai \geq 65 (KKM) sebanyak 19 siswa atau 63,33%. Nilai rata-rata pertemuan I dan pertemuan II 70,96 dengan ketuntasan klasikal 80%. Siswa yang mendapat nilai < 65 (KKM) sebanyak 6 siswa atau 20% dan siswa yang mendapat nilai \geq 65 (KKM) sebanyak 24 siswa atau 80%. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar telah berhasil dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.²⁷

Penelitian yang akan peneliti lakukan dengan judul “penerapan media pembelajaran kartu bergambar (*flash card*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 003 Genduang Kecamatan Pangkalan Lesung Kabupaten Pelalawan. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Ester Dwy Kartika Sari dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan Media gambar. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ester Dwy Kartika Sari dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Ester Dwy Kartika Sari meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa menggunakan

²⁷ Ester Dwy Kartika Sari, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sdn Jajar I No. 73 Laweyan Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010*, Jurnal Skripsi, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2010).



media gambar sedangkan yang akan peneliti lakukan meningkatkan hasil belajar menggunakan media kartu bergambar. Selain itu perbedaan antara penelitian Ester Dwy Kartika Sari dengan peneliti adalah sekolah yang diteliti, tempat dan waktu penelitian.

2. Wellanda Alby Nugraha pada tahun 2012 dengan judul penelitian” Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V MI Kertajaya II Melalui Media Kartu Bergambar”. sebelum penerapan media diperoleh bahwa siswa yang belum tuntas kkm sebanyak 27 (67,5%) sedangkan siswa yang tuntas kkm sebanyak 13 (32,5%). Setelah penerapan media kartu bergambar sains, pada siklus I diperoleh bahwa siswa yang belum tuntas kkm sebanyak 22 (55%) sedangkan siswa yang tuntas kkm sebanyak 18 (45%). Pada siklus II diperoleh bahwa siswa yang belum tuntas kkm sebanyak 10 (25%) sedangkan siswa yang tuntas kkm sebanyak 30 (75%). Peningkatan hasil belajar dari sebelum tindakan ke siklus I adalah 12,5% siklus I ke siklus II sebanyak 30%. Hipotesis tindakan dengan pencapaian indikator sebesar 75%. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar sains, dapat meningkatkan motivasi belajar IPA.²⁸

Penelitian yang akan peneliti lakukan dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *flash card* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

²⁸ Wellanda Alby Nugraha, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Mi Kertajaya II Melalui Media Kartu Bergambar*, Jurnal Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2012).

Hak Cipta Dilindungi 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.

Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV SDN 003 Genduang Kecamatan Pangkalan Lesung Kabupaten Pelalawan. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Wellanda Alby Nugraha dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media kartu bergambar. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Wellanda Alby Nugraha dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Wellanda Alby Nugraha meningkatkan motivasi belajar sedangkan yang akan peneliti lakukan meningkatkan hasil belajar. Selain itu tempat dan waktu yang dilakukan Wellanda Alby Nugraha dengan yang dilakukan peneliti juga berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan belajarnya dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah proses pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari sudut proses dan sudut hasil yang dicapainya, sehingga mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Maka setelah siswa menerima pengetahuan dalam pembelajaran, dilakukan test untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu suatu cara atau strategi yang disenangi oleh siswa.

Proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat menentukan hasil dari suatu pendidikan. Dimana dalam proses tersebut, guru dituntut mampu membuat suasana proses belajar mengajar yang bermakna dan menarik, agar siswa dapat belajar efektif dan efisien, sehingga tercapai tujuan yang akan diharapkan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah menggunakan media pembelajaran serta menguasai tahap-tahap penyajiannya. Sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa di dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan media *flash card* yang dapat memberikan umpan balik segera, memberikan stimulus belajar, Karena dengan menggunakan kartu bergambar tersebut anak-anak merasa senang, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan lebih konkrit karena seolah-olah anak melihat langsung pembelajaran yang disampaikan dengan media gambar yang digunakan guru tersebut. Dengan demikian media *flash card* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi 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.

**Hak Cipta Dilindungi 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.

D. Indikator Keberhasilan**1. Indikator Kinerja****a. Aktivitas Guru**

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan media kartu bergambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mengecek jumlah dan urutan *flash card*
- 2) Guru memegang *flash card* yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa
- 3) Guru mencabut kartu dan menjelaskan isi yang terkandung di dalam kartu
- 4) Guru memberikan *flash card* yang telah di terangkan kepada siswa.
- 5) Guru meminta siswa mengamati kartu tersebut satu persatu sampai semua siswa kebagian.

b. Aktivitas Siswa

- 1) Siswa duduk di tempat duduknya masing-masing dengan tenang dan fokus untuk mengikuti pembelajaran
- 2) Siswa memperhatikan kartu yang dipegang guru serta penjelasan guru dengan focus dan aktif
- 3) Siswa tetap fokus memperhatikan memperhatikan guru dengan bersemangat dan aktif



- 4) Siswa mengambil kartu-kartu yang telah dijelaskan guru dengan tertib, tenang dan bersemangat.
- 5) Siswa mengamati kartu-kartu yang diberikan dengan focus, bersemangat, dan aktif bertanya dari pengamatanya.

2. Indikator Hasil

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.²⁹ Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 70. Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Maka Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui penerapan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Genduang Kecamatan Pangkalan Lesung Kabupaten Pelalawan.

²⁹Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 218