

USING MEDIA FLASH CARD TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING OUTCOMES THEME MY ACTIVITY FOR STUDENT'S ELEMENTARY SCHOOL

Djumiati

Guru SDN Kandangan 1 Surabaya (e-mail:djumiaticalulla@yahoo.co.id)

Julianto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (julianto@unesa.ac.id)

ABSTRACT

The research based on the lower student ability to know and understand the rule at home and school activities, in teaching process of civics. It's because the teacher only using the regular text book rather than other alternative media to run the teaching process, it caused many students lack of understanding with the teaching materials. The researcher try to find out the problem solving strategy by using the flash card media. In order to find out how to increase teachers, students, and learning outcomes activities by using flash card media. The research use a class action for the first grade of elementary students of SDN Kandangan I, it consists of 40 students. The research use data collection methods by observational and test. While the instrument are observational form and tests. The research was conducted during two step using quantitative descriptive analysis techniques. The result shows teachers activities has increased from the first step to second step amount of 79,5% to 90,9%. Students activities has increased from the first step to the second step amount of 79,2% to 91,6%. While the learning process results has increased from the first step to the second step amount of 72,5% to 87,5%. The researcher conclude, by using flash card media could effectively increased the learning results of the students in mater of the rule home and school activities. The statement has been proven during the teaching process on each step has increasingly positive result.

Keywords : flash card media and students learning results.

A. PENDAHULUAN

Dunia pengajaran dan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting terhadap perkembangan pendidikan, terutama bagi anak didik. Sebab melalui pengajaran dan pembelajaran itulah proses pendidikan berlangsung. Karena itu dunia pengajaran dan pembelajaran menjadi penting untuk dicermati dan diperhatikan. Karena hingga kini, peran lembaga pendidikan masih tetap menjadi tumpuan harapan yang dapat membawa pencerahan bagi masyarakat. Salah satu masalah pada pembelajaran Tematik di SD Kandangan I Surabaya pada kelas 1 masih rendahnya motivasi belajar siswa, aktifitas belajar siswa, sumber daya siswa dan hasil belajar siswa, dalam hal ini ditunjukkan dengan hasil ulangan Tematik yaitu sebesar 45 % siswa mendapat nilai di atas KKM sedangkan 55% siswa mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan oleh guru pada pembelajaran tematik yaitu 75 (3,00).

Berdasarkan hasil Pengamatan pada awal pembelajaran semester satu yaitu tanggal 15 September 2015 maka latar permasalahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh : (1) Media Pembelajaran yang digunakan guru

kurang tepat, (2) Kurangnya Interaksi antara siswa dengan guru, karena pembelajaran masih berjalan satu arah di mana gurunya aktif dan muridnya pasaf, (3) Suasana Kelas yang kurang kondusif sehingga pembelajaran tidak berjalan lancar dan ada banyak faktor lainnya. Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan adanya perbaikan strategi pembelajaran Tematik yang mengarah pada tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan, dengan kreatifitas guru diantaranya: (1) Mencari Media Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, (2) Menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa, (3) Menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengangkat judul “Penggunaan Media *Flash card* (kartu bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema Kegiatanku siswa kelas 1 SDN Kandangan 1 Surabaya”. Harapan peneliti dengan menggunakan media flash card, siswa kelas 1 SDN Kandangan 1 Surabaya dapat mencapai ketuntasan pada pembelajaran tema Kegiatanku dengan hasil yang memuaskan. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, tetapi disini diperlukan guru untuk memilih dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yaitu tentang berbagai macam kegiatan anak pada sore dan malam hari. Pada kesempatan ini peneliti memilih media pembelajaran flash card (kartu bergambar), untuk melaksanakan pembelajaran tema Kegiatanku supaya mendapatkan hasil yang baik.

Media pembelajaran kartu bergambar dipilih karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya : (1) mudah didapatkan dan digunakan oleh siswa kelas 1 SD Kandangan 1 yang mayoritas siswanya aktif ; (2) mudah dimengerti karena sifatnya konkret ; (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan pengamatan; (4) murah ; (5) sesuai karakteristik materi tentang perkembangan jenis olah raga, tari dan alat musik tradisional maupun modern. Menurut Rudi (2011:64) Media gambar adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Sedangkan pendapat Musfiqon (2011;73) Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan. Pada kesempatan lain Dina (2011;65) menyebutkan bahwa media gambar adalah media visual yang mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran atau mengintegrasikan beberapa bidang studi menjadi pembelajaran yang menyatu. Pembelajaran tematik dapat juga disebut dengan pembelajaran terpadu, adapun manfaat pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut; (1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya

secara lebih bermakna. mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi.; (2) menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.; (3) menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain. ; (4) meningkatkan gairah dalam belajar.; (5) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang muncul adalah Bagaimana aktifitas guru dalam menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada tema Kegiatanku di SDN Kandangan 1 Surabaya ?

Bagaimana aktifitas siswa dalam menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada tema Kegiatanku di SDN Kandangan 1 Surabaya ?

Bagaimana hasil belajar Siswa dalam menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada tema Kegiatanku di SDN Kandangan 1 Surabaya ?. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mendiskripsikan bagaimana aktifitas guru dalam menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada tema Kegiatanku di SDN Kandangan 1 Surabaya ? Untuk mendiskripsikan bagaimana aktifitas siswa dalam menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada tema Kegiatanku di SDN Kandangan 1 Surabaya ? Untuk mendiskripsikan bagaimana hasil belajar Siswa dalam menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada tema Kegiatanku di SDN Kandangan 1 Surabaya ?

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal media pembelajaran di bidang keilmuan pendidikan dasar. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian-penelitian yang lebih lanjut bagi peneliti lain.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak diantaranya: Bagi Guru Dapat dijadikan pertimbangan bahwa dalam proses pembelajaran perlu adanya media yang bervariasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menambah pengetahuan dan wawasan guru tentang cara mengajarkan pembelajaran tematik dengan menggunakan media kartu bergambar. Sumbangan pemikiran bagi guru dalam mengajar tematik dan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tematik. Meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi Siswa Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pada

pembelajaran tematik terpadu. Dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Bagi Sekolah Sebagai masukan, untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

Didalam penelitian ini, peneliti memberi batasan sebagai berikut : Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Tema kegiatanku di kelas 1 SDN Kandangan 1 Kecamatan Benowo Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Kandangan 1 Kecamatan Benowo Surabaya, yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 22 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar siswa pada aspek Pengetahuan. Muatan Kompetensi dasar yang diteliti membahas materi yang terbatas pada : Tema 3 sub tema 3 pembelajaran 5 kurikulum 2013 Kompetensi dasar : Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah. Tema 3 sub tema 4 pembelajaran 2 kurikulum 2013. Kompetensi dasar : 3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah

Untuk menyamakan berbagai konsep yang ada dalam penelitian perlu diberikan definisi operasional, hal ini dimaksudkan agar antara peneliti dan berbagai pihak yang terkait dengan penelitian ini memiliki persepsi yang sama. Istilah-istilah yang perlu didefinisikan adalah : Media Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard, yang dapat menampilkan gambar atau tulisan guna penyampaian materi tentang sikap dalam menjalankan tata tertib dirumah atau disekolah Tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran yang memiliki KD sama dan disampaikan secara menyatu dan disesuaikan dengan Tema yang digunakan saat itu. Hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ashar (2011:3) kata media berasal dari bahasa latin “ medius” yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Briggs (dalam Musfiqoh 2012:27) menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Miarso (dalam Dina 2011:14) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Sadiman (2010:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dengan demikian dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dina (2011:53) mengemukakan ciri –ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut :1.Sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran, yang berasal dari kata dasar “ raga”, sedangkan kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati. Namun yang menjadi komponen utama indera adalah penglihatan dan pendengaran.2.Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid .3.Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di dalam kelas atau di luar kelas.4. Media mengajar itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

Dalam pembelajaran media mempunyai arti yang cukup penting, karena idealnya dalam proses pembelajaran , pendidik memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Semakin nyata, kongkrit, dan langsung, akan semakin mudah pula siswa dapat menangkap materi pelajaran, kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan menggunakan media. Media dapat menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat dan motivasi siswa, mengatasi keterbatasan ruang , waktu dan ukuran , mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna materi pembelajaran daripada tanpa menggunakan media.

Namun perlu diingat , bahwa peranan media pembelajaran tidak akan terlihat jelas bila penggunaannya jika tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karena itu tujuan pembelajaran harus digunakan pedoman untuk menggunakan media. Bilamana tujuan pembelajaran diabaikan maka media pembelajaran tidak lagi sebagai alat bantu pengajaran, melainkan sebagai hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Menurut Humalik (dalam Ashar 2011:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat :a. Membangkitkan keinginan-keinginan dan minat yang baru. b.Membangkitkan Motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. c.Membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.d.Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran. e. Membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.f. Memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan, sehingga tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru akan lebih mudah tercapai. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik dalam pembelajaran akan terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata –kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami makna atau artinya. Menurut Rudi (2007:9) secara umum media pengajaran bermanfaat sebagai berikut:1.Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme;2.Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera;3.Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar;4.Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;5.Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Dina (2011;48) nilai dan manfaat media pengajaran adalah ;1.Membuat kongkrit konsep-konsep yang abstrak,konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa , bisa dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran;2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar;3.Menampilkan objek yang terlalu besar atau yang terlalu kecil;4.Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.4.Pemilihan Media Pengajaran.

Menentukan media pembelajaran yang terbaik dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang sangat menentukan bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Dick dan Carey (dalam Sadiman 2010;86) Dalam pemilihan media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan beberapa prinsip media pembelajaran antara lain;a. Sesuai dengan tujuan perilaku belajarnya.b.Ketersediaan sumber setempat, artinya apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. c.Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.d.Keluwes, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama,artinya media bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitar dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut Ashar (2011;69) beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain: 1.Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana,fasilitas,waktu yang tersedia, (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusi dan material);2.Persyaratan isi,tugas , dan

jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan ketrampilan, atau penalaran dan pemikiran yang lebih tinggi; 3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan ketrampilan awal, seperti membaca, mengetik, menggunakan computer dan karakter siswa lainnya. 4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru dan pelajar); 5. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula: a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan / audio) b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio/ kegiatan fisik) c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik. d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama), misalnya untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan. 6. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Menurut Dina (2011;68) flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard. Jadi flash card adalah media pembelajaran yang berupa kartu seukuran postcard yang ditempel gambar atau foto yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di belakangnya. 1. Kelebihan media flash card adalah sebagai berikut: a. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya kecil. b. Praktis dalam penggunaannya dan pembuatannya. c. Gampang di ingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut. d. Media ini juga menyenangkan karena dapat digunakan dalam bentuk permainan. 2. Kekurangan media flash card adalah sebagai berikut: a. Karena ukurannya yang terlalu kecil hanya dapat digunakan untuk kelompok kecil. b. Konsentrasi siswa terhadap pelajaran jadi berkurang karena siswa lebih tertarik dengan media tersebut dari pada keterangan guru.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, dalam panduan KTSP 2007; 253). Definisi lain mengatakan, Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema "Air" dapat ditinjau dari matapelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni. Pembelajaran

tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak kelas awal sekolah dasar. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983).

Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: 1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, 2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama; pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; 3. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; 4. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain; 5. guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Sebelum kita mengetahui tujuan pembelajaran tematik, maka kita pelajari dulu tentang tujuan pemberian tema yang diantaranya adalah: 1. Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh 2. Memperkaya perbendaharaan kata anak 3. Pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak. 4. Mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. 5. Memudahkan anak untuk memusatkan perhatian pada satu tema. 6. Anak dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai bidang pengembangan. 7. Pemahaman terhadap materi lebih mendalam dan berkesan. 8. Belajar terasa bermanfaat dan bermakna. 9. Anak lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata 10. Dapat menghemat waktu karena bidang pengembangan disajikan terpadu.

Setelah kita mengetahui tujuan pemberian tema, maka kita dapat mengetahui / memahami tentang tujuan pembelajaran tematik. Tujuan pembelajaran tematik ialah

- 1.meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2.Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4.Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

3. Karakteristik pembelajaran Tematik
Sebagai suatu model pembelajaran,

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1.Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2.Memberikan pengalaman langsung, Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- 6.Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7.Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Musfiqoh (2011;2) Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, sejak dilahirkan hingga manusia mati. Sedangkan menurut Suyono (2011;9) belajar adalah suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh

kepribadian. Slameto (2010;2) berpendapat belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman, yang relatif menetap menuju kebaikan yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya.

Menurut Musfiqoh (2011;7) secara umum menyatakan bahwa tujuan belajar ada tiga jenis yaitu a. Untuk mendapatkan pengetahuan. Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemikiran pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol. b. Untuk menanamkan konsep dan pengetahuan. Penanaman konsep juga memerlukan suatu ketrampilan. Ketrampilan yang bersifat jasmani adalah ketrampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga menitik beratkan pada ketrampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan ketrampilan rohani adalah persoalan penghayatan, ketrampilan berfikir serta kreatifitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah. c. Untuk membentuk sikap atau kepribadian

Hasil belajar atau prestasi belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian prestasi belajar atau rapor. Hasil belajar yang dicapai tiap-tiap anak tidaklah sama, hal ini disebabkan adanya beberapa faktor. Menurut Slameto (2010;54) faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu: a. Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang disebut faktor individu (intern), yang meliputi: (1) Faktor jasmaniah, meliputi: kesehatan dan cacat tubuh. Jika salah satu dari faktor biologis terganggu akan mempengaruhi hasil prestasi belajar. (2) Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. (3) Faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani, kelelahan jasmani nampak dengan adanya lemah lunglainya tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang. b. Faktor yang ada pada luar individu yang disebut dengan faktor Ekstern, yang meliputi: (1) Faktor keluarga meliputi cara mendidik orang tua, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. (2) Faktor sekolah meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, berdisiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung,

metode belajar, dan tugas rumah. (3) Faktor masyarakat, meliputi : kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Nana Sujana (2001:22) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Djamarah (2010:12) hasil belajar adalah hasil yang dicapai terhadap penguasaan pengetahuan / ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, baik dikerjakan secara individu maupun kelompok.

Howard Kingsley (dalam Nana Sujana 2001:22) membagi tiga macam hasil belajar yakni (a) ketrampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi belajar siswa dalam pembelajaran biasanya berupa angka atau nilai yang dapat dijadikan patokan/kriteria untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Penilaian hasil belajar siswa secara tertulis dilakukan dengan menggunakan dua aspek yaitu aspek kognitif (hasil tes siswa) dan psikomotor (aktifitas siswa)

Menurut kamus praktis bahasa Indonesia (dalam Imam Taufik: 1040) Tema adalah suatu hal yang mendasari sebuah cerita pokok dari suatu cerita , misalnya tema karangan itu adalah persahabatan. Menurut pembelajaran dan model-model pembelajaran (seri 4 :54) tema adalah gagasan-gagasan besar yang memberikan pusat-pusat pengorganisasian untuk pengembangan kurikulum dan memicu belajar untuk para siswa, dipakai sebagai gagasan induk, tema menyebar keberbagai disiplin ilmu atau muatan bidang studi Tema-tema atau “ gagasan – gagasan “ besar seperti “ persahabatan ” , ‘ Eksplorasi “ atau “ Kecerdasan” merupakan unsur-unsur pemersatu yang memadukan disiplin ilmu dalam cara yang relevan,otentik dan dipandu tujuan. Jadi Tema dapat disimpulkan adalah sebuah gagasan atau pokok pikiran yang digunakan sebagai pegangan untuk pengembangan pembelajarn di dalam kelas.

Tema yang akan di ambil dalam penelitian ini yaitu tema kegiatanku , Tema tersebut yang akan menjadi pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran . Pada Tema kegiatanku nanti akan di gabungkan dua mata pelajaran yaitu Pkn dan Bahasa Indonesia dengan melihat dari Kompetensi inti dan kompetensi dasar dari kedua mata pelajaran tersebut. Pada tema kegiatanku terdapat 4 sub tema sedangkan sub tema yang akan di gunakan pada proses penelitian tersebut adalah sub tema ke 1 yaitu kegiatan di pagi hari

.Di dalam sub tema 1 terdapat materi mengenal berbagai kegiatan yang dapat dilakukan anak saat pagi hari , serta mengenal berbagai keadaan lingkungan dan alam yang ada di Indonesia. Dengan melihat materi tersebut menurut peneliti akan lebih mudah dalam penyampaian jika menggunakan media flash card..Kompetensi dasar yang di gunakan pada pelajaran Pkn adalah 3.2 Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah. Sedangkan Kompetensi dasar pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah 3.1 Mengetahui teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terdiri atas: (1) Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa diperankan dan dimaknai sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dan pengorganisasian dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; (2) substansi dan jiwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia ditempatkan sebagai bagian integral dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang menjadi wahana psikologis-pedagogis pembangunan warganegara Indonesia yang berkarakter Pancasila. Di SD mata pelajaran PPKn tidak diajarkan tersendiri tetapi diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain melalui pembelajaran tematik terpadu. (Permen Dikbud no 57 lampiran III 2015: 234).

B. METODE

Pada Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan dan fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan beberapa cara, Pemilihan metode dan alat pengumpul data harus mengacu pada tujuan penelitian yang hendak dicapai . Adapun metode yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data antara lain :1. Teknik test

Test merupakan alat yang digunakan untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar

siswa, dan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan test berupa nilai, Trianto (2011: 61). Test digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Test dalam penelitian ini menggunakan instrument yang berbentuk soal isian , soal isian dengan jumlah 10 soal. Tiap – tiap soal bernilai 10 sehingga nilai keseluruhan adalah 100. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media flash card (kartu bergambar). Pengembangan instrument test dapat dilihat pada lampiran. 2.Teknik observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan oleh dua observasi , dalam hal ini adalah rekan sejawat yaitu Dra. Siti Zulaikah, M.Pd dan Sugiatin ,S.Pd. Observer dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa.a.Aktifitas guru

Instrumen ini berbentuk lembar pengamatan yang diisi oleh rekan sejawat terhadap guru/peneliti yang mengajar dengan menggunakan media flash card. Pengamatan terhadap peneliti bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. b. Aktifitas siswa

Pada aktifitas siswa juga dilakukan pengamatan. Lembar pengamatan/instrumen pengamatan berbentuk lembar pengamatan yang diisi oleh observer. Pengamatn terhadap aktifitas siswa bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tehnik analisis data adalah data yang digunakan untuk mengolah data yang dikumpulkan dari observer, sehingga data tersebut dapat dikomunikasikan pada masyarakat secara luas. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber telah terkumpul . pengolahan data pada penelitian ini dengan menggunakan tehnik analisis data deskriptif kuantitatif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendiskripsikan kegiatan siswa selama proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan analisis data tersebut, akan didapatkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahap kegiatan, dan data kuantitatif berupa hasil belajar atau prestasi belajar yang didapatkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media flash card yang berupa nilai hasil ulangan yang diperoleh siswa melalui test. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tertulis pada setiap akhir siklus (putaran), analisis deskriptif yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut : Analisis hasil observasi

Untuk mengetahui hasil observasi aktifitas guru dan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase Nilai

f : Jumlah nilai yang diperoleh

N : Jumlah skor nilai maksimal

(Aqib , 2009 : 41)

Sedangkan rumus untuk menghitung prosentase siswa yang mengalami kenaikan hasil belajar adalah :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah Skor Maksimal

(Trianto 2011 : 63)

Perhitungan presentase observasi dan hasil tes siswa dapat dibuat kesimpulan dengan menggunakan skala dengan kriteria sebagai berikut :

81 % - 100 % = baik sekali

61 % - 80 % = baik

41 % - 60 % = cukup

21 % - 40 % = kurang

< 21 % = kurang sekali

(Djamarah 2006 : 107)

Data yang berwujud angka dan tabel tersebut dijabarkan dan diinterpretasikan dalam bentuk kalimat-kalimat sehingga berbentuk penjelasan deskriptif kuantitatif . penjelasan dalam bentuk kalimat dimaksudkan untuk menjabarkan keadaan yang sebenarnya sehingga mempermudah peneliti untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran flash card (kartu bergambar) jauh lebih baik daripada yang tidak menggunakan media pembelajaran flash card (kartu bergambar) untuk

menanamkan konsep pembelajaran bermakna pada tema kegiatanku sub tema kegiatan dipagi hari kelas 1 di SDN Kandangan 1-121 Kecamatan Benowo Surabaya.

Keberhasilan dan kegagalan dalam belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atau proses pembelajaran . apabila menunjuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar , maka belajar dikatakan berhasil apabila daya serap terhadap materi yang diajarkan mencapai hasil yang baik dan mengalami peningkatan dan baik secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini , peneliti menentukan nilai KKM siswa adapun kreteria ketuntasan masing-masing aktifitas adalah sebagai berikut :1.Aktifitas guru dapat dikatakan tuntas apabila mencapai presentase aktifitas guru $\geq 80 \%$. 2.Aktifitas Siswa dapat dikatakan tuntas apabila mencapai presentase aktifitas Siswa $\geq 80 \%$. 3.Hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila presentase ketuntasan belajar siswa yang memperoleh nilai KKM ≥ 75 mencapai $\geq 80 \%$.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selanjutnya peneliti bersama tim observer melakukan refleksi tentang data hasil tindakan siklus II. Berdasarkan data hasil tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Aktifitas guru selama proses pembelajaran pada siklus II diperoleh persentase 90,9%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas selama pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan 11,4% dari 79,5% menjadi 90,9%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus II sudah mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ 2. Aktifitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus II diperoleh persentase 91,6% dengan kategori Sangat baik. Aktivitas siswa secara keseluruhan meningkat 12,4% dari 79,2% menjadi 91,6% pada siklus II. Aktifitas siswa telah mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. 3.

Hasil belajar pada siklus II sudah meningkat dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelumnya. Walaupun sudah ada peningkatan, namun hasil belajar yang diperoleh pada siklus I. Persentase ketuntasan klasikal yaitu 35 siswa atau 87,5% yang mencapai KKM dan 5 atau 12,5% belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa indikator ketuntasan klasikal siswa mencapai indikator yang ditetapkan yaitu $\geq 80 \%$.

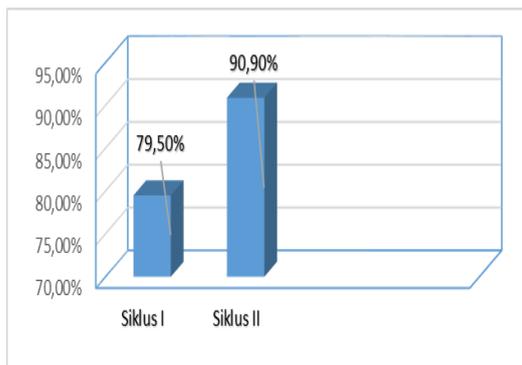
Pada pembahasan hasil penelitian ini akan dianalisis peningkatan aktifitas guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran siklus I dan II dengan menggunakan media flash card.

1. Aktivitas Guru

Tabel 1. Data Persentase Ativitas Guru pada Siklus I dan II

No	Aktivitas Guru	Persentase
1.	Siklus I	79,5%
2.	Siklus II	90,9%

Diagram 1. Aktivitas Guru pada Siklus I dan II



Berdasarkan diagram 1 dapat dilihat persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 79,5%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah baik , namun belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yaitu 80%. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu adanya kekurangan-kekurangan pada cara mengajar guru yaitu meliputi : (1) guru kurang maksimal dalam mempersiapkan dan menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang akan dipelajari,(2) guru kurang membimbing siswa dalam pembentukan kelompok belajar dan mempresentasikan hasil diskusi sehingga ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk bermain sendiri, (3) pada saat mengerjakan LKS, guru tidak memberikan bimbingan secara menyeluruh pada setiap kelompok sehingga ada beberapa kelompok yang masih belum memahami langkah-langkah dalam mengerjakan LKS, (4) guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (5) guru cenderung membuat kesimpulan sendiri tanpa melibatkan siswa.

Dari kekurangan-kekurangan yang telah diuraikan, guru melakukan perbaikan-perbaikan cara mengajar yang direalisasikan pada kegiatan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh persentase keberhasilan mencapai 90,9%. Aktivitas guru sudah ada peningkatan sebesar 11,4% dari 79,5% menjadi 90,9%. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media flash card sudah berhasil mencapai $\geq 80\%$.

Peningkatan aktivitas guru ini tidak terlepas dari pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai, yaitu media flash card. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, maka akan mempermudah guru dalam memperjelas penyampaian pesan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Anita (2008:6) bahwa dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik siswa.

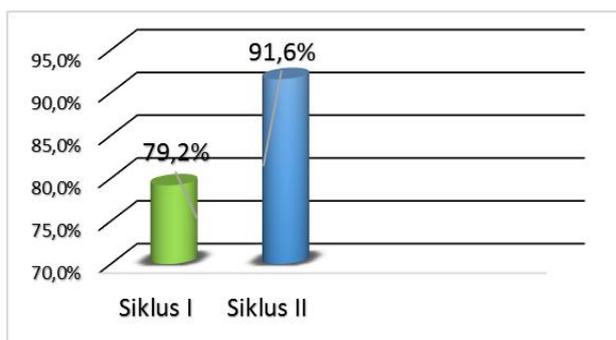
Dengan menggunakan media flash card pembelajaran jadi lebih menyenangkan, karena guru dapat berinovasi sendiri dalam menentukan media pembelajaran ini sesuai dengan materi dan tujuan yang hendak dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Susilana (2009:95) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media flash card adalah menyenangkan dan praktis.

2. Aktivitas Siswa

Tabel 2. Data Aktivitas Siswa pada Siklus I-II

No	Aktivitas Siswa	Persentase
1.	Siklus I	79,2%
2.	Siklus II	91,6%

Diagram 2. Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II



Berdasarkan diagram 2 dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas siswa pada siklus I dan II yang mengalami peningkatan dari setiap siklus kegiatan pembelajaran. Pada siklus I terlihat pada diagram di atas dengan persentase sebesar 79,2% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91,6%. Dengan demikian aktivitas siswa selama siklus I-II selalu mengalami peningkatan. Ini menunjukkan pencapaian persentase keberhasilan ini juga sudah menjadi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$ dan telah dikatakan berhasil.

Pada kegiatan ini siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan perbaikan yang sudah direncanakan pada siklus sebelumnya. Selama pembelajaran pada siklus II terdapat beberapa aspek dengan kategori sangat baik dan baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II dengan menggunakan media flash card pada materi mengenal tata tertib

di rumah dan di sekolah kelas I di SDN Kandangan I Surabaya sudah mengalami peningkatan yang lebih baik.

Peningkatan aktivitas siswa tidak lepas dari ketepatan pemilihan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan sesuai dengan kondisi lingkungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2011:84) yang menyatakan bahwa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya : 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas; 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa; 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru; 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Selain ini juga, pemanfaatan media flash card dalam permainan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan siswa terlihat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Munadi (2008:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

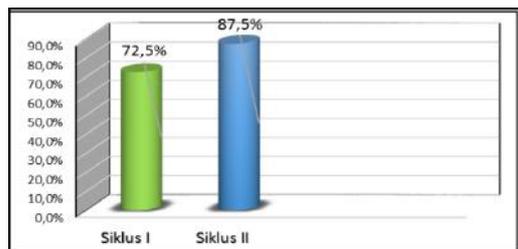
Penggunaan media flash card juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Susilana (2009:95) yang menyatakan bahwa media flash card memiliki kelebihan : 1) mudah dibawa kemana-mana, 2) praktis, 3) menyenangkan, dan 4) mudah diingat.

3. Hasil belajar siswa

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I – II

No	Hasil Belajar	Persentase
1.	Siklus I	72,5%
2.	Siklus II	87,5%

Diagram 3. Data Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan diagram 3 hasil belajar siswa kelas I SDN Kandangan I Surabaya pada siklus I menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Flash card persentase ketuntasan belajar siswa kelas I SDN Kandangan I Surabaya mencapai 72,5% dan yang tidak tuntas mencapai 27,5%. Hal ini masih kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Secara keseluruhan siswa yang mengikuti tes berjumlah 40 siswa. Ini berarti ada siswa 29 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 dan 11 siswa yang mendapat nilai ≤ 75 .

Hasil belajar siswa pada siklus II terlihat pada diagram menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 87,5% atau 35 siswa mendapat nilai ≥ 75 dan yang tidak tuntas sebesar 12,5% atau 5 siswa memiliki nilai ≤ 75 . Hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Hanifah (2009;9) yang menyatakan bahwa keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya. Sedangkan menurut Slameto (2003;54), hasil belajar siswa selain dipengaruhi oleh faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang salah satunya adalah keadaan sekolah yang meliputi metode pembelajaran, kurikulum, perangkat pembelajaran, dan keadaan gedung sekolah.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dideskripsikan pada bab IV, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media flash card pada pembelajaran PPKn materi mengenal tata tertib di rumah dan di sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Kandangan I Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan: 1. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar materi mengenal tata tertib di rumah dan di sekolah pada siswa kelas I SDN Kandangan I Surabaya berjalan dengan sangat baik dan mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase aktifitas guru pada siklus I dan siklus II. 2. Aktivitas siswa kelas I SDN Kandangan I Surabaya dalam pembelajaran mengenal tata tertib di rumah dan di

sekolah dengan menggunakan media flash card berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. 3. Hasil belajar siswa kelas I SDN Kandangan I Surabaya setelah mengikuti pembelajaran mengenal tata tertib di rumah dan di sekolah dengan menggunakan media flash card mengalami peningkatan. Persentase Kriteria Ketuntasan Minimal mengalami peningkatan baik pada siklus I dan siklus II. Persentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 15% .

Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat diberikan antara lain :1.Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakanguru dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran adalah dengan menggunakan media flas card. Media flash card ini dapat digunakan dalam sebuah permainan, sehingga siswa terlibat secara aktif selama pembelajaran. 2. Guru hendaknya memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flash card agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Caranya dengan menyediakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi akan dipelajari. 3.Dalam meningkatkan hasil belajar guru hendaknya lebih sering melatih siswa untuk mencari jawaban yag terdapat pada media pembelajaran yang telah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dkk.2009, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB dan TK*. Bandung.CV Y rams Widya.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran* . Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Sayiful Bahri dan Zain, Awam. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta ; Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : Diva Press (Anggota IKAPI).
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor - Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta

- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung ; Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi, Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung ; Wacana Prima.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pustakarya.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : UMM Press.