

Studi Deskriptif Penerapan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 44 Bengkulu Selatan

Kanti Aldino Hadi¹, Rahmat Jumri², Melia Misinta Devi³, Zayudi⁴

^{1,2,3}*Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quranyah, Manna Bengkulu Selatan, Indonesia*

⁴*Sekolah Tinggi Ekonomi Islam Al Furqon Prabumulih Sumatera Selatan, Indonesia*

✉ kantialdinohadi@stit-alquranyah.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan pembelajaran matematika ditandai oleh banyaknya materi pembelajaran matematika yang sulit dipahami oleh peserta didik. Permasalahan ini disebabkan baik oleh faktor guru maupun faktor siswa. Dari faktor siswa banyak ditemui kurangnya motivasi belajar, dan anggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit. Salah satu faktor dari guru adalah kurangnya variasi guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi seorang guru untuk menyampaikan, dan menyajikan pesan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran matematika yang biasa digunakan adalah media flash card. Media flash card merupakan media kartu yang berisi gambar, angka, huruf dan simbol yang berfungsi sebagai pengantar pesan untuk mengarahkan siswa kepada suatu hubungan gambar dengan pembelajaran. Tujuan penelitian ini mengetahui penerapan dan peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media flash card pada siswa kelas IV SDN 44 Bengkulu Selatan. Penerapan media flash card digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika pada materi bentuk-bentuk pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang guru laksanakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Media Flash Card

How to cite Hadi, A, K, Jumri, R, Devi, M,M & Zayudi (2022). **Studi Deskriptif Penerapan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 44 Bengkulu Selatan.** *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2). 243-249. Journal Homepage <http://ejournal.stit-alquranyah.ac.id/index.php/jpia/>

ISSN 2746-2773

This is an open access article under the CC BY SA license
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by STIT Al-Quranyah Manna Bengkulu

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan berlangsung sejak anak usia dini berkelanjutan sampai pada jenjang pendidikan lebih lanjut bahkan sampai akhir hayat (Masitoh, dkk. 2004). Pendapat tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang individu terhadap individu lain dengan tujuan untuk mengubah perilaku individu dengan proses pembelajaran baik secara formal maupun tidak formal, untuk mengembangkan keterampilan dan meningkatkan ilmu pengetahuan agar dapat membantu suatu individu mendapatkan tujuan dan cita-citanya.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses

pembelajaran (Sanjaya., Ades. 2011). Chauhan mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberikan perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Berdasarkan teori diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan murid dalam upaya untuk memberikan perangsang, bimbingan, pengarahan untuk mendorong murid untuk belajar lebih aktif dan menekankan pada sumber belajar yang telah disediakan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten untuk menghadapi permasalahan hidup dan tuntutan di dalam masyarakat yang semakin kompleks (Igit Setiono,2018.). Matematika adalah ilmu realitas, dalam artian ilmu yang bermula dari kehidupan nyata. Selayaknya pembelajarannya dimulai dari sesuatu yang nyata, dari ilustrasi yang dekat dan mampu dijangkau siswa, dan kemudian disederhanakan dalam formulasi matematis. Mengajarkan matematika bukan sekedar menyampaikan aturan-aturan, definisi-definisi, ataupun rumus-rumus yang sudah jadi. Konsep matematika seharusnya disampaikan bermula pada kondisi atau permasalahan nyata. Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang berasal dari kehidupan nyata yang dapat membantu manusia dalam menghadapi permasalahan yang ada di kehidupan nyata.

Banyak sekali siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika, ini dikarenakan pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sifatnya sistematis. Sebab itulah mereka menganggap bahwa pembelajaran matematika sangat sulit. Anggapan yang demikian membuat peserta didik kurang berminat pada pembelajaran matematika, sehingga berakibat pada potensi dan prestasi belajar peserta didik.

Karakteristik matematika yaitu berpola pikir deduktif. Pola pikir deduktif merupakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum kepada hal yang bersifat khusus (Karso.2007). Banyak pembelajaran matematika yang sangat sulit dipahami oleh peserta didik salah satunya materi bentuk-bentuk pecahan. Pada materi ini siswa sangat sulit memahami dan mengubah bentuk pecahan biasa menjadi pecahan campuran dalam bentuk-bentuk pecahan. Kesulitan memahami materi ini disebabkan oleh beberapa faktor baik dari faktor guru maupun faktor siswa.

Faktor guru masalahnya adalah tidak bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Media pendidikan sebagai suatu media komunikasi guru dan siswa dalam pembelajaran, sudah tentu sangat erat pertaliannya dengan kegiatan belajar-mengajar (Hamalik Omar.1989). Padahal media pembelajaran sangat penting atau sangat kritis manfaatnya dalam proses pembelajaran hal ini sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Tujuan pemanfaatan media adalah pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Sapto Hadi Wibowo. 2017). Oleh karena itu, jelas bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Selain faktor guru juga faktor dari siswa, pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi atau kurang tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Padahal ketertarikan dan motivasi seorang siswa dalam belajar menjadi faktor penting dalam pencapaian pembelajaran yang kondusif. Dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya (Syaiful Bahri Djamarah. 2008).

Selain terdapat guru dan murid serta mungkin sejumlah teknisi atau fasilitator lainnya yang membantu, kegiatan proses belajar mengajar juga membutuhkan kejelasan sejumlah komponen atau aspek lainnya. komponen atau aspek tersebut yaitu aspek tujuan, pendekatan, metode, teknik, dan

media. Berbagai komponen atau aspek tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut: Menentukan tujuan belajar mengajar, menentukan metode mengajar, menentukan teknik mengajar, menentukan media pembelajaran. Dilihat dari salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman dan hasil belajar yang maksimal pada pembelajaran matematika salah satunya materi operasi hitung pada pecahan ini adalah guru menggunakan media pembelajaran media *flash card* terhadap proses belajar mengajar. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm (Sapto Hadi Wibowo. 2017). *Flash card* adalah sebuah kartu yang berisi gambar, angka, huruf, dan simbol yang berfungsi sebagai pengantar pesan yang berhubungan dalam pembelajaran tersebut.

METODE

Jenis metode penelitian ini adalah deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari suatu fenomena. Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono. 2015).

Penelitian kualitatif merupakan penelitian khusus objek yang tidak dapat diteliti secara statistik atau cara kuantifikasi (Basrowi & Suwardi. 2008). Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak begitu mempengaruhi dinamika obyek tersebut. Data dihimpun dengan cara pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan yang mendalam, serta hasil analisis dokumen lain (Udin Syaefudin Sa'ud. 2007). Suatu penelitian dapat berhasil dengan baik atau tidak tergantung dari data yang diperoleh. Kualitas suatu penelitian juga didukung pula oleh proses pengolahan yang dilakukan. Oleh karena itu, variabel yang digunakan, alat-alat pengumpulan data, desain penelitian, dan alat-alat analisis serta hal-hal yang dianggap perlu dalam penelitian harus tersedia. Sifat dari penelitian kualitatif yaitu mencari makna dari suatu fakta atau fenomena, maka kesungguhan seorang peneliti dituntut ketika melakukan suatu observasi atau pengamatan di lapangan.

Seorang peneliti dalam penelitian kualitatif merupakan "instrument utama" dalam proses pengumpulan data melalui pengamatan. Dalam penelitian kualitatif seorang peneliti harus mampu melakukan proses imajinasi, berpikir secara abstrak, dan bahkan jika memungkinkan dapat menghayati dan merasakan fenomena yang terjadi di lapangan. Shubungan dengan hal tersebut dalam penelitian yang akan dilakukan adalah termasuk dalam penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun peneliti akan mendeskripsikan penerapan media *flash card* ini dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan data-data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan media *flash card*

Terkait dengan perencanaan pembelajaran berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV diperlukan menyusun RPP supaya pelaksanaan pembelajaran dikelas dapat lebih terarah, selain RPP ada perangkat pembelajaran yang lain yang digunakan sebelum melakukan proses pembelajaran seperti silabus, prota, prosem, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menyusun RPP juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakteristik dari siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam menyusun rencana pembelajaran guru juga melakukan telaah pada silabus.

Menjadi dasar dalam pemilihan dan juga penerapan media *Flash Card* adalah Pada umumnya anak masih senang belajar sambil bermain, dengan adanya media *flash card* ini diharapkan anak akan

fokus dalam proses pembelajaran. Dan anak dapat merasakan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dengan adanya gambar-gambar yang terdapat dalam media *flash card* ini. Sehingga nantinya dalam proses pembelajaran anak tidak akan cepat merasa jenuh dan bosan. Serta anak akan lebih mudah memahami pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hal ini sesuai dengan beberapa teori Perencanaan pembelajaran diartikan sebagai proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Jamil Suprihatiningrum. 2016). Pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada (Amirudin. 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, pelaksanaan penerapan media *flash card* dalam pembelajaran matematika materi bentuk-bentuk pecahan yang dilakukan di kelas 4 SDN 44 Bengkulu Selatan sudah sangat efektif. Dengan adanya penerapan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memberikan keuntungan kepada guru untuk membantu menyampaikan pembelajaran. Dalam pemilihan media guru harus tahu betul media yang sesuai dengan kondisi anak dan materi pembelajaran.

Gambaran umum pada saat proses pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan media *flash card* sebagai alat bantu belajar anak yaitu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Tak hanya itu sifat dari penerapan media *flash card* yang bermain menjadikan anak senang dan anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Ini sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yang masih suka bermain jadi guru disini menyiapkan media yang sedemikian agar media tersebut menjadi lebih menarik. Selama proses pembelajaran anak lebih aktif dalam bertanya dan mengerjakan soal yang disiapkan oleh guru. Sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Dengan adanya media anak-anak dapat lebih mudah memahami pembelajaran dengan baik dan tercapainya dalam tujuan pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran guru menguatkan kembali pembelajaran dengan bersama-sama anak menyimpulkan pembelajaran. Tujuannya untuk mengukur tingkat pemahaman masing-masing anak dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan ini banyak anak-anak yang sudah memahami dengan baik kesimpulan dari pembelajaran sehingga dirasa tujuan pembelajaran sudah disampaikan dengan baik.

Pemberian tugas oleh guru sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran juga efektif dalam mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi yang sudah ditentukan pada perencanaan pembelajaran. Juga untuk mencari dan mendeteksi kekurangan kesalahan atau kelemahan anak dalam proses belajar. Tugas yang diberikan oleh guru berupa soal yang nantinya anak dapat mengerjakan soal tersebut dirumah. Dengan melihat nilai dari hasil tugas tersebut sudah terlihat bahwa nilai anak sudah meningkat dan memenuhi KKM yang sudah ditentukan.

Hal ini senada dengan teori tentang evaluasi, evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari pada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk membuat suatu keputusan (Zainal Arifin. 2012). Evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan (Asrul, rusydi

ananda, rosnita. 2014). Beberapa kendala yang di rasakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, ini dibuktikan dengan pendapat anak bahwa pada saat pembelajaran berlangsung media yang digunakan guru terlalu kecil sehingga anak sulit untuk melihat media tersebut dari

jauh, dengan hal itu menjadikan anak sedikit ribut dalam proses pembelajaran. Dan kurangnya sarana perasaranan lain untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flash card* cukup efektif dalam pembelajaran matematika materi bentuk-bentuk pecahan dan pengukuran sudut ini dilihat dari meningkatnya hasil belajar anak dengan dibuktikan nilai. Dan efektivitas selama proses pembelajaran berlangsung diikuti dengan antusias anak yang baik, anak lebih senang dan termotivasi dengan guru menerapkan media *flash card* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

2. Deskripsi peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan media *flash card*

Bukankah penerapan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto. 2011). Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Pindo Hutauruk, Rinci Simbolon. 2018). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian perubahan tingkah laku yang terjadi setelah melakukan proses belajar mengajar, yang perubahannya cenderung terdapat dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Dan tercapai sesuai dengan tujuan dari pendidikan.

Penelitian yang telah penulis lakukan, bahwa penerapan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dilihat indikator pencapaian kompetensi yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada ketiga rana tersebut peneliti memilih rana sesuai dengan indikator yang ada. Kognitif dilihat dari pengetahuan dan pemahaman anak dalam pemahaman materi pembelajaran, sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Afektif dilihat dari respon/partisipasi dan sikap anak dalam pelaksanaan pembelajaran, serta konsistensi dari respon/partisipasi anak setelah pelaksanaan kegiatan belajar. Psikomotor dilihat dari kemampuan anak mengaplikasikan dan memanipulasi materi dengan media yang disediakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, bahwa penerapan media *flash card* pada pembelajaran matematika materi bentuk-bentuk pecahan kelas IV SDN 44 Bengkulu Selatan. Bahwa dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Gambaran umum dari ketercapaian kompetensi berdasarkan tiga indikator pencapaian kompetensi. Yang pertama indikator kognitif, terlihat dalam proses pembelajaran pengetahuan dan pemahaman anak dalam proses pembelajaran meningkat. Hal ini dilihat pada awal pembelajaran sebagian anak belum memahami pembelajaran yang akan berlangsung. Seperti pada materi bentuk-bentuk pecahan anak belum mampu memahami dan mengubah bentuk pecahan biasa menjadi pecahan campuran. Bahkan anak belum mengetahui jenis-jenis pecahan. Namun setelah guru menerapkan pembelajaran anak mulai memahami tentang materi bentuk-bentuk pecahan. Bahkan anak sudah bisa mengubah bentuk pecahan biasa menjadi pecahan campuran.

Menurut Anderson dan Krathwol hasil revisi dari taksonomi Bloom, dalam ranah kognitif meliputi kemampuan peserta didik dalam (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) menciptakan (Nur Astriany. 2016). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual seperti aspek pengetahuan atau ingatan, aspek pemahaman, aspek aplikasi, aspek analisis, aspek sintesis, dan aspek evaluasi (Sukardi. 2014).

Indikator afektif dalam pencapaian kompetensi ini dilihat dari sikap anak yang senang setelah mengetahui bahwa guru menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi. Anak

menjadi tertarik dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini terlihat dari anak yang tidak ribut pada saat guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Dan sikap anak sangat antusias dalam menerima dan memberikan pertanyaan kepada guru. Anak menjadi percaya diri dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru didepan kelas.

Berbeda dengan guru yang tidak menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran. Pada pembelajaran berlangsung anak menjadi ribut dan terlihat bosan dalam pelaksanaan pembelajaran. Anak tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dari kurangnya respon anak dalam hal ingin memahami pembelajaran. Anak kurang tertarik untuk bertanya mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.

Selanjutnya ranah psikomotor dalam ranah ini dilihat dari keterampilan atau kemampuan bertindak anak. Hal ini terlihat dari anak yang mampu mengaplikasikan media pembelajaran dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru. Anak mampu menyelesaikan soal tersebut dengan mudah sesuai dengan keinginan guru. Serta anak mampu dalam memanipulasikan maksud dari penggunaan media yang dilakukan oleh guru. Hal ini sesuai dengan menurut ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek-aspek yang terdapat dalam ranah psikomotorik yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative (Sukardi. 2014).

KESIMPULAN

Setelah melalui perjalanan panjang penelitian ini dengan langkah-langkah ilmiah, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *flash card* dilakukan pada materi pembelajaran matematika yang sesuai. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru menyiapkan beberapa hal seperti, Perencanaan pembelajaran dibuat berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa. Dalam perencanaan pembelajaran diperlukan menyusun RPP supaya pelaksanaan pembelajaran lebih terarah. Penyusunan RPP dilakukan dengan melakukan telaah pada ketercapai kompetensi yang harus didapatkan. Pelaksanaan Proses Pembelajaran, pada Kegiatan pendahuluan pembelajaran dilakukan dengan memberi salam, anak berdoa, mengecek kehadiran anak, dan pengkondisian kelas. Kegiatan inti, pada kegiatan pembelajaran ini guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* sebagai alat bantu dalam menjelaskan pembelajaran. dimana media ini digunakan guru saat menjelaskan pembelajaran dan memecahkan soal-soal. Kegiatan penutup, pada kegiatan ini guru melakukan pengulangan kembali materi yang disampaikan, dan guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. Tujuannya agar anak dapat memahami inti dari pembelajaran yang telah berlangsung. Supaya nantinya pemahaman anak tidak mengambang dan tidak melebar kemana-mana. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah menggunakan tugas yang berbentuk soal. Guru menyiapkan indikator yang harus di capai dalam melakukan evaluasi. Nantinya evaluasi tersebut bertujuan sebagai bahan acuan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar baik dari sisi kognitif, afektif maupun psikomotor. Dari ranah kognitif ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak. Ranah afektif ditunjukkan dengan respon/partisipasi anak, sikap, dan konsistensi respon dan sikap anak pada proses pembelajaran. Ranah psikomotor ditunjukkan dengan pengaplikasian dan pengembangan media flash card pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ades, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*, Jakarta : BumiAksara.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Roadaya.
- Arifin, Zainal. 2012. *Modul Evaluasi Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2020 melalui file:///C:/Users/acer/Downloads/EVALUASI_PEMBELAJARAN%20(1).pdf.
- Asrul, rusydi ananda, rosnita. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. (Medan : CiptaPustaka Media). H. 12
- Basrowi & Suwadi. 2008. *Memahami penelitian kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Pisikologi Belajar*. Jakrta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Omar. 1989. *Media Pendidikan*, Bandung: PT Citra Aditya
- Hutauruk, Pindo dan Rinci Simbolon. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba*. Jurnal. Vol. 8. No 2 Juni 2018. Diunduh tanggal 2 Mei 2020 melalui <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/viewFile/9770/9295>
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Setiono, Igit. *Pengaruh Strategi Polya Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD Negeri 68 Kota Bengkulu*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 01. Diunduh tanggal 18 April 2020 melalui <http://respository.unib.ac.id/>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Sukardi. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Percobaan dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Artikel Penelitian*. Diunduh tanggal 1 September 2020. Melalui file:///G:/%C2%A0/PROPOSAL%20OKE/Bahan%20Skripsi/215524-peningkatan-hasil-belajar-siswa-mengguna.pdf.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Syaefudin, Udin dan Abin Syamsuddin Makmun. 2006. *Perencanaan Pendidikan*, Bandung : Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, Sapto Hadi. 2017. *Tujuan Fungs Manfaat Media Pembelajaran*. Diunduh pada tanggal 19 April 2020 melalui <https://.wordpress.com/>.

Copyright Holder :

© Hadi, A, K, Jumri, R, Devi, M,M & Zayudi (2022).

First Publication Right :

© Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan

This article is under:

