

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASHCARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI SD INPRES 24
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Disusun oleh:

CHINTIANI
NIM:148620619006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLASHCARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI SD INPRES 24
KABUPATEN SORONG**

**NAMA : CHINTIANI
NIM : 148620619006**

**Telah disetujui tim pembimbing
Pada**

Pembimbing I

**Syams Kusumaningsrum, S.S., M.Pd.I.
NIDN. 1429019001**


.....

Pembimbing II

**Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN. 1402039201**


.....

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada:



Reni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Ketua Penguji Skripsi

Asrul, M.Pd.
NIDN. 1413069201

Penguji I

Edi Sutomo, M.Pd.
NIDN. 1416088401

Penguji II

Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN. 1402039201

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyampaikan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 06 Desember 2024
Yang membuat pernyataan

Chintiani
NIM. 148620619006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Apabila dikatakan, Berdirilah, (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

(QS. Al-Mujadilah:11)

PERSEMBAHAN

SKRIPSI ini Saya Persembahkan Untuk :

1. Kedua Orangtuaku Alm.Bapak Dulgini, dan Ibu Khatimahyang telah memberikan do'a, semangat, motivasi, fasilitas dan materi serta selalu berjuang dengan segala cara demi kerberhasilanku. terima kasih karena tak pernah henti-henti untuk selalu menyayangiku, mengorbankan tenaga, dan mendoakanku demi masa depanku
2. Sahabat-sahabat saya Lidia Febriana Jumari, Novita Ramadhani, terimakasih atas perhatian dan dukungan kalian semua. Semoga persahabatan ini dapat terjaga selamanya.
3. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat serta motivasi demi terlesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan
4. Almamaterku tercinta.

Sorong, 06 Desember 2024

Penulis

Chintiani
Nim.148620619006

ABSTRAK

Chintiani / Nim: 148620619006. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Skripsi. Pembimbing I Syams Kusumaningsrum, S.S., M.Pd.I. dan pembimbing II Mustika Irianti, M.Pd. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, April. 2024.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kab. Sorong

Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Penelitian ini akan di laksanakan di kelas Kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong yang berjumlah 18 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas I dengan jumlah sampel 18 orang siswa.

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan hasil penelitian maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa nilai signifikan (sig) $0,001 < 0,05$ maka signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya bahwa hipotesis nihil (H_o) yang berbunyi “Tidak pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong” “ditolak”, sedangkan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong “diterima”. Dari analisis uji hipotesis diketahui, ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Hal ini ditunjukkan dari nilai koefisien korelasi diketahui, $t_{\text{tabel}} = 6,708$ sedangkan $t_{\text{hitung}} = 4,662$. Sehingga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$.

Kata Kunci: Media *flashcard*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Chintiani/Nim: 148620619006. *The Effect of Flashcard-Based Learning Media on the Learning Outcomes of Grade IV Students in Science Subjects at SD Inpres 24 Sorong Regency*. Thesis. Mentor I Syams Kusumaningsrum, S.S., M.Pd.I. dan Mentor II Mustika Irianti, M.Pd. Muhammadiyah University of Education Sorong, April. 2024.

Learning media is anything that can be used to convey learning information to students and can stimulate the thoughts, feelings, attention, and willingness of students so that it can encourage the learning process. The purpose of this study was to determine whether or not there was an effect of flashcard media on learning outcomes in grade IV students in science subjects at SD Inpres 24 Sorong Regency

This type of research is quantitative research using an experimental method. The research design used in this study is one group pretest posttest design. This research will be conducted in grade IV of SD Inpres 24 Sorong Regency. The population of this study was all grade IV students of SD Inpres 24 Sorong Regency, totaling 18 students. The sample used in this study was grade I students with a sample size of 18 students.

Based on the results of data analysis both descriptively and inferentially and the discussion of the research results, it can be concluded that the significance value (sig) is $0.001 < 0.05$, so significance here means that H_a is accepted and H_o is rejected. This means that the null hypothesis (H_o) which states "There is no significant influence of Flashcard Media on Learning Outcomes in fourth grade students in science subjects at SD Inpres 24 Sorong Regency" is "rejected", while the working hypothesis (H_a) which states "There is a significant influence of Flashcard Media on Learning Outcomes in fourth grade students in science subjects at SD Inpres 24 Sorong Regency" is accepted. From the hypothesis test analysis, it is known that there is a significant influence of Flashcard Media on Learning Outcomes in fourth grade students in science subjects at SD Inpres 24 Sorong Regency. This is indicated by the known correlation coefficient value, $t_{tabel} = 6.708$ while $t_{hitung} = 4.662$. So that $t_{hitung} > t_{tabel}$ and the significance value is $0.00 < 0.05$.

.

Keywords: *Flashcard media, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong”*.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penyusunan skripsi ini yaitu :

1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dan motivasi dalam menyusun Skripsi ini.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga Universitas Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dan motivasi dalam menyusun Skripsi ini.
3. Desti Rahayu, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi penelitian ini.
4. Ibu Syams Kusumaningrum, S.S., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing 1 atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Mustika Irianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing ke 2 yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman serta semua pihak yang telah membantu.

Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan untuk kesempurnaan dan kebenarannya. Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuapihak terutama bagi guru dan calon guru sekolah dasar .

Sorong, 20 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRAC.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Batasan Penelitian	5
1.6 Definisi Operasional.....	5
BAB II PEMBAHASAN	7
2.1. Kajian Teori.....	7
2.1.1. Media Pembelajaran IPA	7
2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.3. Prosedur Pemilihan Media	10
2.4. Karakteristik Media Pembelajaran	11
2.5. Media Pembelajaran Flashcard.....	13
2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran Flashcard.....	13
2.5.2. Langkah-Langkah Media Pembelajaran menggunakan Flashcard	14

2.5.3. Kelebihan Media pembelajaran Flashcard.....	14
2.6 Materi Ajar	15
2.7 Kajian Penelitian Relevan	16
2.8 Kerangka Pikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2. Desain Penelitian.....	20
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.3.1. Waktu Penelitian.....	22
3.3.2. Tempat Penelitian	22
3.4 Sumber Data	22
3.4.1. Data Primer	22
3.4.2. Data Sekunder.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.6 Instrumen pengumpulan Data.....	25
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.7.1. Uji Validitas	26
3.7.2. Uji Reabilitas	27
3.7.3. Uji Normalitas.....	27
3.7.4. Uji Hipotesis	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1. Hasil Penelitian	32
4.2. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP.....	56
5.1. kesimpulan	56
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel3.1. Desain One Grup Pretest dan Postets	14
Tabel 4.1. Hasil Uji Realibilitas Pretest	23
Tabel 4.2. Hasil Uji Realibilitas Posttets.....	24
Tabel 4.3. Hasil Perolehan Skor Pretest	25
Tabel 4.4. Nilai Pretest Hasil Belajar	26
Tabel 4.5. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Pretest dan Postest	29
Tabel4.6. Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Hasil BelajarPretest dan Posttest	30
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Skor Posttets	27
Tabel 4.8 Nilai Posttets Hasil Belajar	28
Tabel 4.9.Hasil Uji Normalitas	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1. Surat Penelitian.....	50
Lampiran	2. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	51
Lampiran	3. Modul Pembelajaran.....	52
Lampiran	4. Soal Pretest dan Posttest	54
Lampiran	5. Kunci Jawaban <i>Pretes</i> dan <i>Post-test</i>	58
Lampiran	6. Jawaban Siswa Pretes	59
Lampiran	7. Nilai Siswa Posttest	60
Lampiran	8. Dokumentasi hasil belajar siswa pretes.....	61
Lampiran	9. Dokumentasi hasil belajar siswa posttes	62
Lampiran	10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	63
Lampiran	11. Riwayat Hidup.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam. Menurut Ahmad Susanto (2013) IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Sedangkan menurut Trianto (2014) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui model ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Permasalahan pembelajaran IPA secara umum yaitu terlalu banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton. Adapun permasalahan pembelajaran IPA secara khusus ialah Peserta Didik sulit

memahami pembelajaran yang diajarkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah, memberikan catatan, dan memberikan sesi tanya jawab sehingga peserta didik akan merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Tidak ada media yang membuat peserta didik berpartisipasi untuk kolaborasi memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Guru kelas IV tersebut sudah menerapkan media pembelajaran berbasis Lingkungan. Tetapi, belum maksimal dikarenakan tidak semua materi yang diajarkan guru dapat diselesaikan dengan media berbasis lingkungan khususnya di mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA identik dengan mengamati fenomena alam dan melakukan percobaan-percobaan yang penuh logika. Selain itu, dibutuhkan media yang dapat membangun antusias peserta didik dalam memulai pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan kegiatan lain sehingga siswa tidak merasa bosan. Penggunaan media menjadialah satu alternatif agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Disisi lain Menurut Sanaky (2013) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Selain

penggunaan media berbasis lingkungan, terdapat media lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, yaitu *Flashcard*.

