

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK**

(JURNAL)

Oleh

**BELLA VANENTI
ROCHMIYATI
SUGIMAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap
Hasil Belajar Tematik

Nama Mahasiswa : **BELLA VANENTI**
Nomor Pokok Mahasiswa : 1513053181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar lampung, Mei 2019
Penulis,

Bella Vanenti
NPM 1513053181

Mengesahkan

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 19560906 198211 1 002

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Tematik

Bella Vanenti¹, Rochmiyati², Sugiman³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung
e-mail: bellavanenti@gmail.com, +628965555479

Abstract: Effect Of Flash Card Media To Learning Outcomes In Thematic Learning

The problem of this study is the low learning outcomes of learners on thematic learning. This study aims to determine the effect of flash card media on learning outcomes of learners. The method used in this research is pre-eksperimental method. The research design used in this research is one group pretest-posttest design. Data analysis using simple linear regression test. The Instruments used are the test of learning result and observation sheet of learners activity by using flash card media. The population of this study is all class I, namely class I-A and I-B, amounting to 48 students. Research result, shows that there is influence of flash card learning media on the thematic learning outcomes of class I students of SD Negeri 5 Babatan Academic Year 2018/2019.

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan media *flash card*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas I yaitu kelas I-A dan I-B yang berjumlah 48 peserta didik. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: *flash card*, hasil belajar, pembelajaran tematik.

PENDAHULUAN

Belajar adalah salah satu cara manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Proses belajar idealnya seseorang akan mendapatkan pengetahuan yang belum diketahuinya. Menurut Sardiman (2011 : 20-21) “belajar adalah usaha

penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Belajar dapat dilakukan oleh semua orang dan semua kalangan. Belajar dapat dilakukan secara formal maupun nonformal. Pelaksanaan pendidikan formal mengacu pada penggunaan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013.

Permendikbud No. 67 Tahun 2013 menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori pendidikan berdasarkan standar teori kurikulum berbasis kompetensi. Penerapan Kurikulum 2013 menitik beratkan proses pembelajaran pada keaktifan peserta didik. Pembelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik terpadu.

Kegiatan pembelajaran berbasis tematik terpadu adalah pembelajaran yang di dalamnya dilakukan pengemasan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Penggunaan tematik terpadu dalam pembelajaran

Kurikulum 2013 dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran dan memahami materi pada pembelajaran.

Salah satu alat penunjang dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Buchori dan Setyawati (2015 : 370) “*media is one determinant success of student learning*”. Artinya media adalah satu penentu keberhasilan belajar peserta didik.

Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan di gugus Kelengkeng Kecamatan Katibung Lampung Selatan yang terdiri dari SD Negeri 1 Babatan, SD Negeri 1 Karya Tunggal, SD Negeri 2 Karya Tunggal, dan SD Negeri 5 Babatan. Berdasarkan hasil

observasi Gugus Kelengkeng Kecamatan Katibung Lampung Selatan, peneliti memilih SD Negeri 5 Babatan karena, pendidik hanya menggandakan buku sebagai acuan pembelajarannya. Ketidaksiapan pendidik dalam menggunakan media dalam

pembelajaran di SD Negeri 5 Babatan, ternyata berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Dilihat pada hasil MID Semester Ganjil SD Negeri 5 Babatan TP. 2018/2019 pada tabel di bawah ini.

Tabel Nilai Ujian Tengah Semester Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 5 Babatan TP. 2018-2019.

Mata pelajaran	KKM	Nilai	Kelas I A		Kelas I B		Keterangan
			Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
PKn	70	≥70	11	45,83	9	39,13	Tuntas
		<70	13	54,17	14	60,87	Belum Tuntas
≥70		12	50,00	10	43,48	Tuntas	
<70		12	50,00	13	56,52	Belum Tuntas	
≥70		13	54,17	10	43,48	Tuntas	
<70		11	45,83	13	56,52	Belum Tuntas	
≥70		11	58,33	12	52,17	Tuntas	
<70		13	41,67	11	47,83	Belum Tuntas	

Sumber : Data Sekolah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan adalah 70. Mata pelajaran PKn peserta didik kelas A memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 45,83% dan belum tuntas sebanyak 54,17 %. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 39,13% dan belum tuntas sebanyak 60,87%. Perolehan pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia peserta didik kelas A mendapatkan persentase ketuntasan sebanyak 50,00% dan belum tuntas sebanyak 50,00%. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 43,48% dan belum tuntas sebanyak 56,52%.

Selanjutnya mata pelajaran Matematika peserta didik kelas A memperoleh persentase ketuntasan sebanyak

54,17% dan belum tuntas sebanyak 45,83%. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 43,48% dan belum tuntas sebanyak 56,52%. Perolehan pada mata pelajaran SBdP peserta didik kelas A mendapatkan persentase ketuntasan sebanyak 58,33% dan belum tuntas sebanyak 41,67%. Sedangkan pada kelas B memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 52,17% dan belum tuntas sebanyak 47,83%. Hal ini menunjukkan hasil belajar PKn, Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan tergolong cukup rendah.

Peneliti berpikir bahwa rendahnya hasil belajar kelas I SD Negeri 5 Babatan dikarenakan saat penyampaian materi pembelajaran pendidik hanya menggunakan media buku sebagai acuan pembelajarannya. Peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran di kelas tanpa media.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flash card*. Media *flash card* menurut Arsyad (2014 : 119) adalah “kartu kecil yang

berisi gambar, teks, tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar”. Pendidik dituntut untuk kreatif dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media *flash card* bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan.

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen (*pre-eksperimental*). Menurut Sugiyono (2016 : 74) “jenis penelitian *pre-eksperimental* adalah penelitian yang tidak mempunyai variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random sehingga hasil eksperimen

yang merupakan variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen". Alasan jenis penelitian ini dipilih karena ingin mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik. Bentuk desain *pre-eksperimental* yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain dengan melihat pengaruh *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau *treatment*.

Penelitian dilakukan di Kelas I SD Negeri 5 Babatan Kecamatan Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan pada semester genap.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Ajaran 2018-2019 sebanyak 47 peserta didik. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel ini dilakukan dengan mengambil 1 kelas pada keseluruhan kelas 1 SD Negeri 5 Babatan. Penelitian ini menentukan

kelas eksperimen dengan melihat nilai ujian tengah semester yang nilainya lebih rendah, maka dari itu terpilihlah kelas 1 B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 peserta didik.

Instrumen penelitian ini yaitu:

1. Instrumen Non-tes (Observasi)

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur kegiatan peserta didik saat penggunaan media *flash card*. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran media *flash card*. Penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

2. Instrumen Tes

Instrumen tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak

15 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya teknik analisis data yaitu uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas menggunakan rumus *chi-kuadrat* dan uji homogenitas dengan menggunakan rumus *one way anova*. Uji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha : Ada pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Ho : Tidak ada pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas I SD Negeri 5 Babatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data penelitian berupa hasil belajar peserta didik sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*). *Pretest* digunakan sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran

berakhir. Pengambilan data dilaksanakan pada kelas I B sebagai kelas eksperimen menggunakan media *flash card*.

Selain tes penelitian, peneliti mengambil data hasil observasi aktivitas peserta didik dalam penggunaan media *flash card*. Observasi yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik ada pengaruh atau tidaknya terhadap hasil belajar. Observasi dilakukan peneliti dengan bantuan mitra pendidik kelas IB serta dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Pengambilan data nilai aktivitas peserta didik dengan media *flash card* melalui lembar observasi. Aktivitas peserta didik dengan media *flash card* selama enam pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 3 peserta didik, aktif sebanyak 15 peserta didik, dan cukup sebanyak 5 peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas siswa diperoleh nilai 65,96 yang berarti aktif.

Data hasil belajar peserta didik dengan media *flash card*. Penerapan media

flash card pada kelas eksperimen diberikan sebanyak enam kali pertemuan dengan jumlah 23 peserta didik. hasil belajar peserta didik diperoleh berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* yaitu :

1. Data Nilai Pretest

Nilai *pretest* yang diperoleh yaitu nilai tertinggi adalah 80 dan terendah 40. Hasil *pretest* yang telah diberikan pada kelas eksperimen memiliki frekuensi nilai tertinggi sebesar 5 (21,74%) dan frekuensi nilai terendah sebesar 3 (13,04%).

2. Data Nilai *Posttest*

Nilai *posttest* yang diperoleh yaitu nilai tertinggi adalah 93,3 dan nilai terendah adalah 60. Hasil *posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki frekuensi nilai tertinggi sebesar 5 (21,74%) dan frekuensi nilai terendah sebesar 4 (17,39%).

Selanjutnya menghitung uji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*. Hasil penelitian Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui

bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$, maka didapat X^2_{tabel} sebesar 9,49. Hal ini dapat dilihat data *pretest* diperoleh $X^2_{hitung} = 5,64 \leq X^2_{tabel} (9,49)$, berarti data nilai *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* diperoleh $X^2_{hitung} = 5,11 \leq X^2_{tabel} (9,49)$, berarti data nilai *posttest* berdistribusi normal.

Pengujian Homogenitas dengan Rumus *One Way Anova*. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa data bersifat homogen untuk $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang $2-1 = 1$ dan dk penyebut $46-2 = 44$. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan data diperoleh $F_{hitung} 36,14 \geq F_{tabel} 4,06$, berarti data bersifat homogen.

Guna menguji ada atau tidaknya pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar tematik, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis, Hasil perhitungan uji regresi linier diperoleh $r_{hitung} 0,4915$ dengan $N=23$ dengan $df = N-2$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh $r_{tabel} 0,4132$, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel} (0,4915 >$

0,4132). Kemudian, R^2 = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung daya kurang) variabel bebas (Media *flash card*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar peserta didik) sebesar 0,2401 atau sebesar 24,01%, Sedangkan 75,99% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Penggunaan media *flash card* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Hal ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang dijadikan acuan, yang pertama yaitu Indah Purnama Sari (2018) yang meneliti mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. Persamaan dalam penelitian ini

terletak pada penerapan media *flash card* akan tetapi memiliki perbedaan pada penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian ini meneliti tentang pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan berhitung.

Penelitian yang relevan yang kedua yaitu Noviana Tri Lestari, dkk (2013) persamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan media *flash card*. Terdapat perbedaan yaitu penelitian ini meneliti tentang peningkatan kemampuan membaca aksara jawa peserta didik sekolah dasar.

Penelitian yang relevan yang ketiga yaitu Aminatuz Zuhriyyah (2017), persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada penerapan media *flash card*. Terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian ini meneliti tentang pengembangan media pembelajaran *flash card* ipa pada anak tunarungu Kelas VII SMPLB.

Penelitian yang relevan keempat yaitu Selvy Dwi Anggraini (2010), persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada penerapan media *flash*

card. Terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian ini meneliti tentang efektivitas penggunaan metode glenn doman dalam bentuk *flash card* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak cerebral palsy di SLB D YPAC Surakarta.

Penelitian yang relevan kelima yaitu Tiwik Wahyuningsih (2014), persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan media *flash card*. Terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian ini meneliti tentang penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini di RA Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan kelima penelitian relevan tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar tematik pada kelas I SD Negeri 5 Babatan. Penelitian ini dilakukan selama enam kali pertemuan. Penelitian dilakukan pada kelas eksperimen kegiatan belajar atau aktivitas peserta didik dengan media

flash card diperoleh melalui lembar observasi yang di nilai oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung dan hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian *posttest* di akhir pertemuan.

Pelaksanaan saat penelitian, peneliti perlu menggunakan sumber media yang berupa media *flash card*. Sebelum pembelajaran berlangsung peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* dalam bentuk pilihan ganda kepada peserta didik sebanyak 15 soal, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran pada tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 4 Berkerja Sama Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Lingkungan dari pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6. Pembelajaran berakhir dilakukan dengan pelaksanaan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal dengan materi yang sama peserta soal *pretest*. Penelitian ini berlangsung di kelas I B sebagai kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*.

Menurut Arsyad (2011 : 119) “media *flash card* adalah kartu kecil yang

berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu”. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi. Pembuatan *flash card* dapat dikatakan mudah dan ukurannya bisa menyesuaikan kebutuhan pembelajaran. Saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card* peserta didik diminta untuk berpikir suatu konsep, peserta didik dapat menuangkan pendapat atau kemampuannya secara individu ke dalam media pembelajaran *flash card* sesuai dengan permasalahan atau intruksi yang diberikan oleh pendidik. Langkah-langkah penggunaan media *flash card* yang saya gunakan dalam penelitian ini ada 6 langkah. (1) Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik, (2) Berikan kartu-kartu yang akan diterangkan kepada peserta didik secara kelompok, (3) Peserta didik mencabut satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas. Pendidik meminta peserta didik

untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, (4) Peserta didik menjodohkan atau menyusun kartu dengan baik dan benar melalui bimbingan pendidik, (5) Peserta didik menampilkan hasil kerja yang telah dibuat di depan kelas. Sajian jika dengan cara permainan, Letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian pendidik memberikan perintah. Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu pendidik menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.

Kosasih dan Sumarta (2013 : 215) mengatakan bahwa “tujuan proses belajar mengajar dapat dicapai dengan baik ditunjang oleh beberapa faktor, antara lain media pendidikan”. Media dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses mencapai keberhasilan pembelajaran, serta membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Wahyuni (2010 : 83) “*flash card* digunakan sebagai media dalam permainan menyusun kata”. Peserta didik diajak bermain dengan menyusun kata berdasarkan instruksi dan soal-soal yang dibuat oleh pendidik.

Media pembelajaran *flash card* dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Untuk kelompok, peserta didik dapat bertukar pikiran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah. Selanjutnya peserta didik saling berkomunikasi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Peserta didik ditekankan untuk bekerjasama dalam mempelajari materi dan memecahkan masalah. Kegiatan ini akan meningkatkan interaksi peserta didik dengan teman-teman sekelompok maupun dengan pendidik, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik, tidak merasa jenuh, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Semangat belajar peserta didik yang didukung dengan alat peraga atau media *flash card* tersebut pembelajaran akan lebih menarik

perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil analisis statistika uji regresi linier membuktikan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan media *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik kelas I SD Negeri 5 Babatan. Penelitian ini, selain terdapat dampak positif yang baik terhadap peserta didik saat menggunakan media *flash card* dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini mengalami kendala atau kelemahan dalam pelaksanaan penelitian yaitu peserta didik masih ada yang belum serius dalam mengikuti proses belajar mengajar, maka dari itu penelitian menggunakan lembar aktivitas peserta didik apakah penggunaan media *flash card* ini peserta didik lebih aktif atau tidak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa

ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik kelas I SD Negeri 5 Babatan Lampung Selatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Selvy Dwi. 2010. *Efektivitas Penggunaan Metode Glenn Doman Dalam Bentuk Flashcard Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Cerebral Palsy Di Slb D Ypac Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/12373/MjY5MzU=/Efektivitas-penggunaan-metode-glenn-doman-dalam-bentuk-flashcard-terhadap-peningkatan-kemampuan-membaca-anak-cerebral-palsy-di-SLB-D-YPAC-SURAKARTA-tahun-ajaran-20092010.pdf>. (Diakses pada tanggal 23 November 2018)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Buchoril, Achmad dan Setyawati, Rina Dwi. 2015. Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School. *Jurnal Internasional*. Vol. 3 No. 9 September 2015. <http://www.ijern.com/journal/2015/September-2015/30.pdf>. (Diakses pada 6 November 2018)
- Kosasih, Nandang dan Sumarta, Dede. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi kecerdasan*. Bandung, Alfabeta.
- Lestari, Noviana Tri dkk. 2013. *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Sebelas Maret. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/viewFile/1606/1179%20%20%5B22>. (Diakses pada tanggal 23 November 2018)
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Sari, Indah Purnama. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/31565/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. (Diakses pada tanggal 9 November 2018)
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Wahyuni, Sri. 2010. *Cepat Bisa Baca*. Jakarta, PT Gramedia.
- Wahyuningsih, Tiwik. 2014. *Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di RA Hasanah Trenten*

*Candimulyo Kabupaten
Magelang. Universitas Islam
Negeri Kalijaga Yogyakarta.
<http://digilib.uinsuka.ac.id/14051/2/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.
(Diakses pada tanggal 24
November 2018)*

Zuhriyyah, Aminatuz. 2017.
*Pengembangan Media
Pembelajaran Flash Card Ipa
Pada Anak Tunarungu Kelas VII
SMPLB. Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung.
<http://repository.radenintan.ac.id/3225/1/SKRIPSI.pdf>. (Diakses
pada tanggal 23 November
2018)*