

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Apria Suhartati<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Arief Kuswidyankarko<sup>3</sup>  
PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>  
[apriasuhartati016@gmail.com](mailto:apriasuhartati016@gmail.com)<sup>1\*</sup>

#### Info Artikel

**Kata Kunci:**  
*Media Pembelajaran, Flash Card, Kemampuan Belajar Kognitif, Sekolah Dasar.*

**Keywords:**  
*Learning Media, Flash Cards, Cognitive Learning Skills, Elementary Schools.*

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran flash card terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen Pre-Experimental Design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 31 Palembang Tahun Pelajaran 2021/2022, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II.A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebesar  $4,82 >$  nilai  $1,72$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima atau terdapat pengaruh dari penerapan penggunaan media pembelajaran flash card terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar.

#### Abstract

*The purpose of this study was to determine the effect of using flashcard learning media on the cognitive learning abilities of second-grade elementary school students. The method of this research is to use the Pre-Experimental Design experimental method. The population in this study were all class II students at SD Negeri 31 Palembang for the 2021/2022 academic year, while the sample in this study were students of class II. As an experimental class, which consisted of 21 students. Data collection techniques in this study use observation, tests, and documentation. While the data analysis technique uses the t-test, based on the results of the study it can be concluded that it is  $4.82 >$  the value of  $1.72$ . Thus it can be concluded that it is rejected and accepted or there is an influence from the application of the use of flash card learning media on the cognitive learning abilities of class II elementary school students.*

Corresponding Author:

**Apria Suhartati**  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia:  
[apriasuhartati016@gmail.com](mailto:apriasuhartati016@gmail.com)

Copyright © 2022 Apria Suhartati, Bukman Lian, Arief Kuswidyankarko

This work is licensed under a [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



#### PENDAHULUAN

Pada kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa dikesamping dari aktivitas belajar yang dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Belajar adalah suatu yang luas yang merupakan kejadian dalam kehidupan manusia yang berlaku sepanjang hidup, diawali dari bayi/ketika dalam kondisi dikandung sampai pada liang lahat (Arfani, 2016, p. 87). Menurut Aunurrahman (2013, p. 36) belajar merupakan kegiatan interaksi individu dengan lingkungannya yang memungkinkan individu tersebut memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru, ataupun pengetahuan yang sudah didapatkan dalam waktu yang lalu namun baru memunculkan interaksi pada individu tersebut. Sedangkan Faizah (2017, p. 183) menyampaikan dimana belajar adalah tindakan yang disengaja yang dilaksanakan oleh setiap orang, dengan latihan dan pengalaman yang mengakibatkan perubahan perilaku individu, yang meliputi unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Al-Ghazali (Hermawan, 2014, p. 94) belajar adalah suatu proses memanusiakan manusia dalam seluruh hayat manusia melalui berbagai ilmu pengetahuan, manusia memiliki kemampuan untuk belajar sendiri secara alami.

Dari pengertian di atas bisa disimpulkan dimana belajar merupakan sebuah proses berubahnya pemahaman dan tingkah laku seseorang yang berinteraksi langsung dengan lingkungan dikehidupan sehari-hari dan pengalaman yang dialami oleh siswa. Siswa tanpa sadar akan belajar dari pengalaman mereka jika hal ini terjadi. Belajar juga dapat dianggap sebagai hasil yang diperoleh seseorang dari pengalamannya.

Ranah Kognitif menurut Bloom (Aunurrahman, 2013, p. 49) yaitu pengetahuan memuat kemampuan siswa dalam mengingat mengenai hal-hal yang sudah diajarkan yang menyakut fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode. Pemahaman yaitu memuat kemampuan melakukan penangkapan makna hal-hal yang diajarkan. Penerapan yaitu mencakup kemampuan penerapan metode dalam pemecahan sebuah permasalahan. Analisis yakni kemampuan merinci. Sintesis yaitu kemampuan dalam pembentukan sebuah pola baru. Evaluasi yaitu kemampuan dalam pembentukan pendapat berbagai hal didasarkan dengan ketentuan kriteria. Untuk mengukur kemampuan belajar pada penelitian ini peneliti memakai ranah kognitif yaitu untuk melakukan pengukuran pengetahuan dan pemahaman siswa. Menurut teori Taksonomi Bloom yang digunakan dalam pendidikan, siswa mulai dari level terendah pada fase ini, C1 (Mengingat), dan naik ke C2 (Memahami), yang masih pada level rendah.

Oleh sebab itu pada proses belajar dibutuhkan sebuah media belajar tematik yang baik, mengingat terdapat masih ada beberapa sekolah yang belum menggunakan bahan ajar yang mendukung, maka diperlukannya penerapan suatu media pembelajaran untuk membuat kenaikan proses belajar mengajar supaya menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk membuat tarikan akan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk menyampaikan materi pelajaran agar pelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik (Fauzan & Lubis, 2020, p. 121). Pembelajaran tematik yaitu gabungan/perpaduan mata pelajaran lain dengan yang lainnya seperti pembelajaran IPS, IPA, PKN, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pengelompokan mata pelajaran itulah yang dinyatakan sebagai proses belajar Tematik, seperti di dalamnya tersedia Tema, Subtema, dan Proses belajar (Lubis & Azizan, 2020, p. 7).

Berdasarkan hasil observasi selama PPL di SDN 31 Palembang ditemukan masalah tentang penerapan dan terbatasnya media pembelajaran. Pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak yang ada. Media awalnya yang dipakai di SDN 31 Palembang hanya termuat pada buku yang dipegang siswa dalam bentuk buku cetak tematik, siswa belum pernah menggunakan media tambahan yang menarik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Pada pembelajaran hanya guru yang aktif dalam menyampaikan materi, yang seharusnya dituntut aktif pada kurikulum 2013 saat ini adalah siswanya. Pada saat proses pembelajaran terdapat 14 siswa yang belum memenuhi nilai KKM yaitu 70, hal itu dikarenakan banyaknya siswa yang belum mengerti pelajaran serta masih sedikitnya siswa yang mengerjakan tugas. Hanya terdapat 7 orang siswa yang nilainya tuntas dari 21 orang siswa. Selain itu para siswa belum pernah memakai media belajar *flash card* untuk keefektifan belajar siswa.

*Flash card* adalah alat ajar yang berbentuk kartu bergambar dengan gambar, lambang, atau gambar yang ditempel di bagian depan dan keterangan di bagian belakang, seperti jawaban atau maksud gambar, di bagian belakang (Angreany & Saud, 2017, p. 140) Penggunaan media *flash card* dalam aktivitas belajar nantinya menjadikan pembelajaran lebih memiliki ketertarikan bagi para siswa yang mana menimbulkan motivasi belajar yang makin bisa dipahami maknanya, metode belajar lebih bervariasi, siswa tidak hanya berpusat pada penjelasan guru tetapi mereka dapat mengamati dan melakukan pertanyaan-pertanyaan yang menarik (Febrianto, Yustitia, & Irianto, 2020, p. 94). Berdasarkan masalah yang terjadi pada SDN 31 Palembang peneliti mengajukan cara lain memecahkan permasalahan yaitu dalam bentuk pengaruh media belajar. Apabila dilihat akan isi tema kebersamaan, peneliti berpikir terdapat suatu potensi yang dapat dilakukan untuk melihat pengaruh dalam suatu pembelajaran tema kebersamaan memakai media belajar berupa *flash card*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II SDN 31 Palembang.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ialah strategi ilmiah untuk mengumpulkan data untuk penggunaan tertentu (Sugiyono, 2015, p. 2). Desain Pra-Eksperimental adalah pendekatan eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian eksperimental adalah untuk mengetahui bagaimana pengobatan mempengaruhi pasien (Sugiyono, 2015, p. 107). Rancangan pada penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest design*.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

$O_1$ : Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

$X$ : Media Pembelajaran *Flash Card*

$O_2$ : Nilai *Posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel berdasarkan total sampling atau penelitian populasi. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* adalah metode pemilihan sampel dari suatu populasi secara acak tanpa memperhatikan stratifikasi populasi yang ada (Sugiyono, 2015, p. 20). Oleh karena itu, 21 siswa di SD Negeri 31 Palembang harus dipelajari. Perhatikan grafik di bawah ini untuk informasi lebih lanjut.

Tabel.1 Sampel Penelitian

Kelas	Keterangan		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
II.A	10	11	21

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada peneliti yaitu data tes (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi untuk memperkuat hasil pengamatan yang dilaksanakan penelitian, dokumentasi pada penelitian ini berupa catatan buku, surat kabar, foto, dan hasil belajar.

Tabel.2 Kisi-kisi Instrumen Soal

No	Aspek yang Diteliti	Materi	Indikator Soal	Butir Soal
1	Kemampuan belajar kognitif menggunakan media <i>flash card</i>	Keberagaman karakteristik individu di sekolah	Siswa mampu menentukan ragam keagamaan dengan tepat	1,2
			Siswa mampu menyebutkan cara menghormati perbedaan agama dengan teman	3
			Siswa mampu menuliskan kegiatan keagamaan siti dengan teman-temannya	4,5

Teknik analisis data yang digunakan pada peneliti di sini adalah uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sebab uji statistic bisa digunakan apabila data tersebut berdistribusi normal, uji homogenitas data untuk mengetahui homogen atau tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan rumus uji t-hitung beda rata-rata untuk melakukan uji hipotesis.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kartu gambar, kartu huruf, dan kartu angka adalah komponen dari *flash card*. Pengertian media *flash card* yang dijelaskan oleh Susilana, Riana, dan Riyana (Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku", 2020 p. 10) *flash card* adalah semacam media pendidikan yang terdiri dari kartu grafis berukuran sekitar 25 x 30 cm, atau seukuran potscard. Gambar atau foto yang ada ditempelkan ke lembar kartu, atau gambar pada kartu adalah gambar tangan atau diambil dari sumber lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 31 Palembang, dengan jenis penelitian kuantitatif dan metode penelitian yaitu pra experimental. Penelitian ini menggunakan 1 kelas yaitu kelas II.A sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan kemampuan belajar kognitif yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *flash card* dibandingkan dengan sebelum diajarkan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Untuk mengetahui tingkat kemampuan belajar kognitif siswa mengenai pembelajaran PKN pada materi keberagaman karakteristik, di sini peneliti menggunakan uji coba validitas dan reliabel dengan menggunakan 10 soal uraian dan terdapat hasil valid setelah di uji coba yaitu 5 soal valid dan 5 soal tidak valid. 5 soal yang valid digunakan untuk soal pretest dan posttest siswa kelas eksperimen. Data Pretest dan Posttest dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Persentase Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Kelas Interval	Data			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	35-41	11	52,38%	2	9,52%
2	42-48	1	4,77%	2	9,52%
3	49-55	3	14,29%	2	9,52%
4	56-62	2	9,52%	6	28,58%
5	63-70	4	19,04%	9	42,86%
	Jumlah	21	100%	21	100%

Sumber: Olah Data Peneliti

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis data, syarat untuk menganalisis suatu data yaitu sesudah didapatkannya nilai rata-rata dan standar deviasi maka dengan begitu barulah dapat melaksanakan uji

normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data yang didapat pada *pretest* sebesar skor tersebut berada diantara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data *pretest* tersebut berdistribusi normal. Kemudian untuk uji normalitas data yang didapatkan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,15 < 4,53$  artinya varians-variens tersebut dinyatakan homogen. Berikutnya setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan varians dalam penelitian tersebut dinyatakan homogen, tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan kriteria pada pengujian  $H_a$  dapat diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Setelah menganalisis data, maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,82 > 1,72$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Kemampuan Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Diperjelas lagi pada penelitian Wahyuni (2020, p. 9) jurnal Ilmiah Sekolah Dasar dengan judul “Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku”. Hasil penelitian Sri Wahyuni menunjukkan bahwa Pada tahun ajaran 2019–2020, siswa kelas I SD di Mojokerto dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan memanfaatkan media *flash card*. Proses perencanaan, pengambilan tindakan, melihat hasil, dan proses refleksi dibagi menjadi dua siklus untuk penelitian ini. Dari 26 siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata pada siklus I menjadi 19 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 5, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 39 persen siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 5, dan akhirnya menjadi 5,7. penggunaan *flash card* sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD kelas 1 kota Mojokerto. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan hasil belajar siswa dengan ,emgunakan media belajar *flash card* lebih berpengaruh dari pada dengan menggunakan media cetak tematik.

## KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas II SD Negeri 31 Palembang, hasil rata-rata *pretest* sebesar 52 dan rata-rata *posstest* sebesar 75, hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh pemakaian media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. Karena terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Pada pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,82 > 1,72$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, R. (2017). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn dan Hukum*, 11(2), 81-97.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.(2), 175-185.
- Fauzan, & Lubis, M. A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran DI SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Flash Card* Di Sekolah Dasar. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, XV1(29), 92-98.
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut AL-Ghazali. *Qathruna*, 94.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.