Menurut Azha Arsyad (2019) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Flashcard umumnya digunakan dalam pembelajaran bahasa, untuk memaksimalkan kemampuan kosakata siswa.

Pada pembelajaran IPA, Guru dapat memberikan kartu yang berisi gambar dan tulisan kemudian diletakkan di meja depan kelas, guru mengajak peserta didik untuk mempelajari teori pembelajaran yang akan diajarkan. Setelah mempelajari teori pembelajaran guru akan mengacak kartu yang berisi gambar dan tulisan tersebut. Kemudian peserta didik akan mencari kartu yang berisi gambar dan tulisan yang terkait dengan teori pembelajaran yang telah dipelajari. Aktivitas pembelajaran ini tentunya akan membuat pembelajaran IPA lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil belajar siswa salah satunya bergantung pada media pembelajaran yang digunakan guru. Kurang tepatnya media pembelajaran dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, maka diperlukan sebuah sinergi penerapan media pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis flashcard dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong”***.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kab. Sorong

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat meningkatkan terjalinnya kerja sama dalam lingkungan sekolah.
2. Memperkenalkan satu alternatif dengan penggunaan media *flashcard* yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

- a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan bantuan orang tua

2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.
- b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

3. Bagi peneliti

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu media pembelajaran.

1.5. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti akan meneliti tentang pengaruh media pembelajaran berbasis Flashcard terhadap Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong.

1.6. Definisi Operasional

Beberapa definisi operasional untuk menghindari salah pengertian atau penafsiran pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan peserta didik yang dihadapi.
2. Hasil Belajar pada mata pelajaran IPA adalah kemampuan kognitif yang diperoleh seseorang melakukan kegiatan belajar berupa suatu produk.
3. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran IPA

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah “perantara” atau penghantar” dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasaa ‘ilu) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Gerlach dan P. Ely media pembelajaran dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media adalah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk

mengungkap, memproses serta menyampaikan informasi visual dan verbal.

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaannya meliputi manfaat yang banyak pula. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Contoh media yang digunakan untuk sumber daya pendukung keberhasilan pelaksanaan Pembelajaran, yaitu:

1. Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio/ rekaman siaran).
2. Cetak (buku teks program, buku pegangan, buku tugas)
3. Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
4. Proyek visual diam (film bingkai/slide, film rangkai)

2.1.1.2.Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan

pada siswa setelah penggunaan siswa, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Sehingga media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dalam suatu proses belajar mengajar, maka manfaatnya antara lain perhatian anak didik terhadap materi pengajaran akan jauh lebih tinggi, anak didik mendapatkan pengalaman yang konkrit dan hasil yang diperoleh/dipelajari oleh anak didik akan sulit dilupakan, dan mendorong anak didik untuk berani bekerja secara mandiri.

2.1.1.3. Prosedur Pemilihan Media

Ada beberapa prinsip yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran meskipun caranya berbeda-beda. Namun demikian, ada hal yang seragam bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan memberikan pengaruh kepada efektivitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media pembelajaran sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal berikut :

1. Tujuan atau kompetensi apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari tujuan ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
2. Materi pembelajaran, yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut.
3. Familiaritas media dan karakteristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan.

4. Adanya media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan didesain atau dikembangkan.

Sementara itu, bila kita akan merancang atau mendesain media pembelajaran seharusnya melalui tiga tahapan yaitu:

1. Pembatasan, yaitu menyangkut rumusan tujuan atau kompetensi, rancangan media yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut, kompetensi atau tujuan materi, dana, dan aspek perancangan lainnya.
2. Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
3. Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat, setelah melalui uji coba, revisi dan kajian dengan pihak lain.

2.1.1.4. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Menurut Vembriarto dalam Jurnal International (*Journal of Education*) terdapat delapan karakteristik dalam pembelajaran yaitu :

- a) Sebuah paket pembelajaran yang merupakan instruksi diri
- b) Pengakuan adanya perbedaan individu
- c) Berisi tujuan yang dirumuskan secara eksplisit atau jelas
- d) Berkaitan dengan adanya struktur asosiasi dan pengetahuan

- e) Menggunakan berbagai variasi pembelajaran
- f) Adanya partisipasi siswa
- g) Adanya respon siswa
- h) Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran

Kemudian ada sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, yaitu biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang waktu dan tenaga penyiapan, ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. Berikut adalah beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi materi pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan mendapatkan media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat pembelajaran.
4. Keterampilan guru menggunakannya; artinya secanggih apa pun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya, maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.

5. Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir dan perkembangan siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para siswa.

2.1.2. Media Pembelajaran Flash Card

2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran Flash Card

Flash card adalah media visual 2 dimensi berupa kartu yang memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media flash card dapat memudahkan menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima karena memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasa. Media flash card termasuk media grafis, yaitu media bergambar tentang sesuatu (baik benda, atau suasana tertentu), kemudian disertakan dengan huruf yang mengarah pada pembacaan gambar yang terdapat di kartu tersebut.

Flash card adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian.

2.1.2.2.Langkah-Langkah Media Pembelajaran menggunakan Flash Card

Langkah-langkah dalam menggunakan media Flash card dalam pembelajaran IPA adalah:

1. Kawasan Desain (Merancang) Pada kawasan desain ini peneliti akan mendesain sesuai dengan materi, peneliti akan menyajikan media tersebut sesuai dengan materi pembelajaran dan RPP.
2. Kawasan Pengembangan Pada kawasan pengembangan ini peneliti menggunakan keahlian yang dimiliki, peneliti menggunakan media yang dibuat dengan menggunakan Microsoft word untuk mendesain flash card lalu di cetak ke atas kertas Origami
3. Kawasan Pemanfaatan Pada kawasan ini peneliti menggunakan media flash card sesuai dengan materi pembelajaran. Merancang media flashcard harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, dan media flashcard pun dapat dikembangkan sesuai keahlian.

2.1.2.3. Kelebihan Media pembelajaran Flash card

Media flash card memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Mudah dibawa kemana-mana Dengan ukurannya yang kecil flash card dapat disimpan dan dibawa di dalam tas ataupun saku , sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan dapat digunakan dimana saja di dalam kelas maupun di luar kelas.
- b. Praktis Dalam menggunakan media flashcard guru tidak perlu keahlian khusus, flashcard juga tidak membutuhkan aliran listrik. Jika ingin menggunakan media flashcard ini kita tinggal menyusun urutan

gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan pula posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- c. Mudah diingat Dengan adanya gambar dan teks membuat peserta didik mudah mengingat suatu nama benda ataupun nama kegiatan dengan melihat gambar dan teks keterangan dari gambar tersebut.
- d. Menyenangkan Dalam menggunakan media flashcard bisa melalui permainan. Misalnya peserta didik secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari flash cards yang disimpan secara acak, dengan cara berlari peserta didik berlomba untuk mencari sesuatu yang diperintahkan.

Media flashcard memiliki beberapa kelebihan diantaranya, mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat, dan menyenangkan yang memungkinkan media flash card dijadikan media yang cocok untuk kegiatan pembelajaran membaca permulaan, karena media tersebut sangat praktis dan juga menyenangkan.

2.1.3. Materi Ajar

Pembelajaran tematik yang diambil oleh peneliti ini megusung tema 3 Peduli Makhluk Hidup, subtema 2 Keragaman Makhluk hidup di Lingkunganku. Berikut Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pada Subtema 2

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
IPA	3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan. 4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.

2.2. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu ini akan dibuat menjadi acuan sumber referensi bagi penulis untuk melakukan penelitian. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis.

1. Penelitian dari Dwi Muryanti (2019), berjudul “Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 di Min 8 Bandar Lampung”. Berdasarkan hasil validasi rata-rata persentase ahli materi 82,2 Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan keseluruhan dapat dikategorikan layak untuk diajarkan ke peserta didik.

Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Muryanti dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama menggunakan media flashcard dan berkaitan dengan hasil belajar siswa, namun perbedaannya adalah pada mata pelajaran dan metode yang digunakan. Penelitian oleh Dwi Muryanti menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode Quasi Eksperimen. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan mata pelajaran IPA dengan metode Demonstrasi.

2. Penelitian dari Thofan Aradika Putra (2018), berjudul “Pengaruh media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri”. Berdasarkan hasil validasi rata-rata dari ahli materi mencapai 89%, validasi ahli media memperoleh persentase 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan di sekolah.

Adapun Penelitian yang dilakukan Thofan Aradika Putra dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran namun letak perbedaannya adalah penelitian thofan aradika putra berkaitan dengan media pembelajaran berbasis macromedia flash sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis flashcard.

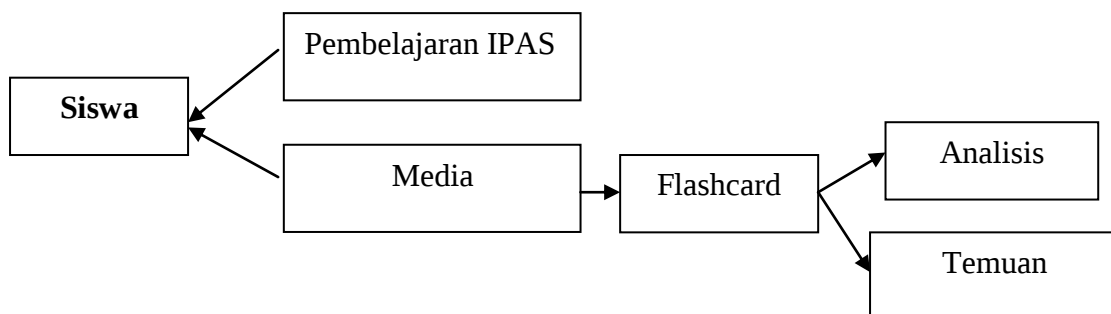
3. Penelitian dari Yunita Ahmad (2018), berjudul ”Pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar IPA konsep Energi pada murid kelas II Sd Inpres Tappanjeng Kabupaten Banteng”. Berdasarkan validasi rata-rata persentase ahli materi 61,11 meningkat menjadi 85,92. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dari hasil keseluruhan dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Adapun penelitian oleh Yunita Ahmad (2018) juga sama-sama menggunakan media flashcard, namun letak perbedaannya adalah penelitian Yunita ahmad berkaitan dengan hasil belajar konsep energi sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan konsep pembelajaran IPA yang akan diajarkan sesuai RPP.

2.3. Kerangka Pikir

Media Pembelajaran termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA dapat mendorong tercapainya hasil belajar yang maksimal. IPA merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media dalam pembelajarannya karena pada dasarnya pembelajaran IPA mempelajari tentang alam dengan segala isinya, tidak mungkin semua yang ada di alam ini dapat di tunjukkan kepada peserta didik tanpa menggunakan suatu media yang memadai. Dengan memanfaatkan pembelajaran, selain dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran juga dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

Media Flascard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Penggunaan media Flashcard dalam proses belajar mengajar di SD akan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa terkhususnya pada mata pelajaran IPA. Adapun bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten sorong, yang dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum dibelajarkan dengan menggunakan media *flashcard*.

BAB III

METODE PENELITIAN

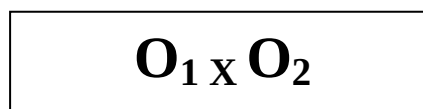
3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang bertujuan untuk memahami tentang subjek yang akan diamati. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang mengambil data dalam jumlah yang banyak. Hal ini dikarenakan populasi responden penelitian kuantitatif sangat luas. Penelitian kuantitatif cocok digunakan untuk meneliti masalah yang sudah jelas, memiliki populasi luas, dan bermaksud untuk menguji hipotesis.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah” *One group pretest-posttest Design*”. Didalam desain ini, penelitian melakukan dua kali pengukuran yakni menggunakan pretest dan posttest. Pengukuran pertama (pretest) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan. Pengukuran kedua (posttest) dilakukan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono 2015:111)

One-Group Pretest-Posttest Design



Sumber : (Sugiyono, 2015: 111)

Keterangan:

O1 : Nilai sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *flash card* (pretest).

X : Treatment (penggunaan media *flash card*).

O2 : Nilai setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *flash card* (posttest)

1. Tes Awal (Pretest)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan pada mata pelajaran ipa yang dimiliki oleh peserta didik sebelum diterapkannya media *flash card* dalam pembelajaran.

2. Treatment (Pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan media *flash card* pada pembelajaran IPA.

Tahap-tahap pemberian perlakuan:

- a. Guru memberikan pengantar kompetensi yang diarahkan dalam pembelajaran
- b. Guru mulai menunjukkan gambar atau objek yang akan dideskripsikan
- c. Guru mengajarkan konsep mendeskripsikan objek
- d. Guru memperkenalkan media *flash card*
- e. Peserta didik mendengarkan guru cara mendeskripsikan objek dengan menggunakan *flash card*
- f. Guru meminta peserta didik mengambil salah satu kartu dan meminta untuk mengamati
- g. Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan objek dalam bentuk tulisan.

3. Tes Akhir (Posttest)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flash card terhadap pemahaman pada pembelajaran IPA.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

3.3.1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 17 sampai tanggal 22 Februari 2025.

3.3.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong.

3.4 Sumber Data

Sumber data dibagi menjadi 2 yaitu, sumber data primer dan sumber data skunder.

3.4.1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan atau diperoleh secara langsung dilapangan yang dilakukan oleh peneliti kepada informan dengan menggunakan 3 metode yaitu metode wawancara, metode observasi dan dokumentasi.

3.4.2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh oleh orang yang melakukan penelitian terlebih dahulu. Sumber data sekunder dapat dijadikan bahan referensi oleh peneliti yaitu buku-buku terkait yang mendukung dengan penelitian, dan skripsi-skripsi terdahulu.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan dengan tujuan mengamati objek penelitian dan dilakukan pencatatan secara sistematis. Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan juga keterlaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh penelitian dengan cara pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas melibatkan aktivitas guru dalam mengajar.

2. Tes

Tes sebagai alat penilaian yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik dengan maksud untuk mendapat jawaban dalam bentuk lisan (tes lisan), tulisan (tes tulis), maupun perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan pendidikan dan pengajaran. Dengan menggunakan metode tes, akan diperoleh data berupa nilai dari tes yang telah diberikan pada saat eksperimen. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Pretest-Posttest ini yang nantinya akan digunakan melihat pengaruh media berbasis flashcard terhadap hasil belajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat sesuatu laporan yang sudah tersedia. Dokumentasi itu sendiri

tujuannya adalah untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan dengan menggunakan kamera handphone. Pengambilan dokumentasi dilakukan tidak hanya proses pembelajaran saja, melainkan juga sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan guru yang sedang melakukan pembelajaran.

3.6. Populasi dan Sampel

3.6.1. Populasi

Sugiyono (2015:117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres 35 kabupaten sorong yang terdiri atas 2 kelas dengan jumlah keseluruhan muridnya adalah 41 orang. Populasi penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel.3.1 Populasi

No.	Kelas	Kelas		Jumlah murid
		IV.A	IV.B	
1.	IV	18	18	

Sumber: (SD Inpres 35 Kab. Sorong)

3.6.2. Sampel

Sugiyono (2015:118) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel yang akan diambil oleh peneliti adalah kelas IV A. Berikut adalah tabel jumlah sampel yang akan diteliti:

Tabel. 3.2 Sampel

NO	Murid kelas IV A		Jumlah
	Perempuan	Laki – Laki	
1	8	10	18

Sumber: (SD Inpres 35 Kab. Sorong)

3.6 Instrumen pengumpulan Data

Indrawan (2016, hlm. 112) menyatakan, “Instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument yang belum terstandar, sehingga untuk menghindari dihasilkannya data tidak sah lebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen tersebut. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa:

1. Tes Hasil Belajar

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah objektif tes (multiple choice). Tes ini merupakan uji pemahaman yang diberikan kepada masing-masing siswa dengan jumlah 25 butir pertanyaan tentang Sistem Pencernaan pada manusia.

a. Materi

Materi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pelajaran IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

b. Bentuk Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah objektif pilihan ganda. Tes ini diberikan pada kelas eksperimen untuk menjawab hipotesis penelitian.

c. Metode Penyusunan

Penyusunan instrument tes dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Pembatasan terhadap bahan yang di ujikan. Dalam penelitian ini telah di batasi padamateri bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 2) Membuat kisi-kisi soal post-test, sebagaimana yang tertera pada lampiran.
- 3) Menentukan jumlah waktu yang di sediakan. Waktu yang di sediakan adalah 60 menit. Menentukan jumlah butir soal yang di sediakan adalah 25butir soal pilihan ganda (setelah diuji cobakan) untuk memperoleh nilai hasil post-test. Kisi-kisi soal dan soal *Posttest, Pretest* terlampir.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini untuk menganalisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

3.7.1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi sebaliknya suatu instrument yang kurang valid akan mempunyai validitas yang rendah. Untuk mengetahui tingkat validitas

(ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrument, peneliti mengujicobakan penyebaran angket pada responden lain diluar sampel kemudian dianalisis.

Tabel 3.3 Skor penilaian Validasi

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi akan dianalisa menggunakan Rumus sebagai berikut:

$$P = (f : N) \times 100 \%$$

Keterangan :

P = angka presentasi data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

3.7.2. Uji Reabilitas

Sedangkan untuk menguji tingkat reliabilitas (kehandalan) instrumen, peneliti menggunakan teknik belah dua (split-half) yaitu dengan membagi atau membelah item-item ganjil-genap atau belahan awal dan belahan akhir. Reliabilitas adalah angka yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan.

3.7.3. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak.

3.7.4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS *for windows release 20*. Singgih Santosa (2014: 79) menyatakan bahwa uji *independent sample t test* adalah uji hipotesis ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Sugiyono (2012) untuk menguji daya pembeda secara signifikansi digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Gambar 4. Rumus *t-test*

Keterangan :

- t_{hitung} = koefisien t
 $\bar{X}_1$ = nilai rata-rata hasil pre test
 $\bar{X}_2$ = nilai rata-rata hasil Post Test
 n_1 = jumlah siswa pre test
 n_2 = jumlah siswa Post Test
(Sudjana, 2009:239)

Hipotesis ditetapkan yaitu hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). H_0 adalah penetapan dugaan tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, sedangkan H_a adalah penetapan dugaan ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis statistik yang akan diuji sebagai penetapan dugaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran flash card terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA dikelas IV sd inpres 24 kabupaten sorong.

H_1 : Ada pengaruh media pembelajaran flash card terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA dikelas IV sd inpres 24 kabupaten sorong.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Data Guru dan Peserta Didik SDInpres 24 Kabupaten Sorong

4.1.1.1. Data Guru SD Inpres 24 Kabupaten Sorong

Dalam proses belajar dan mengajar, guru atau pendidik merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru merupakan sosok yang dapat digugu dan ditiru oleh para peserta didiknya. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak terlepas dari kemampuan para guru dalam ilmu pengetahuan yang ada dalam dirinya untuk diwariskan kepada peserta didiknya. Berikut ini merupakan daftar pendidik dan pegawai di SD Inpres 24 Kabupaten sorong.

Tabel 4.1

Jumlah Guru SD Inpres 24 Kabupaten sorong

No.	Nama Guru	L/P	Sertifikat Pendidikan	Tugas Mengajar
1.	Sudiono, S.Pd.	L	Guru Kelas	Kepala Sekolah
2.	Annisa Wahyuningsi Anwar, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
3.	Anthonia Mambrasar, S.Pd	P	Guru Kelas Agama Protestan	Guru Kelas Agama Protestan
4.	Apollos Wattimena, S.Pd	L	Guru Kelas	Guru Kelas
5.	Costansa Dolly Deviasi Maria, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
6.	Getrudis Rince Role, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
7.	Kasiyatun, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
8.	Kiptiyah, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
9.	Mariana Luturmas, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
10.	Miftaqol Rohma, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
11.	Mujito, S.Pd	L	Guru Kelas	Guru Kelas
12.	Ngajinem, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
13.	Nurul Aliyah, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
14.	Rily Soselisa, S.Pd	P	Guru Kelas Penjaskes	Guru Kelas Penjaskes
15.	Sri Yani, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas

16.	Sumiati, S.Pd	P	Guru Kelas	Guru Kelas
17.	Wilfridus Yulianus, S.Pd	L	Guru Kelas Agama Katolik	Guru Kelas Agama Katolik
18.	Yasin Rhokayat, S.Pd	L	Guru Kelas Agama Islam	Guru Kelas Agama Islam
19.	Yunisnani Mukharom, S.Pd.	P	Guru Kelas	Guru Kelas

4.1.1.2. Data Siswa SD Inpres 24 Kabupaten Sorong

Keberadaan peserta didik juga merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang proses pendidikan. Jika suatu sekolah tidak memiliki peserta didik maka proses pembelajaran tidak mungkin terlaksana. Berikut adalah jumlah siswa di SD Inpres 24 Kabupaten sorong

Tabel 4.2

Jumlah Peserta Didik SD Inpres 24 Kabupaten Sorong

Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI
48	38	32	36	34	32

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong yaitu 36 Siswa. Jumlah siswa kelas IV terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IVA dan IVB. Adapun jumlah dari kelas IVA yaitu 18 siswa dan IVB berjumlah 18 siswa.

4.1.1.3.Sarana dan Prasarana SD Inpres 24 Kabupaten Sorong

Sarana dan prasarana merupakan faktor yang sangat penting yang dapat menentukan proses belajar mengajar, dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap maka hasil yang dicapai akan lebih baik. Yang dimaksud sarana adalah seluruh fasilitas yang diperlukan dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun tidak

bergerak. Berikut adalah tabel sarana dan prasarana di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong.

Tabel 4.1.3
Sarana dan Prasarana SD Inpres 24 Kabupaten Sorong

No.	Jenis Sarana	Jumlah Ruangan	Keadaan Ruangan
1.	Ruang Kelas	9 Ruangan	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruangan	Baik
3.	Ruang Guru	1 Ruangan	Baik
4.	Ruang Gudang Sekolah	1 Ruangan	Baik
5.	Ruang kamar mandi Siswa	3 Ruangan	Baik
6.	Ruang Kamar mandi Guru	1 Ruangan	Baik
7.	Ruang Perpustakaan	1 Ruangan	Baik

4.1.2.Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong dengan mengambil populasi sebanyak 34 siswa. Dari populasi tersebut peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas IV, sampel penelitian dengan jumlah 19 orang. Waktu penelitian dilaksanakan sesuai waktu yang tertera di surat penelitian yaitu dari tanggal 07 Oktober sampai dengan 14 oktober 2024. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Berbasis Flashcard Terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 kabupaten sorong, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Flashcard terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong, Penelitian ini menggunakan menggunakan *Desain One GroupPretest-posttest* yaitu tes

dilakukan sebanyak 1 kali sebelum tindakan menggunakan media Flashcard dan sesudah menggunakan media Flashcard.

4.1.3. Uji Validitas dan Uji Reabilitas

4.1.3.1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar tes, media kartu. Sebelum instrumen diberikan kepada siswa dan digunakan sekolah terlebih dahulu dikonsultasikan dengan satu profesional Judgment yaitu Ibu Lina Kumalasari, M.Pd. dosen UNIMUDA Sorong dengan cara dimintai pendapat tentang instrument yang telah disusun oleh peneliti. Ahli tersebut menyatakan bahwa instrument yang telah dibuat telah layak digunakan dengan catatan revisi (surat keterangan dan hasil validasi terlampir).

4.1.3.2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah tes kemampuan menghitung yang diajukan reliable dalam memberikan pengukuran terhadap siswa. Untuk menguji reliabilitas instrument peneliti menggunakan Tabel R Hitung.

Tabel 4.3.2.1. Uji Reliabilitas *Pretest*

N	25	
n-1	24	
Jumlah Variansi	4.83555556	
Var Totalnya	12.11555556	
R Hitung	0.625917095	
R table	0,4409	(n-2)
Kesimpulan	Reabllitas	R tabel lebih kecil dari R Hitungnya

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap *instrument pretest* demikian *instrument pretest* tersebut telah memenuhi syarat reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.2. Uji Reliabilitas *Postet*

N	25	
n-1	24	
Jumlah Variansi	4.08	
Var Totalnya	16.16	
R Hitung	0.778671617	
R table	0,4409	(n-2)
Kesimpulan	Reablitas	R tabel lebih kecil dari R Hitungnya

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap *instrument soal posttest* dengan demikian *instrument soal posttest* tersebut telah memenuhi syarat reliable.

4.1.4. Hasil Analisis Penelitian

4.1.4.1. Analisis Deskriptif

1. Data Hasil Belajar siswa

Diperoleh hasil belajar awal dan hasil belajar akhir perlakuan terhadap kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten sorong. Data hasil belajar awal siswa diperoleh sebelum diberi perlakuan menggunakan media flashcard dan data hasil belajar akhir diperoleh sesudah diberi perlakuan, yaitu dengan menggunakan media flashcard. Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes 25 soal pilihan ganda.

a. Hasil Belajar Awal(*Pre-Test*)

Pembagian soal pretest dilaksanakan sebelum penggunaan media Flashcard dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong, soal sebanyak 25 soal yang berisi mengenai indikator hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS. Setelah soal dikerjakan oleh siswa hasil yang didapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4.2. Hasil Peroleh Skor *Pre-test*

No	Nama	Benar	Salah	Jumlah	Nilai
1	PA	17	8	25	68
2	IW	16	9	25	64
3	RA	15	10	25	60
4	ASH	15	10	25	60
5	DN	14	11	25	56
6	AD	14	11	25	56
7	DS	14	11	25	56
8	NRT	11	14	25	44
9	BG	11	14	25	44
10	HY	11	14	25	44
11	SN	11	14	25	44
12	IAK	8	17	25	32
13	FR	7	18	25	28
14	OGKK	7	18	25	28
15	MA	13	12	25	52
16	WM	15	10	25	60
17	CREP	11	14	25	44
18	RIC	13	12	25	52
16	WM	7	18	25	28

Dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa siswa kelas IV A SD Inpres 24 Kabupaten Sorong, mempunyai nilai hasil belajar mata pelajaran IPAS yang

terbilang sangat kurang. Terlihat bahwa dari 15 siswa kelas IV A hanya satu siswa yang memiliki nilai diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 4.3 Nilai *Pre-test* hasil belajar

No	Nama	Nilai	Kategori
1	PA	68	CB
2	IW	64	CB
3	RA	60	CB
4	ASH	60	CB
5	DN	56	CB
6	AD	56	CB
7	DS	56	CB
8	NRT	44	KB
9	BG	44	KB
10	HY	44	KB
11	SN	44	KB
12	IAK	32	TB
13	FR	28	TB
14	GGKK	28	TB
15	MA	52	CB
16	WM	60	CB
17	CREP	44	KB
18	RIC	52	CB
16	WM	28	TB

Keterangan:

TB : Tidak Baik

KB : Kurang Baik

CB : Cukup Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Dari 4.3 dapat dilihat bahwa dari keseluruhan siswa kelas IV SD Inpres 24 kabupaten sorong yang berjumlah 15 siswa memiliki nilai hasil belajar yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan Maksimum, karena nilai yang didapat tidak melebihi 65. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tidak tuntas dalam hasil belajar mata pelajaran IPAS.

b. Hasil Belajar Akhir (*Post-test*)

Pembagian soal posttest dilaksanakan sesudah perlakuan media Flashcard dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong, soal diberikan berjumlah 25 soal yang berisi mengenai indikator hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS. Hasil belajar siswa IPAS dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4.4. Hasil Peroleh Skor *Post-test*

No	Nama	Benar	Salah	Jumlah	Nilai
1	PA	22	3	25	88
2	IW	20	5	25	80
3	RA	19	6	25	76
4	ASH	19	6	25	76
5	DN	24	1	25	96
6	AD	17	8	25	68
7	DS	18	7	25	72
8	NRT	20	5	25	80
9	BG	16	9	25	64
10	HY	19	6	25	76
11	SN	17	8	25	68
12	IAK	16	9	25	64
13	FR	16	9	25	64
14	OGKK	15	10	25	60
15	MA	17	8	25	68
16	WM	22	3	25	88
17	CREP	17	8	25	68
18	RIC	20	5	25	80

Dari tabel 4.4. dapat dilihat bahwa siswa kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong, mempunyai nilai hasil belajar mata pelajaran IPAS yang terbilang sangat kurang. Terlihat bahwa dari 18 siswa kelas IV

hanya 10 siswa yang memiliki nilai diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel .4.5 Nilai *Post-test* hasil belajar

No	Nama	Nilai	Kategori
1	PA	88	SB
2	IW	80	B
3	RA	76	B
4	ASH	76	B
5	DN	96	SB
6	AD	68	CB
7	DS	72	B
8	NRT	80	B
9	BG	64	CB
10	HY	76	B
11	SN	68	CB
12	IAK	64	CB
13	FR	64	CB
14	OGKK	60	CB
15	MA	68	B
16	WM	88	SB
17	CREP	68	B
18	RIC	80	B

Keterangan:

TB : Tidak Baik

KB : Kurang Baik

CB : Cukup Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

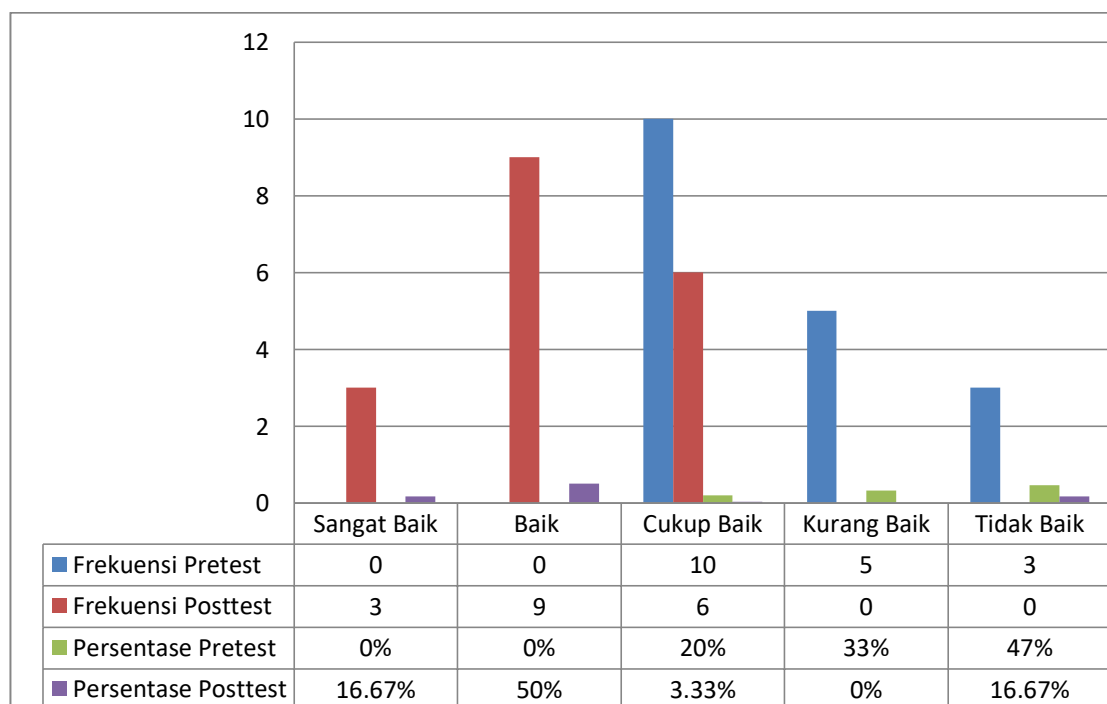
Dari Tabel4.5 dapat dilihat bahwa hanya terdapat 3 siswa yang memiliki hasil belajar IPAS sangat baik, 9 siswa memiliki hasil belajar IPAS baik dan 6 siswa lainnya memperoleh kategori cukup baik. Dari hasil belajar tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa 25 siswa tuntas. Distribusi frekuensi skor pretest dan posttest kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPAS *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV

No	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	84 -100	Sangat Baik	0	3	0%	16,67%
2	68-84	Baik	0	9	0%	50%
3	52-68	Cukup Baik	10	6	20%	3,33%
4	36-52	Kurang Baik	5	0	33%	0%
5	20-36	Tidak Baik	3	0	47%	16,67%
Jumlah			18	18	100	100

Pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan. Pada *pre-test* ditemukan bahwa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, namun pada *post-test* ditemukan perubahan yang sangat signifikan terhadap jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Diagram perbandingan distribusi frekuensi hasil belajar IPAS *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Grafik Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*



4.1.5. Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program *SPSS windows versi 26*. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

4.7.1. Uji Normalitas

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest	.243	18	.017	.827	18	.008
Pretest	.123	18	.200 [*]	.968	18	.833

Berdasarkan data dari tabel 4.7. dapat diperoleh hasil bahwa nilai *Shapiro-Wilk* pada *pre-test* 0,827 dengan Sig 0,008 ini berarti data *pre-test* tersebut berdistribusi normal dan nilai *Shapiro-Wilk* pada *post-test* 0,968 dengan sig 0,833 yang berarti data *post-test* berdistribusi normal.

4.1.8. Uji Hipotesis

Setelah uji prasarat dengan uji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya yaitu menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik yaitu *Independent Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengambil kesimpulan apakah hipotesis ini diterima atau ditolak.

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong.

Kriteria pengujiannya:

- a. Jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka H_0 ditolak $t_{hitung} > t_{tabel}$
- b. Jika t_{hitung} lebih kecil sama dengan dari t_{tabel} maka H_0 diterima

$$t_{hitung} \leq t_{tabel}$$

Kriteria pengujian sig. sebagai berikut:

- a. Apabila sig > 0,05 maka H_0 diterima
- b. Apabila sig < 0,05 maka H_0 ditolak

Sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk meneliti pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong, peneliti menggunakan teknik *t-test*.

Dari data–data diatas peneliti menganalisis dengan menggunakan SPSS16. Sebelum data tersebut diuji menggunakan t-test, data tersebut diuji normalitas terlebih dahulu. Maka diperoleh hasil *out put* seperti dibawah ini:

Tabel 4. 5. Hasil Perhitungan Post Test Uji *t-Test*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	49.55	18	8.062	2.082
	POSTTES	78,22	18	10.385	2.682

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTES	20	.584	.022

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST-POSTTES	15.000	8.660	2.236	19.796	10.204	6.708	18	.001

Dari hasil *out put* SPSS 20.0 diatas dapat diberi keterangan Kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorong *pre-test* dan *Post-test*. Dari perhitungan diatas nilai *Post-test* memiliki mean 49,50sedangkan kelas kontrol memiliki mean 84,25dan $t_{tabel} = 6,708$ sedangkan $t_{hitung} = 4,662$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong.

4.2. Pembahasan

Dari hasil perhitungan rata-rata variabel pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Diketahui nilai rata-rata hasil Belajar IPASSiswa Kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten Sorongsebelum penerapan Media *Flashcard* skor nilai tertinggi 68 dan rata-rata 49,55. Sedangkan nilai rata-rata hasil IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres 24 Kabupaten

Sorong setelah penerapan Media *Flashcard* skor nilai tertinggi 98 dan nilai rata-rata 78,22.

Berdasarkan tabel 4.8. menunjukkan bahwa nilai signifikan (sig) $0,001 < 0,05$ maka signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya bahwa hipotesis nihil (H_o) yang berbunyi “Tidak pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong” “**ditolak**”, sedangkan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong” “**diterima**”.

Setelah diketahui rata-rata masing-masing variabel, maka langkah selanjutnya adalah analisis uji hipotesis dengan rumus regresi satu prediktor. Dari analisis uji hipotesis diketahui, ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Hal ini ditunjukkan dari nilai koefisien korelasi diketahui, $t_{\text{tabel}} = 6,708$ sedangkan $t_{\text{hitung}} = 4,662$. Sehingga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$.

Penggunaan Media *Flashcard* ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dapat meningkatkan penguasaan konsep melalui tahap-tahap dalam Media *Flashcard* yang tercermin dari tahapan-tahapan didalamnya, yaitu pada tahap think, pairing dan sharing. Pada masing-masing tahapan pembelajaran berdampak positif terhadap pemahaman materi pembelajaran. Pada tahap think, siswa dilatih agar dapat mengerjakan tugas secara mandiri. Siswa harus mengandalkan kemampuannya masing-masing untuk

mengerjakan tugas pada LKS yang telah diberikan. Sedangkan pada tahap pairing dan sharing, siswa diberikan kesempatan untuk menuangkan ide sendiri, memberikan gagasan dan berbagi dengan pasangannya dan kelompok lain.

Hal ini sesuai dengan pendapat Anita Lie (2018) yang menyatakan bahwa Media *Flashcard* memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan pasangan terhadap tugas yang diberikan, penguasaan konsep lebih tinggi dan lebih memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat. Selain itu, Nurhadi dan Senduk (2019) menyatakan bahwa Media *Flashcard* mengedepankan aspek berfikir secara mandiri, tanggungjawab terhadap kelompok dan kerjasama dalam kelompok kecil. Dengan demikian, siswa akan lebih memahami materi melalui setiap tahap dalam penggunaan Media *Flashcard* sehingga hasil belajar juga akan meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan hasil penelitian maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa nilai signifikan (sig) $0,001 < 0,05$ maka signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya bahwa hipotesis nihil(H_o) yang berbunyi “Tidak pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong” “**ditolak**”, sedangkan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong” “**diterima**”. Dari analisis uji hipotesis diketahui, ada pengaruh signifikan pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong. Hal ini ditunjukkan dari nilai koefisien korelasi diketahui, $t_{\text{tabel}} = 6,708$ sedangkan $t_{\text{hitung}} = 4,662$. Sehingga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan masukan untuk menginspirasi dalam menggunakan media flashcard di SD.

2. Hendaknya Pendidik mampu menerapkan dan mengembangkan penggunaan media flashcard dalam proses belajar mengajar
3. Hendaknya pendidik mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan juga kreatif sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.
4. Hendaknya pendidik dapat lebih meningkatkan serta memperhatikan penggunaan berbagai media pembelajaran yang dapat memperngaruhi hasil belajar siswa sehingga lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azha Arsyad (2019). *“Keefektifan Pembelajaran Membaca dengan Menggunakan Penguatan dan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV sekolah Dasar Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 13-24.
- Dwi Muryanti. (2019). *”Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Di Min 8 Bandar Lampung.*
- Ahmad Susanto (2013). *Penggunaan Media Flashcard Hasil Belajar Siswa IV SDN Kompleks IKIP”.*
- Endang Ariandi Yulita Lopak. (2021). *Pengaruh Media Kartu Ganda Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II SD Negeri 4 Tanjung Kasuari Kota Sorong”.*
- Thofan Aradika Putra. (2018). *“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri”.*
- Dina Indriana. 2011. *”Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta. DivaPress.”*
- Dardjowidjojo. 2013. *“Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.”*
- Djamarah. 2012. *“Strategi Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Bidang Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.”*
- Daryanto. 2014. *“Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2014). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.”*
- Farida Rahim, 2012. *“Pembelajaran, Membaca Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung. PT Refika Aditama.”*
- Giri Wiarto, 2016. *“Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.”*
- Garin Diah Palupi. 2013. *“Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri.” Jurnal Ilmu Pendidikan 2 (III). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/tag/4089/flashcard-media>(diakses 1 April 2016).”*
- Henry Guntur Tarigan. 2012. *”Teknik Ketrampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.”*
- _____. 2014. *Membaca: sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.*

- Hainstock, 2012. *"Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia."*
- Iskandarwassid & Sunendar, 2013. *"Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja"*
- Kathy Goouch dan Andrew Lambirt. 2013. *"Teaching Early Reading and Phonics: Creative Approaches to Early Literacy. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: SAGE Publication."*
- Mentari Nagraha Janter. 2014. *"Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan menggunakan Media Flash Card pada Anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo."* *Jurnal Pendidikan Guru PAUDS-13(IX)*. <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/8795/16/896> (diakses 24 Maret 2016)."
- Mohammadreza Khodareza. 2012. *"The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Irian Pre-University Students Vocabulary Knowledge"* *International Education Studies 5(III)*. Hlm.137. <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/17001/12016> (diakses 24 Maret 2016)."
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2005. *"Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo."*
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2005. *"Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka."*
- Pertiwi, Sugiyanto. 2015. *"Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dikelas rendah dan tinggi sekolah dasar. Surakarta: UNS Press."*
- Puji Santosadkk, 2013. *"Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien. Bandung. Angkasa"*
- Sadiman. Arief, dkk. (2018). *"Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada."*
- Salaeh Abbas. 2006. *"Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar .Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan."*
- Sandra Levey dan Susan Polirstok. 2011. *"Language Development: Understanding Language Diversity in the Classroom. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: SAGE Publication."*
- Sri Wahyuni dan Abdul Syukur Ibrahim. 2012. *"Asesmen Pembelajaran Bahasa. Malang: Refika Aditama."*
- Suharsimi Arikunto. 2006. *"Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara."*

_____.dkk.2007.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyatinah.2016. “Keefektifan Pembelajaran Membaca dengan Menggunakan Penguatan dan Media Gambar.” *Jurnal Kependidikan (Nomor 2 tahun 36)*.Hlm 250.”

Teguh Prasetyo.2014.“Media PembelajaranFlash Card. Diambil dari<http://teguhmy.blogspot.co.id/2014/11/media-pembelajaran-flash-card-fc.html> (diakses 5 April2016).”

Widiatuti.2016. “Pengembangan Modul Sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Input Analog Programmable Logic Controller.”

Wina Sanjaya.2011. “Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.”

Yuliati. 2012. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengasaan Kosakata melaluiMedia Flash Card pada Anak Kelompok B di TK Kuncup Melati I GrogolVIII Parangtritis Bantul.” eprints.uny.ac.id/9860/2/BAB20220-20081112410(diakses5 April 2016).”

Yunita Ahmad. (2018). “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Energi Pada Murid Kelas II SD Inpres Tappanjeng Kabupaten Bantaeng”.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian

 **UNIMUDA SORONG**
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLARHAGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Marlyat Portal, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

Nomor : 245/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2025
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 11 Februari 2025

Kepada Yth.
Kepala SD Inpres 24 Kabupaten Sorong
Di _____
Tempat _____

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

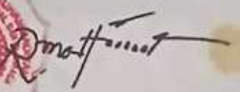
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Chintiani
NIM : 148620619006
Semester : XI (Sebelas)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Flascard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 17 - 22 Februari 2025.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,

Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001



Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;

www.fabio.unimudasorong.ac.id

PROGRAM STUDI:
Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Santia • Miftahul • Ammatuli • Hidayat • Langgadyah

Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN SORONG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN KABUPATEN SORONG
SEKOLAH DASAR INPRES 24 KABUPATEN SORONG
TERAKREDITASI B NOMOR: 022/BAP-SM/LL/X/2020
Alamat : Jalan Poros Kelurahan Makbusun Distrik Mayamuk Kode Pos : 98451
Email : sdinp24kabsor@gmail.com 

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2/023/2024

Kepala Sekolah SD Inpres 24 Kabupaten Sorong dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Chintiani**
NIM : 148620619006
Jurusan/Prodi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Angkatan : 2019

bahwa yang bersangkutan benar-benar telah selesai melaksanakan Penelitian dengan judul:
"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres 24 Kabupaten Sorong".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Makbusun, 24 Februari 2025
Kepala Sekolah,

SUDIONO, S.Pd.SD.
NIP. 196904151994101001

Lampiran 3 Modul Pembelajaran

MODUL AJAR IPAS SD

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	CHINTIANI
Instansi	:	SD Inpres 24 Kabupaten Sorong
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/ Kelas	:	A/4
Materi	:	Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya
Alokasi Waktu	:	Jam ke-1
B. KOMPETENSI AWAL		
Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.		
C. PROFIL PELAJAR IPAS		
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.		
D. SARANA DAN PRASARANA		
Sumber Belajar: (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. - Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi, dan memiliki keterampilan memimpin.		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
Tatap Muka (TM)		
KOMPETENSI INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tujuan Pembelajaran Topik A: 1. Peserta didik bias mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Peserta didik memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan.		
B. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan: Meningkatkan kemampuan siswa bias mengidentifikasi bagian-bagian dari tumbuhan, memahami fungsi dari masing-masing bagian tumbuhan.		

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Topik A.

Bagian Tubuh Tumbuhan :

1. Apa saja bagian tubuh dari tumbuhan?
2. Apa fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Peserta didik dan guru memulai dengan pembiasaan (berdiri depan kelas, berdoa bersama)
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

❖ Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Guru memfokuskan perhatian Peserta didik mengenai materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Peserta didik mengamati bahan ajar terkait materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok asal (home teams) dan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
4. Guru membagikan materi lembar kepada masing-masing siswa dan dalam satu kelompok terdiri dari beberapa topik.
5. Siswa dibagikan topik-topik yang sudah tertera di dalam lembar ahli.
6. Siswa diberikan tugas untuk membaca mengenai semua topik yang ada.
7. Setelah semua selesai membaca, siswa dari tiap kelompok yang memegang topik yang sama bertemu dalam satu kelompok yang disebut kelompok ahli (expert group) untuk mendiskusikan mengenai topik yang mereka terima.
8. Apabila para kelompok ahli sudah memahami atau mengerti mengenai topik yang ada, maka siswa harus kembali ke kelompok asal (home teams) dan bergantian mengajarkan materi satu.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan.
2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).
3. Guru memberikan tes untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Mengajak semua siswa berdoa, menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

E. ASESMEN/PENILAIAN

Evaluasi Pembelajaran 3.

Teknik Penilaian :

Tes Tertulis

Tes Instrumen : Tes PG

Mengetahui
Kepala Sekolah
SD Inpres 24 Kabupaten Sorong

Makbusun, 17 Februari 2025
Mahasiswa

SUDIONO, S.Pd.SD.
NIP. 196904151994101001

CHINTIANI
NIM. 148620619006

Lampiran 4. Soal Pretest dan Posttest

SOAL TES

Nama :
Kelas/Semester :IV/1
Mata Pelajaran :IPAS
Materi Pembelajaran : Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya
Alokasi Waktu : 15 Menit
Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 25 Butir

Petunjuk Soal

1. Sebelum mengerjakan soal dibawah ini jangan lupa berdoa
2. Bacalah doa secara seksama sebelum menjawab pertanyaan
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D.
4. Jawablah dengan jujur sesuai dengan pengetahuan yang anda miliki.

SOAL

1. Tumbuhan jenis kacang-kacangan memiliki akar.....
 - a. Tunggang
 - b. Tunggal
 - c. Tinggal
 - d. Serabut
2. Belimbing adalah tumbuhan yang memiliki daun.....
 - a. Tunggal
 - b. Melengkung
 - c. Satu
 - d. Majemuk
3. Kangkung dan bayam adalah contoh tumbuhan berbatang.....
 - a. Kayu
 - b. Kulit
 - c. Basah
 - d. Daun
4. Jambu dan mangga adalah tumbuhan yang memiliki akar.....
 - a. Serabut
 - b. Tunggang
 - c. Tunggal
 - d. Tinggal
5. Berikut ini adalah tumbuhan yang memiliki akar serabut, kecuali.....

- a. Padi
 - b. Bambu
 - c. Jagung
 - d. Mangga
6. Berikut ini adalah fungsi akar tumbuhan, kecuali.....
- a. Menyerap air dan zat hara
 - b. Memperkokoh tumbuhan
 - c. Menyerap cahaya matahari
 - d. Menjadi alat pernapasan
7. Jika pada sehelai tangkai daun hanya terdapat satu helai daun maka tumbuhan tersebut memiliki jenis daun....
- a. Tunggal
 - b. Satu
 - c. Melengkung
 - d. Majemuk
8. Bagian tumbuhan yang biasanya paling keras adalah.....
- a. Daun
 - b. Batang
 - c. Akar
 - d. Biji
9. Tumbuhan padi memiliki bentuk tulang daun.....
- a. Serabutan
 - b. Sejajar
 - c. Melengkung
 - d. Pisah-pisah
10. Jambu dan mangga adalah contoh tumbuhan yang berbatang.....
- a. Kulit
 - b. Kayu
 - c. Basah
 - d. Daun
11. Bambu adalah contoh tumbuhan yang memiliki akar.....
- a. Tunggang
 - b. Tinggal
 - c. Tinggal
 - d. Serabut
12. Bagian bunga yang merupakan kelamin jantan adalah.....
- a. Kepala putik
 - b. Bunga
 - c. Biji
 - d. Benang sari
13. Bagian bunga yang sangat indah adalah.....
- a. Akar
 - b. Tangkai
 - c. Kelopak
 - d. Putik
14. Bagian tumbuhan yang memiliki tangkai, kulit, dan biji adalah.....
- a. Batang
 - b. Daun
 - c. Biji
 - d. Buah

15. Pisang adalah tumbuhan yang memiliki jenis batang.....

- a. Kulit
- b. Kayu
- c. Basah
- d. Daun

16. Bagian tumbuhan yang dimanfaatkan manusia untuk bahan bangunan adalah.....

- a. Batang
- b. Daun
- c. Akar
- d. Biji

17. Tulang daun menyirip berbentuk seperti susunan sirip-sirip ikan. Tulang daun menyirip misalnya pada

- a. Jambu
- b. Padi
- c. Pepaya
- d. Bambu

18. Berikut ini adalah tumbuhan yang memiliki bentuk tulang daun menjari, kecuali.....

- a. Pepaya
- b. Tebu
- c. Pandan
- d. Jarak

19. Tumbuhan memiliki 3 jenis batang berikut, kecuali.....

- a. Basah
- b. Berkayu
- c. Rumput
- d. Lurus

20. Nama lain dari tumbuh-tumbuhan adalah.....

- a. Fauna
- b. Hama
- c. Flora
- d. Gulma

21. Berikut ini yang bukan termasuk bagian dari tumbuhan adalah.....

- a. Akar
- b. Daun
- c. Batang
- d. Taring

22. Warna hijau pada daun disebabkan oleh adanya.....

- a. Batang
- b. Klorofil
- c. Akar
- d. Enzim

23. Alat pernapasan pada tumbuhan yang terdapat pada daun adalah.....

- a. Fotosintesis
- b. Stomata
- c. Fotogenesis
- d. Pembuluh Floem

24. Bagian Tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan zat hara adalah.....

- a. Batang
- b. Akar
- c. Daun
- d. Bunga

25. Berikut ini yang bukan merupakan bagian-bagian dari bunga.....

- a. Akar bunga
- b. Tangkai bunga
- c. Kelopak bunga
- d. Putik

Lampiran 5. Kunci Jawaban Pretes dan Post-test

KUNCI JAWABAN SOAL PRETES DAN POST-TEST

Nomor Soal	Jawaban	Nomor Soal	Jawaban	Nomor soal	Jawaban
1.	D	11.	B	21.	D
2.	C	12.	A	22.	C
3.	B	13.	C	23.	B
4.	D	14.	B	24.	A
5.	D	15.	C	25.	D
6.	A	16.	A		
7.	A	17.	D		
8.	B	18.	C		
9.	C	19.	B		
10.	B	20.	A		

Lampiran 6 Jawaban Siswa Pretes

No	Nama	Benar	Salah	Jumlah	Nilai	Kategori
1	PA	17	8	25	68	CB
2	IW	16	9	25	64	CB
3	RA	15	10	25	60	CB
4	ASH	15	10	25	60	CB
5	DN	14	11	25	56	CB
6	AD	14	11	25	56	CB
7	DS	14	11	25	56	CB
8	NRT	11	14	25	44	KB
9	BG	11	14	25	44	KB
10	HY	11	14	25	44	KB
11	SN	11	14	25	44	KB
12	IAK	8	17	25	32	TB
13	FR	7	18	25	28	TB
14	OGKK	7	18	25	28	TB
15	MA	13	12	25	52	CB
16	WM	15	10	25	60	CB
17	CREP	11	14	25	44	KB
18	RIC	13	12	25	52	CB

Keterangan:

TB : Tidak Baik

KB : Kurang Baik

CB : Cukup Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Lampiran 7 Nilai Siswa Posttest

No	Nama	Benar	Salah	Jumlah	Nilai	Kategori
1	PA	22	3	25	88	SB
2	IW	20	5	25	80	B
3	RA	19	6	25	76	B
4	ASH	19	6	25	76	B
5	DN	24	1	25	96	SB
6	AD	17	8	25	68	CB
7	DS	18	7	25	72	B
8	NRT	20	5	25	80	B
9	BG	16	9	25	64	CB
10	HY	19	6	25	76	B
11	SN	17	8	25	68	CB
12	IAK	16	9	25	64	CB
13	FR	16	9	25	64	CB
14	OGKK	15	10	25	60	CB
15	MA	17	8	25	68	B
16	WM	20	5	25	80	SB
17	CREP	17	8	25	68	B
18	RIC	22	3	25	88	B
16	WM	18	7	25	72	SB

Keterangan:

TB : Tidak Baik

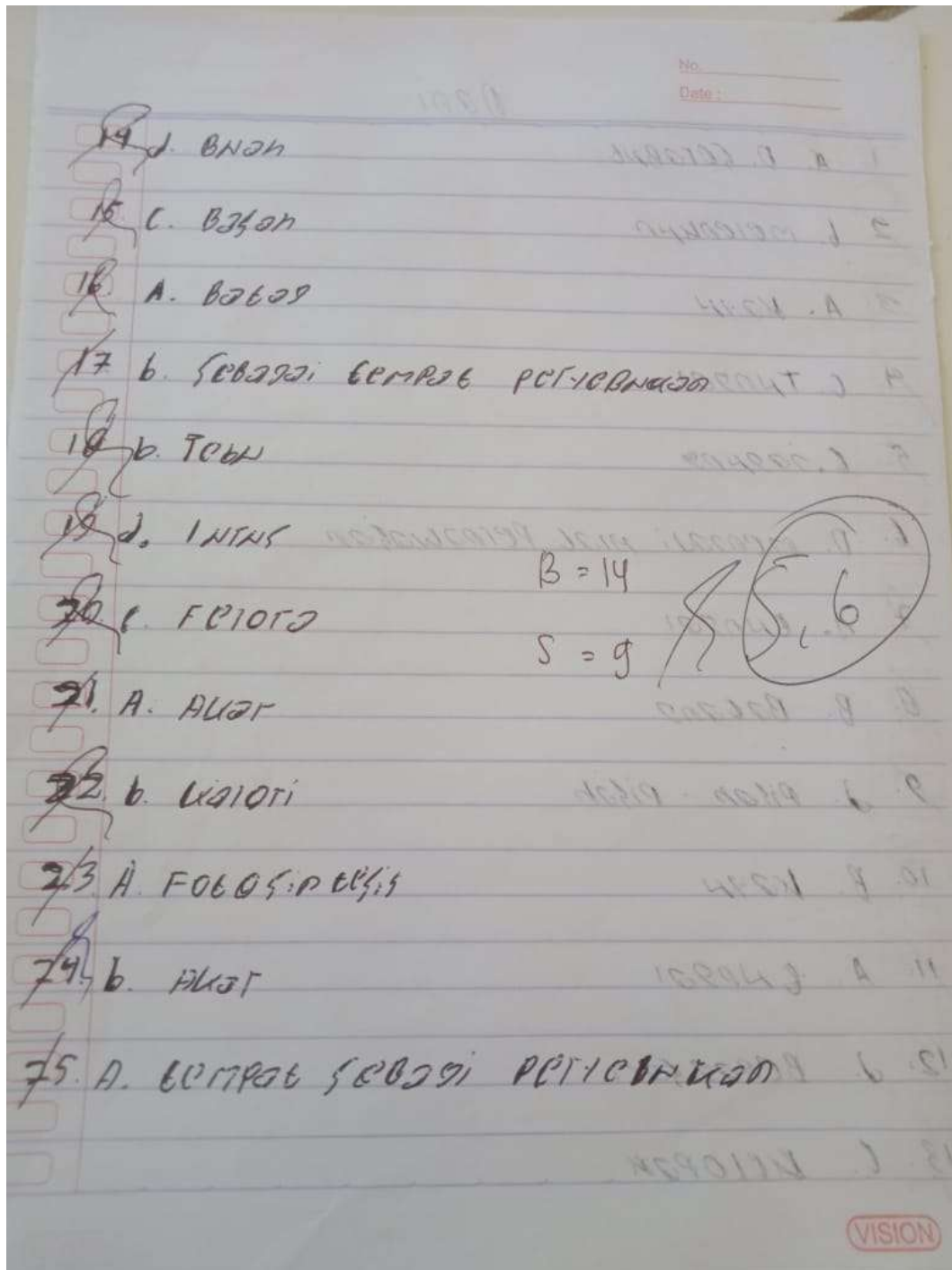
KB : Kurang Baik

CB : Cukup Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Lampiran 8. Dokumentasi hasil belajar siswa pretes



Nama: Revina aza hsa
 Kelas/Semester: IV/1
 Mata Pelajaran: IPAS
 Materi Pembelajaran: Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
 Alokasi waktu: 15 menit
 Bentuk soal: Pilihan Ganda
 Jumlah soal: 25 butir

Petunjuk Soal

1. Sebelum mengerjakan soal dibawah ini jangan lupa berdoa
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada huruf A,B,C atau D.
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan pengetahuan yang anda miliki.

SOAL

1. Tumbuhan jenis kacang-kacangan memiliki akar.....
 a. Tunggal c. Tunggal
 b. Tunggal ☒ Serabut
2. Belimbing adalah tumbuhan yang memiliki daun.....
 a. Tunggal c. Satu
☒ Melekung ☒ Majemuk
3. Kangkung dan bayam adalah contoh tumbuhan berbatang.....
 a. Kayu ☒ Basah
 b. Kulit d. Daun
4. Jambu dan mangga adalah tumbuhan yang memiliki akar.....
 a. Serabut c. Tunggal
☒ Tunggal d. Tunggal

Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Peneliti menerangkan di depan kelas



Peneliti menjelaskan materi dengan media



Siswa maju di depan kelas



Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran dengan media Flas card



Siswa foto bersama



Media pembelajaran

Lampiran 11. Riwayat Hidup

Riwayat Hidup

Nama : Chintiani

Tempat, Tgl Lahir : Sorong, 27 April 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jalan Timor Majaran (Katapop 2)

RIWAYAT PENDIDIKAN

2008 – 2013 : SD INPRES 34 KABUPATEN SORONG

2014 – 2016 : SMP PGRI SALAWATI

2017 – 2019 : SMA NEGERI 1 KABUPATEN SORONG

2019-2024 : UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG