

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran *Flash Card***

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Priansa, (2017:130) istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata media. Media dapat dipahami secara harfiah sebagai perantara atau pengantar, jadi media merupakan perantara dalam penyampaian pesan. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pihak lain.

Menurut Priansa, (2017:130) menyatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Priansa, 2017:130).

Menurut Pendidikan, (2018:105) bahwa media adalah bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio-visual, dan perangkatnya. Media harus dipegang, dilihat, didengar dan dibaca. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan berita/informasi. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang kualitas

belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Pendidikan, 2018: 105).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

### 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Priansa, (2017: 131) Media pembelajaran memiliki fungsi menyalurkan informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Tiga manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan manipulatif, yaitu kemampuan media memanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar. Misalnya, ukurannya bisa diubah atau penyajiannya di ulang.
2. Kemampuan distributif, yaitu kemampuan media untuk menjangkau sejumlah besar kelompok sasaran (siswa) dengan sekali pakai. Misalnya, melalui siaran televisi atau radio.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

### 2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Priansa, (2017:141–147) pengelompokan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

## 1. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui indera penglihatan. Media visual jenis ini merupakan salah satu alat yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran di kelas. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*Projected Visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*Non-Projected Visual*) (Priansa, 2017:141).

### a. Media visual di proyeksikan (*Projected visual*)

Media ini pada dasarnya menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga muncul gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*). Media proyeksi dapat berupa media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak (Priansa, 2017:141).

### b. Media visual tidak diproyeksikan (*non-projected visual*).

Menurut Priansa, (2017: 141) Jenis media visual ini, antara lain sebagai berikut:

#### 1) Gambar fotografis

Gambar fotografis termasuk dalam gambar diam, seperti gambar orang, binatang, tempat atau benda lain yang berkaitan dengan isi/materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa (Priansa, 2017:141).

## 2) Media grafis

Menurut Donni, (2017:141) media grafis adalah penyajian secara visual yang menggunakan titik, garis, gambar, tulisan atau simbol visual lainnya untuk mendeskripsikan dan meringkas suatu ide, data, atau peristiwa. Fungsi media grafis biasanya adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut indera penglihatan. Pesan yang ingin disampaikan dapat dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Makna dari simbol-simbol tersebut harus dipahami agar proses penyampaian pesan berhasil dan efektif.

Beberapa bentuk media grafis adalah sebagai berikut :

### a. Sketsa

Menurut Donni (2017:142) sketsa adalah gambar sederhana atau sketsa kasar yang merekam bagian-bagian utama bentuk suatu objek tanpa detail. Sketsa bisa dibuat di atas kertas gambar yang dibuat untuk materi tertentu, bisa juga langsung di papan tulis jika guru menjelaskan dengan kapur biasa. Sketsa tidak hanya dapat menarik perhatian siswa untuk menghindari kata-kata, tetapi juga memperjelas penyampaian dengan harga yang hemat biaya dibandingkan cara lain.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sketsa adalah sebuah gambar sederhana yang menangkap bagian utama

dari bentuk objek tanpa detail yang dapat digambar dikertas maupun di papan tulis.

b. Gambar

Gambar yang dimaksud dalam media grafis adalah gambar yang digambar dengan tangan, bukan foto yang dibuat dengan teknik fotografi. Penyajian objek melalui gambar dapat mengungkapkan bentuk nyata atau kreasi imajinasi tergantung dari bentuk yang dilihat oleh fotografer (Priansa, 2017:142).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gambar adalah segala sesuatu yang digambar secara visual dengan tangan.

c. Grafik

Grafik adalah penggunaan simbol visual untuk menjelaskan perkembangan situasi menggunakan titik, garis atau bentuk, dan memberikan informasi yang relevan. Penggunaan grafik bertujuan untuk menjelaskan data statistik secara visual; mewakili hubungan, perbandingan, pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan secara kuantitatif dan jelas (Priansa, 2017:142).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa grafik adalah gabungan simbol titik dan garis yang disajikan dalam bentuk gambar.

#### d. Bagan

Menurut Donni, (2017:142–143) mengemukakan bahwa bagan merupakan penyajian visual dari ide atau konsep yang sulit untuk disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga dapat memberikan ringkasan poin-poin utama presentasi. Bagan juga memiliki alat grafis lainnya, seperti gambar, diagram, kartun, atau simbol kata.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bagan adalah rancangan yang penyajiannya dalam bentuk gambar.

#### e. Poster

Poster adalah media grafis yang menggabungkan gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, ajakan, peringatan, dan gagasan lainnya. Poster hanya menekankan satu atau dua gagasan utama sehingga dapat dipahami (Priansa, 2017:143).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa poster adalah media yang berupa tulisan atau gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

#### f. Kartun dan karikatur

Kartun atau karikatur adalah gambar seseorang, ide, atau situasi dapat diekspresikan dalam bentuk gambar lucu atau konyol. Kartun gambarnya berbentuk komik dan berwarna lebih

menyenangkan sehingga bisa dipadukan dengan unsur teks dalam adegan. Karikatur yang gambarnya berupa satu atau tiga adegan dan berwarna hitam putih lebih cenderung bersifat kritis atau menyindir yaitu tidak menggunakan unsur tekstual berupa kalimat (Donni, 2017:143).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kartun atau karikatur dalah suatu peristiwa yang didalamnya terdapat sebuah gambar lucu.

g. Peta datar

Menurut Priansa, (2017:143) peta adalah gambaran datar dari permukaan bumi atau bagian darinya, dengan titik, garis, dan simbol visual lainnya yang menggambarkan tempat, luas, jarak antar tempat, dan kondisi dalam bentuk perbandingan dalam skala tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa peta adalah gambar seluruh atau sebagian permukaan bumi, yang digambarkan pada bidang datar dengan simbol dan warna.

2. Media audio

Media audio adalah media yang berisi pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat mengunggah pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi mata pelajaran. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio.

Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk melatih keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman menyimak. Media ini memiliki kelemahan yang harus diatasi dengan menggunakan media lain (Priansa, 2017:143).

Dapat disimpulkan bahwa media audio adalah media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi melalui suara.

### 3. Media Audio-visual

Menurut Donni, (2017:144) mengemukakan bahwa media audio-visual merupakan perpaduan antara media audio dan media visual atau sering disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan sarana media audio-visual, penyajian materi pembelajaran lebih lengkap dan optimal bagi siswa. Media audio-visual dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tanggung jawab guru. Dengan kata lain, guru tidak selalu berperan sebagai fasilitator materi, karena penyajian materi dapat digantikan oleh media. Peran guru dapat menjadi fasilitator pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Contoh media audio-visual ini termasuk program televisi/video televisi/video, program slide suara, dan lain-lain.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi melalui suara dan gambar.



#### 4. Media cetak

Secara historis, istilah media cetak muncul setelah ditemukannya Mesin cetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Dalam bidang percetakan, berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern dan efektif penggunaannya (Priansa, 2017:144).

Jenis-jenis media cetak adalah sebagai berikut :

##### a. Buku pelajaran

Menurut Donni, (2017:144) buku pelajaran sering disebut sebagai buku teks. Buku teks merupakan kumpulan bahan pelajaran yang disusun secara sistematis menurut kaidah ilmiah. Buku teks membahas mata pelajaran bidang pendidikan atau bahan pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa buku teks adalah buku yang digunakan oleh siswa yang berisi materi pembelajaran.

##### b. Surat kabar dan majalah

Surat kabar dan majalah adalah media massa dalam bentuk tercetak yang memuat informasi faktual tentang peristiwa tertentu. Ada dua jenis surat kabar dan majalah, yaitu surat kabar dan majalah umum dan surat kabar dan majalah sekolah. Surat kabar dan majalah memuat bahan bacaan terkini, memuat informasi terkini tentang topik yang menarik perhatian, menyediakan alat bantu belajar untuk

menulis artikel, memuat bahan kliping yang dapat digunakan sebagai bahan pajangan untuk papan tempel, memperkaya pengetahuan, meningkatkan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi (Priansa, 2017:144–145).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa surat kabar dan majalah adalah media cetak yang didalamnya berisi suatu peristiwa atau kejadian.

c. Ensiklopedi

Menurut Donni, (2017:145) menjelaskan bahwa ensiklopedi juga dikenal sebagai kamus besar yang berisi istilah ilmiah terbaru. Ensiklopedi adalah sumber bacaan penunjang. Tugas guru adalah memberikan motivasi dan arahan yang tepat kepada siswa agar siswa menggunakan ensiklopedi sebagai bacaan penunjang.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedi adalah kamus yang merangkum informasi tentang ilmu pengetahuan.

d. Buku suplemen

Buku ini berfungsi sebagai sumber pengayaan bagi siswa, baik yang berkaitan dengan pelajaran maupun tidak. Buku suplemen memberi siswa panduan tentang cara memperkuat kepribadiannya (Priansa, 2017: 145).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa buku suplemen adalah buku pelengkap materi yang bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan materi yang akan diajarkan.

e. Pengajaran berprogram

Menurut Donni, (2017:145) menyatakan bahwa media ini merupakan salah satu sistem penyampaian pengajaran dengan media cetak yang memungkinkan siswa belajar secara individu sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya serta mencapai hasil sesuai dengan kemampuannya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengajaran berprogram adalah strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa mempelajari materi tertentu secara individu.

5. Media model

Media model adalah media tiga dimensi yang meniru beberapa objek dunia nyata, seperti objek terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, jarang ditemukan, atau objek terlalu rumit untuk dibawa ke kelas dan sulit dikenali bentuk aslinya (Priansa, 2017: 145).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media model adalah media tiruan tiga dimensi dengan karakteristik yang mewakili bentuk aslinya.

6. Media realita

Menurut Priansa, (2017:145–146) media realita merupakan alat bantu belajar visual yang berfungsi sebagai sumber pengalaman

langsung kepada siswa. Realita ini adalah hal-hal nyata seperti uang, tumbuhan, hewan yang tidak berbahaya dan lain-lain. Misalnya, widyawisata, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa melalui kunjungan langsung di luar kelas. Kunjungan tersebut merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan akademik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media realita adalah media yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### 7. Belajar benda sebenarnya melalui spesimen

Menurut Donni, (2017:146) menjelaskan bahwa spesimen adalah benda asli yang digunakan sebagai acuan atau contoh. Namun, ada juga benda asli tidak alami atau buatan, yaitu jenis benda asli yang diubah bentuknya oleh manusia.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa spesimen adalah benda asli yang digunakan sebagai contoh dalam pembelajaran.

#### 8. Komputer

Komputer saat ini banyak mendapat perhatian karena dapat mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan siswa, apalagi jika dilengkapi dengan teknologi jaringan dan internet, penggunaan komputer dapat menjadi hal yang baik bagi siswa dalam proses pembelajaran (Priansa, 2017:146).

Dapat penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat yang digunakan untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran.

#### 9. Multimedia

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media, baik visual, audio, audio visual, maupun media bergerak yang diproyeksikan bisa dilakukan secara serentak atau bersamaan dengan bantuan alat yang disebut multimedia. Pembelajaran dengan multimedia dapat memudahkan siswa untuk belajar dan mengembangkan potensi diri secara optimal. (Priansa, 2017:147)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan antara tulisan, gambar, suara, video, dan animasi yang diproyeksikan untuk memudahkan siswa dalam belajar.

#### 10. Internet

Belajar melalui internet saat ini menjadi fokus para pakar pendidikan. Konsep pembelajaran dengan memanfaatkan internet disebut pembelajaran berbasis ACT atau lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* adalah jenis kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan materi pembelajaran disampaikan kepada siswa dengan melalui media internet, intranet, atau media jaringan komputer lainnya (Priansa, 2017:147) .

*E-learning* dalam arti luas dapat dipahami sebagai pembelajaran yang berlangsung di media elektronik baik secara formal maupun informal. *E-learning* formal, seperti pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang diatur dan disusun sesuai jadwal yang disepakati oleh pihak terkait (pengelola *e-learning* dan siswa sendiri). Pembelajaran *e-learning* membutuhkan interaksi tingkat tinggi dan biasanya disampaikan sebagai pembelajaran jarak jauh (Priansa, 2017:147).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik secara online untuk memudahkan proses kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, media audio-visual, media cetak, media model, media realita, Belajar benda sebenarnya melalui spesimen, komputer, multimedia, dan internet.

#### 2.1.4 Pengertian *Flash card*

Menurut Femmy Angreany dan Syukur Saud (dalam Angreany & Saud, 2017: 140) *Flash card* adalah salah satu perangkat pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu-kartu kecil bergambar yang sebagian besar terdiri dari foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan di sisi depan dan di sisi lain berisi informasi berupa kata-kata. Media pembelajaran *flash*

*card* mengingatkan atau membimbing siswa tentang sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Menurut Angreany, (2017:140) berpendapat yang ringkasannya yaitu *flash card* adalah media pembelajaran berupa gambar yang berisi dengan kosa kata atau pertanyaan tentang gambar tersebut. Sumber pembuatan *flash card* adalah gambar, gambar hasil karya siswa, gambar dari kalender, atau gambar dari majalah atau brosur. Adapun menurut Angreany, (2017:140) *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan siswa tentang sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* berukuran  $8 \times 12$  cm, atau disesuaikan dengan ukuran kelas.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran berupa *flash card* kecil, biasanya terdiri dari gambar simbolik atau bergambar, yang ditempelkan di depan dan belakang, dengan informasi berupa fakta atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut.

#### 2.1.5 Kelebihan dan kekurangan Flash Card

Menurut Philosopy Harisanty, (2020:8) media *flash card* memiliki kelebihan diantaranya :

1. Lebih mudah dibawa kemana-mana, karena ukuran *flash card* tidak besar.

2. Tidak ribet, dimana guru dapat menggunakannya tanpa keahlian khusus dan ketika ingin menggunakannya, guru hanya perlu menyusunnya sesuai urutan gambar dan setelah digunakan kartu dapat diikat atau diikat diletakkan di kotak khusus yang ditempatkan agar tidak berantakan.
3. Mudah dipahami, karena dalam media ini mengandung pesan khusus yang memudahkan siswa untuk memahami dan mengingatnya.
4. Menumbuhkan rasa senang, karena media ini merupakan permainan dimana siswa dapat berkompetisi sesuai aturan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan juga melatih kreativitas.

Menurut Noviana, (2020:39) kekurangan media *flash card* antara lain:

1. Ukuran media *flash card* terlalu kecil, sehingga tidak dapat terlihat oleh siswa yang duduk dibagian belakang.
2. Kurang efektif menggunakan *flash card* jika jumlah siswa terlalu banyak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *flash card* antara lain, lebih mudah dibawa kemana-mana, tidak ribet, mudah dipahami, dan dapat menumbuhkan rasa senang terhadap siswa. Sedangkan kekurangan media *flash card* yaitu ukuran *flash card* terlalu kecil dan penggunaannya kurang efektif jika jumlah siswa banyak.



### 2.1.6 Penggunaan *Flash Card*

Beberapa langkah-langkah menggunakan media *flash card* yang dikemukakan oleh Angreany Saud, (2017:141) yaitu yang siswa yang bekerja dalam kelompok, berikan sekumpulan *flash card* kepada siswa yang berisi kata atau gambar yang berbeda. Mintalah mereka untuk menggunakan setiap *flash card* secara kreatif untuk menyusun kalimat, mengajukan pertanyaan, membuat pernyataan benar atau salah, atau menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang tertera pada kartu”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menggunakan media *flash card* yaitu, dalam setiap kelompok siswa bekerja sama, guru memberikan kartu yang berisi kata atau gambar yang berbeda-beda, dan setiap kelompok diminta untuk menggunakan kartu sesuai dengan secara kreatif.

## 2.2 Hasil Belajar

### 2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman yang dialami siswa setelah belajar. Sesuai dengan pernyataan Fauhah, (2021:326) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh orang atau siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar. Menurut Fauhah, (2021:326-327), hasil belajar merupakan pengalaman yang dimiliki siswa yang mencakup ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Belajar hanya penguasaan konsep

teori pelajaran, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, penyesuaian sosial, keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang telah dicapai seseorang dalam setiap kegiatan, meliputi kemampuan, sikap, dan keterampilan. Dalam masalah belajar, hasil belajar merupakan syarat mutlak (Sriwijayanti, 2022:1029).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengalami proses belajar, baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

### 2.2.2 Indikator hasil belajar

Taksonomi Bloom memiliki tiga ranah antara lain:

- a. Menurut Magdalena, (2020:133) ranah *kognitif*, yang mencakup ingatan atau pengenalan fakta, prosedur, dan konsep tertentu yang memungkinkan pengembangan keterampilan dan kemampuan intelektual.
- b. Ranah *afektif*, ranah yang berhubungan dengan perkembangan emosi, sikap, nilai, dan perasaan (Magdalena, 2020:133).
- c. Menurut Degeng, (2020:133) ranah *psikomotor*, ranah yang berhubungan dengan tindakan manipulatif atau kemampuan motorik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ranah *kognitif* menekankan pengetahuan, *afektif* lebih menekankan pada aspek emosional

seperti minat dan sikap, dan *psikomotorik* lebih ditekankan pada keterampilan motorik.

### 2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Nabillah, (2019:661) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :

#### a. Faktor yang bersumber dari diri sendiri

Faktor ini sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa, seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian.

#### b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa

Faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan belajar siswa di lingkungan, baik di lingkungan alam, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lainnya yaitu sekolah dan fasilitas sekolah.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam siswa seperti minat, bakat, dan kemandirian, sedangkan faktor dari luar siswa seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah.

### 2.2.4 Tingkat keberhasilan belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku kepada orang itu sendiri, misalnya dari ketidaktahuan menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti (Turrohmah, 2017:20). Tingkah laku manusia terdiri dari beberapa aspek yang meliputi:

- a. Pengetahuan
- b. Pengertian
- c. Keterampilan
- d. Kebiasaan
- e. Emosional
- f. Hubungan sosial
- g. Jasmani
- h. Budi pekerti
- i. Apresiasi

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan seseorang dalam belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah lakunya yang menjadi lebih baik.

#### 2.2.5 Tingkatan Hasil Belajar

Menurut (Turrohmah, 2017:21) Tingkatan hasil belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal jika semua materi pembelajaran dikuasai 100 %.
- b. Sangat baik/optimal jika sebagian besar materi pembelajaran dikuasai, antara 76-99 %.
- c. Baik/minimal jika materi pembelajaran dikuasai antara 70-75 %.
- d. Kurang, jika materi pembelajaran dikuasai kurang dari 60 %.

Kondisi keberhasilan antar sekolah dengan sekolah yang lain biasanya berbeda, bahkan satuan pendidikan saat ini berwenang untuk menetapkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu lembaga memiliki kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang terdiri dari istimewa, sangat baik, baik, dan kurang.

#### 2.2.6 Fungsi hasil belajar

Menurut (Turrohmah, 2017:16) fungsi dari hasil belajar antara lain:

- a. Seleksi, untuk menentukan siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi ataupun tidak, memerlukan informasi lebih lanjut untuk mendukung keputusan dari guru.
- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkatan kemampuan, keterampilan dan potensi apa yang mereka miliki harus diperhatikan ketepatan klasifikasi siswa ke dalam kelompok yang sesuai.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari hasil belajar yaitu seleksi, kenaikan kelas, dan penempatan.

### 2.3 IPS

Menurut Sulfemi, (2019:56) Istilah IPS di sekolah dasar adalah sebutan untuk mata pelajaran yang digabungkan dengan beberapa ilmu sosial, humaniora, ilmu pengetahuan bahkan berbagai masalah sosial dan masalah kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar terkesan kurang disiplin karena yang dipentingkan yaitu dimensi pedagogik, psikologis, dan pengembangan pemikiran siswa yang lebih diutamakan.

Menurut Development, (2016:51) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan berbagai cabang sosial diantaranya yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Menurut Qomariyah, (2022:96) mata pelajaran IPS adalah ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta aktivitas dasar manusia yang secara ilmiah diringkas menjadi pandangan dan pemahaman yang menyeluruh bagi siswa sekolah dasar. Ilmu sosial merupakan perpaduan dari beberapa ilmu sosial (Qomariyah, 2022:96).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS (IPS) merupakan ilmu yang berkaitan dengan lingkungan dan sosial kemasyarakatan yang pelaksanaan pembelajaran IPS memperhatikan aspek-aspek kemanusiaan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik.

### 2.4 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media *Flash Card* adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, & Judul	Variabel	Populasi & Sampel	Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1.	Nursani, 2020 Berjudul <b>Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Kelas 1 SDN Kamunti Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019.</b>	1. Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. 2. Media <i>Flash card</i>	Populasi: Seluruh siswa kelas I SDN Kamunti pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. Sampel : 18 siswa.	Statistik deskriptif	Adanya peningkatan kemampuan membaca dan menulis dengan menggunakan media <i>flashcard</i> di kelas 1 SDN Kamunti semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.
2.	Mutia Intan Rizkyani dan Winda Amelia, 2020, Berjudul <b>Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang melalui Media Flashcard pada siswa kelas II B SDN Kayuringin Jaya VI Bekasi.</b>	1. Hasil belajar Matematika 2. Media <i>flash card</i>	Populasi: Seluruh siswa kelas II B SDN kelas IIB SDN Kayuringin Jaya VI Bekasi Sampel : 21 siswa.	1. Analisis Deskriptif 2. Analisis Presentase	Penggunaan media <i>flash card</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIB SDN Kayuringin Jaya VI Bekasi pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang.
3.	Luluk Humairo Pimadaa, Rostanti Tobab, dan Abdul Wahab	1. Keterampilan menulis 2. Media <i>flash card</i> .	Populasi : Seluruh siswa kelas 1 SD Islam Normal Samarinda	Analisis deskriptif kualitatif	Keterampilan menulis bahasa arab melalui <i>flash card</i> pada siswa kelas I

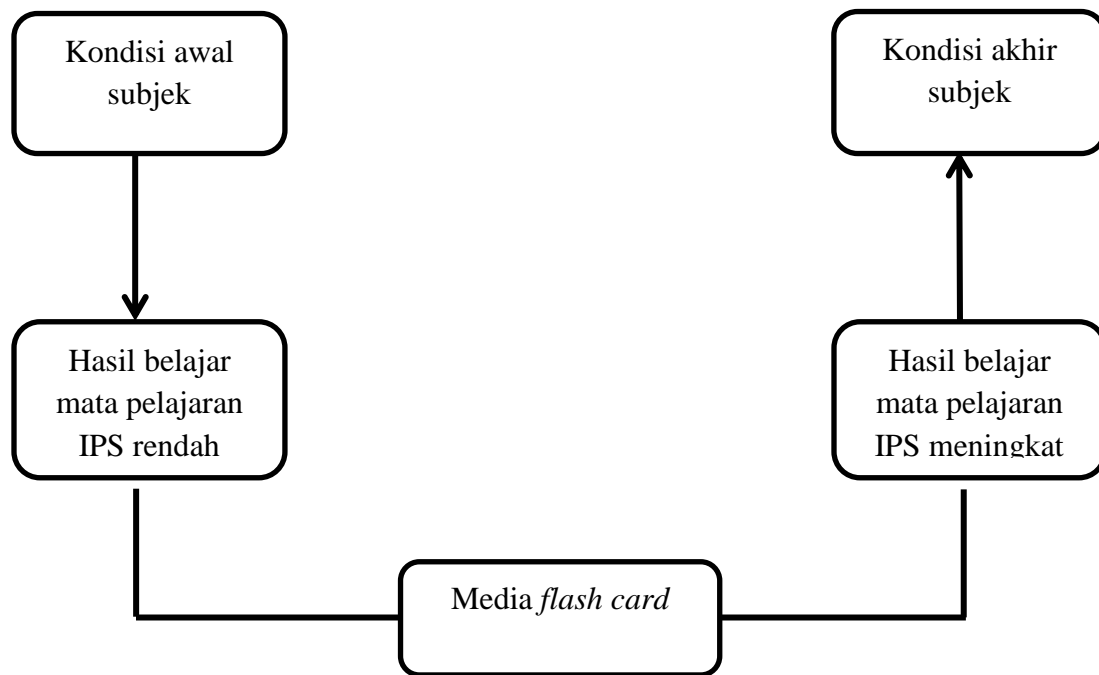
Rasyidic, 2020 Berjudul <b>Keterampilan  Menulis  Bahasa Arab  Melalui <i>Flash  card</i> Pada  Keterampilan  di Tingkat  Sekolah Dasar  Islam di  Samarinda</b>		Sampel : 56 siswa.		SD Samarinda mengalami peningkatan.
--	--	-----------------------	--	---

## 2.5 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori, maka peneliti menjelaskan kerangka berfikir yaitu dengan melakukan pengukuran awal siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menarik perhatian siswa untuk terlibat kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai yaitu dengan menggunakan media *flash card* untu meningkatkan keaktifan, menarik perhatian, dan menyenangkan bagi siswa. Maka hasil belajar mata pelajaran IPS siswa akan semakin meningkat, secara lebih spesifik kerangka acuan berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran