

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR *FLASH CARD* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS VI SDLBB NEGERI TABANAN**

Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I Made Candiasa

Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pasca Sarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {made.setiawati, nyoman.dantes, made.candiasa}@pasca.undiksha.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan media gambar flash card terhadap minat dan hasil belajar IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis One Shot-Case Study. Subyek penelitian ini adalah 12 orang siswa kelas VI SLBB Negeri Tabanan yang dipilih dengan metode sensus. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner minat belajar untuk mengetahui minat belajar siswa dan tes hasil belajar IPA untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar flash card terhadap minat belajar IPA siswa dan (2) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar flash card terhadap hasil belajar IPA siswa.

Kata kunci: hasil belajar IPA, media gambar flash card, minat.

### **Abstract**

This study aims at finding the effect of the use of flash card picture media in teaching learning process on learning interest and science learning achievement. This is a quantitative study with pre-experimental design of one shot case study. The population of this study was all of the students in class VI SLBB Negeri Tabanan of 12 students. The research subjects were selected by using census method. The data of students' learning interest were collected by using questionnaires and data of students' learning achievement were collected by using science learning achievement. The collected data were analyzed by using T-test and descriptive qualitative analysis. The research findings showed that: (1) there is a significant effect of the use of flash card picture media in teaching learning process on science and (2) there is a significant effect of the use of flash card picture media in teaching learning process toward the students' science learning achievement.

Keywords: flash card picture media, interest, science learning achievement

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia didalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa sampai liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (Suyono, 2011: 1). Peranan seorang guru dalam proses belajarmengajar harus mampu mengembangkan perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan tujuan dari pembelajaran. Oleh karena itu dalam mengajar pada bidang studi apapun guru harus berupaya mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap anak didik, sebab ketiga aspek tersebut merupakan pembentuk kepribadian individu.

Menurut Djamarah (2006: 121) media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216 Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media untuk menyampaikan materi. Namun pada kenyataannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media untuk menyampaikan materi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi saat ini maju dengan pesat . proses keterhubungan seluruh dunia cepat dan berdampak luar biasa, tidak dapat dibendung yang mempunyai daya mengubah sangat kuat. Kompleksitas

permasalahan yang muncul dihadapi masyarakat menuntut adanya sumber daya manusia yang handal dalam menghadapi era globalisasi. Kemajuan di bidang elektronika misalnya televise berpengaruh besar terhadap kehidupan anak-anak dan hamper setiap rumah mempunyai pesawat televisi. Pada saat ini sudah lebih dari sepuluh stasiun pemancar televisi, masing-masing telah mempersiapkan program acara yang sangat menarik. Anak-anak terbuai oleh sajian televisi yang menghibur dan menyenangkan. Akibatnya, anak-anak lebih senang menonton televisi daripada mengrjakan pekerjaan rumah maupun belajar untuk menghadapi ulangan. Situasi seperti itu, menuntut para guru untuk bekerja lebih keras lagi. Guru-guru mencari kiat kiat atau jurus-jurus baru dan strategi yang tepat, agar proses pembelajaran lebih menarik dan berhasil.

DePorter (2003) menjelaskan pembelajaran bermakna dapat terjadi bila pembelajaran tersebut dilaksanakan secara menyenangkan dan mengubah energi peserta didik menjadi cahaya dan bermakna. Kebermaknaan dimaksud bisa terwujud jika terjadi pergeseran paradigam proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Paradigma pengajaran yang sudah berlangsung lama adalah mengutamakan peran guru dalam mentransfer informasi kepada siswa. Sehingga siswa menjadi pasif hanya menunggu dan menerima informasi dari guru tanpa ada upaya untuk mempelajari konsep dari pengetahuan yang didapat.

Sains atau IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Dengan belajar sains akan dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Sains juga merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa

untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang alam sekitar.

Dengan demikian pengetahuan sains menjadi suatu keharusan untuk dipelajari bagi siswa terutama siswa Sekolah Dasar. Namun pada kenyataannya, hasil belajar yang diperoleh siswa masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 71 untuk siswa SDLB.

Hal ini terlihat ketika dilakukan tes awal, yang mana hanya terdapat 4 orang siswa (15,38 %) saja yang tuntas, sedangkan 22 orang (84,62 %) lainnya masih belum tuntas. Dengan pelajaran IPA siswa diharapkan memiliki standar Kompetensi sebagai berikut: 1) mampu bersikap ilmiah dengan penekanan pada sikap ingin tahu, bertanya, kerjasama dan peka terhadap makhluk dan lingkungannya. 2) mampu menterjemahkan perilaku alam tentang diri dan lingkungan sekitar rumah dan sekolah. 3) mampu memahami proses pembentuk ilmu dan melakukan inquiry ilmiah pengamatan dan melakukan penelitian sederhana dalam lingkup pengalamannya. 4) mampu memanfaatkan IPA dan merancang atau membuat produk teknologi sederhana dengan menerapkan prinsip IPA dan mampu mengelola lingkungan disekitar rumah dan lingkungan sekolah serta memiliki saran untuk mengatasi dampak negative teknologi disekitar rumah dan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPA di SDLB Negeri Tabanan dinyatakan guru belum maksimal menerapkan pembelajaran yang bersifat konstruktivitis sesuai dengan paradigma. Guru memandang bahwa dalam paradigma konstruktivis hanya siswa yang aktif tanpa ada keterlibatan guru sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu ada beberapa faktor yang menjadi penghalang pencapaian hasil belajar IPA seperti: 1) pemahaman guru tentang strategi pembelajaran masih kurang, 2) pengetahuan awal siswa yang belum terakomodasi dengan baik dalam pembelajaran, 3) guru belum maksimal memanfaatkan potensi lingkungan sebagai

media dan belum berorientasi dari berbagai sumber belajar, 4) sistem penilaian digunakan kurang sesuai dengan tujuan esensial pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Untuk itu, dalam penyampaian ilmu pengetahuan tentang pelajaran sains seorang guru akan lebih mudah dalam pencapaian tujuan yang diharapkan, apabila seorang guru menggunakan media atau alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar sains. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Pada realitanya, penggunaan media relatif jarang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Kondisi ini dapat disebabkan oleh faktor pemahaman yang kurang, serta kesulitan pemilihan media yang tepat terhadap materi sains pada saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sehingga rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah Kurangnya penggunaan media saat guru menyampaikan pelajaran, Guru menyampaikan pelajaran hanya secara verbalistik, Kurangnya perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, Kurangnya siswa bertanya saat pembelajaran berlangsung dan ketuntasan tiap individu yang diharapkan oleh sekolah tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Beberapa upaya yang harus dilakukan oleh seorang guru kepada anak didiknya yaitu seperti menyuruh siswa meringkas materi pelajaran, memberi tugas rumah, agar memotivasi siswa dalam belajar. Namun hasil belajar yang dicapai siswa masih belum memuaskan. Oleh sebab itu maka dicari alternatif lain agar hasil belajar siswa meningkat. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran, karena media gambar dapat membantu siswa dalam mengenal bentuk benda yang asli melalui gambar dan melatih siswa agar dapat mengamati, menggambarkan dan menyimpulkan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan dapat tercapai.

Penggunaan media gambar *flash card* sangat diperlukan dalam upaya memperjelas dan memperluas pengertian kepada siswa. Media ini dapat diimplementasikan dengan cara belajar sambil bermain. Diharapkan dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Sehingga masalah yang dialami siswa dapat teratasi dengan meningkatnya hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, mengetahui pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap minat belajar. *Kedua*, mengetahui pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar.

Media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah” “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media dapat berbentuk sesuatu bahan (*software*) dan alat (*hardware*). Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Jadi, media merupakan segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikann isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif. sedangkan kartu kata (*flash card*) menurut Susilana dan Riyana (2008) dimana *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan pada bahasa asing pada khususnya.

Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kartu kata dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa asing yaitu bahasa

inggris. *Flash card* memiliki beberapa manfaat yang dikemukakan oleh Riva'i (2001) yaitu: (1) mudah dibawa, praktis; (2) mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat besar; (3) pokok-pokok pembicaraan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang dirangkai berurutan; (4) cocok digunakan dalam kelompok kecil (tidak lebih dari 30 orang); dan (5) selain guru, anak dilibatkan pada saat penyajian. Selain manfaat tersebut, Surana (2003) menjelaskan manfaat lain dari *flash card* yaitu: (1) belajar sedini mungkin; (2) mengembangkan daya ingat otak kanan; (3) melatih kemampuan konsentrasi; dan (4) meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Media gambar *flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media gambar *flash card* siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Setiap kartu akan diacak tanpa siswa mengetahui apa yang ada di balik kartu-kartu yang mereka ambil secara acak. Kartu dapat berisi soal-soal ataupun berisi gambar yang dilengkapi dengan soal.

Permainan kartu yang demikian akan membuat siswa lebih giat dalam belajar sebagai persiapan menghadapi apa yang dapat mereka temukan pada kartu yang telah dipilihnya serta siswa akan lebih termotivasi dengan adanya persaingan antar siswa atau kelompok. Dengan menggunakan media gambar *flash card* pada pembelajaran IPA di SLBB.Negeri Tabanan diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa serta mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media gambar *flash card* juga diharapkan dapat membantu guru memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Teori *multiple intelligence* yang dikemukakan oleh Howard Gardner(1983) mengingatkan para guru tentang siswa yang memiliki tipe belajar yang berbeda. Penelitian yang diadakan oleh Gardner

mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran, guru idealnya bisa mengakomodir tipe-tipe yang berbeda tersebut.

*Flash card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata (*vocabulary*). Dalam kegiatan proses belajar mengajar, Kita bisa mengajak siswa membuat *flash card* mereka sendiri, yang nantinya bisa dibawa pulang ke rumah untuk berlatih sendiri ataupun bersama orang tua dan saudara. *Flash card* adalah media yang tepat untuk membantu siswa/anak mengingat dan mempelajari informasi baru. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka.

*Flash card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata (*vocabulary*). Untuk aktivitas tambahan, kita bisa mengajak siswa membuat *flash card* mereka sendiri, yang nantinya bisa dibawa pulang ke rumah untuk berlatih sendiri ataupun bersama orang tua dan saudara. *Flash card* adalah media yang tepat untuk membantu siswa/anak mengingat dan mempelajari informasi baru. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka. *Flash card* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flash card* bisa digunakan untuk menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Nation, 2001).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diduga bahwa: (1) terdapat pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa dan (2) terdapat pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa.

## METODE

Penelitian diadakan di SLBB Negeri Sidakarya tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis *One Shot-Case Study* pada siswa kelas VI SLBB Negeri Tabanan dengan populasi sebanyak 12 orang. Pemilihan subyek penelitian ini digunakan metode *sensus* yaitu melibatkan seluruh populasi dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner minat belajar dan tes tes hasil belajar IPA. Sebelum digunakan, instrument terlebih dahulu diuji validitas isi dan validitas konstruk. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil-hasil sebagai berikut.

*Pertama*, ditemukan bahwa pembelajaran dengan media gambar *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar IPA. Hal ini ditunjukkan dengan harga  $t_{hitung}$  sebesar 26,58 dimana harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201 sehingga bisa dinyatakan harga  $t$  yang diperoleh signifikan. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa kelas VI SLBB Negeri Tabanan. Rata-rata skor minat belajar IPA siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media gambar *flash card* sebesar 86,28, sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 65. Rata-rata skor minat belajar IPA siswa terbukti lebih besar secara signifikan dibanding KKM yang ditetapkan.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Treacy, et.all (2012). Dalam penelitiannya yang berjudul *The Effects of Flash Card and Student Selected Reinforcers With Goals And Additional Practice with Multiplication Facts For Two Intermediate Elementary Students with Behavior Disorders* dinyatakan bahwa media gambar *flash card* membantu dalam meningkatkan ketertarikan dan minat siswa di dalam

kelas. Siswa menunjukkan fokus yang baik selama pembelajaran..

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Treacy, et.all (2012), Purnami, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Kunci Determinasi dan Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP* menyatakanya bahwa media gambar *flash card* membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa persentase aktivitas siswa  $\geq 90\%$ , sedangkan analisis hasil belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan klasikal  $\geq 91\%$ . Di samping itu, sebagian besar siswa dan guru IPA kelas VII memberikan tanggapan yang positif terhadap media gambar *flash card*.

Berdasarkan temuan pada penelitian diketahui bahwa pembelajaran dengan media gambar *flash card* tampaknya telah berkontribusi secara positif terhadap minat belajar IPA siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Folse (2006) yang menyatakan bahwa dengan media *flash card* sangat menarik perhatian, berisi huruf atau angka yang sederhana. Hal ini merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan dalam kartu tersebut sehingga siswa tidak lagi memandang pelajaran sebagai sesuatu yang menarik.

Hasan, dkk. (2003:41) menyatakan bahwa "media grafis berfungsi khusus untuk menarik perhatian". Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka. Mengajarkan konsep mengenai tumbuhan pemakan serangga menjadi lebih mudah. Siswa dengan cepat menemukan kata kunci yang menjadi pembeda antara kantung semar, tumbuhan venus dan bunga bangkai. Pengenalan konsep adaptasi pun menjadi lebih mudah karena siswa mengingat bagian-bagian tubuh hewan yang berubah terkait dengan adaptasi.

Karakteristik media gambar *flash card* memang menunjang perkembangan minat belajar IPA siswa. Penggunaan media gambar *flash card* dilakukan dalam bentuk permainan. Hal ini tentu saja

meningkatkan minat atau ketertarikan siswa dan menghindarkan siswa dari kebosanan atau rasa takut terhadap pelajaran. Zaini dan Hastini (2005) menyatakan bahwa teknik permainan *flash card* adalah suatu teknik pengajaran yang berupa permainan, dimana siswa diberi suatu potongan tentang suatu informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan dalam suatu pelajaran pada sehelai kertas atau *flash card*.

Selain permainan, *flash card* digunakan untuk review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Nation: 2001). Semua kegiatan itu sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar. Selain itu, dengan karakteristik tunarungu yang dimiliki peserta didik, *flash card* membantu dalam mengatasi masalah komunikasi. Anak tunarungu merupakan peserta didik dengan karakteristik yang berbeda dari anak normal lainnya. Meski mereka memiliki tingkat intelegensi yang sama dengan anak normal, anak tunarungu membutuhkan situasi belajar mengajar yang mendukung dan terancang baik untuk membantu mengatasi kekurangan mereka. Daerah pengamatan anak tunarungu lebih kecil jika dibandingkan dengan anak yang mendengar. Salah satu unsur pengamatan yang terpenting ialah pendengaran. Sedangkan anak tunarungu tidak memiliki hal itu, ia hanya memiliki unsur penglihatan. Daerah pengamatan penglihatan jauh lebih sempit jika dibandingkan dengan daerah pengamatan pendengaran. Bagi seseorang yang mendengar, dia dapat melihat apa yang ada di mukanya dan mendengar apa yang ada di sekelilingnya, sedangkan bagi anak tunarungu dia hanya bisa melihat apa yang ada di mukanya saja. Jadi dengan berkurangnya hambatan mereka dalam belajar, minat siswa terhadap materi pelajaran meningkat.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan media gambar *flash card* ini guru meletakkan *flash card* di atas papan tulis. Guru melingkari semua bagian dari *flash card* itu dengan spidol warna, kemudian tunjukkan semua *flash card* dan

menyebutkan satu persatu berulang kali sampai mereka ingat. Kemudian guru menanggalkan *flash card* itu satu persatu tapi terus menunjuk di mana *flash card* itu berada tadi. Bila guru menanggalkan *flash card* yang pertama, kemudian guru menunjuk ke tempat kosong dan menganggukkan kepala dan menyuruh para siswa untuk menyebutkan gambar tadi yang ditanggalkan. Kemudian salah satu siswa meletakkan semula *flash card* itu ketempatnya yang benar dan bertanya kepada temanya di mana *flash card* itu. Untuk siswa yang lainnya guru menyuruh mereka ke papan tulis dan menuliskan nama gambar yang ada di *flash card* itu yang telah ditanggalkan. Sesuai dengan pendapat Folse (2006) kegiatan ini tentu saja menunjukkan kesan peralatan visual dan mereka akan membuktikan imajinasi yang dilihat di *flash card* itu dan masuk ke dalam memori mereka.

Kedua, ditemukan bahwa pembelajaran dengan media gambar *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA. Hal ini ditunjukkan dengan harga  $t_{hitung}$  sebesar 22,54 dimana harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201 sehingga bisa dinyatakan harga  $t$  yang diperoleh signifikan. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SLBB Negeri Tabanan. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media gambar *flash card* sebesar 84,58, sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 71. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa terbukti lebih besar secara signifikan dibanding KKM yang ditetapkan.

Fakta ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Treacy, et.all (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "*The Effects of Flash Card and Student Selected Reinforcers With Goals And Additional Practice with Multiplication Facts For Two Intermediate Elementary Students with Behavior Disorders*" yang menyatakan bahwa media gambar *flash card* membantu dalam meningkatkan ketertarikan dan minat siswa di dalam kelas. Siswa menunjukkan fokus yang

baik selama pembelajaran. Hal ini secara langsung meningkatkan skor belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian di atas, Al-Tarawneh (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "*The Effect of Instructional Techniques, Flash Cards and Word Lists on Teaching Vocabulary for Speakers of English as a Second Language*" menyatakan bahwa *flash card* merupakan media yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata Bahasa Inggris.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Treacy, et.all (2012) dan Al-Taraweh (2014), Purnami, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "*Kunci Determinasi dan Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP*" menyatakannya bahwa media gambar *flash card* membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa persentase aktivitas siswa  $\geq 90\%$ , sedangkan analisis hasil belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan klasikal  $\geq 91\%$ .

Berdasarkan temuan pada penelitian diketahui bahwa pembelajaran dengan media gambar *flash card* tampaknya telah berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dodigovic (2013) menyatakan bahwa *flash card* adalah kartu permainan yang sangat efektif untuk membantu siswa mengingat sebuah kata atau konsep. Penggunaan *flash card* dalam mengajar IPA bagi anak tunarungu memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata tentang alam semesta adalah satu cara yang mudah dan murah tapi sayangnya cara ini tidak digunakan sepenuhnya oleh guru dan juga kemungkinan oleh para pendidik.

Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Pada realitanya, penggunaan media relatif jarang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Kondisi ini dapat disebabkan oleh faktor pemahaman yang kurang, serta kesulitan pemilihan media yang tepat terhadap materi sains pada saat pembelajaran yang dilakukan oleh

guru. Sehingga rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah Kurangnya penggunaan media saat guru menyampaikan pelajaran, Guru menyampaikan pelajaran hanya secara verbalistik, Kurangnya perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, Kurangnya siswa bertanya saat pembelajaran berlangsung dan ketuntasan tiap individu yang di harapkan oleh sekolah tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam kegiatan ini guru meletakkan *flash card* di atas papan tulis. Pastikan bagian yang bergambar dari *flash card* itu adalah bagian yang paling atas. Kemudian lingkari semua bagian dari *flash card* itu dengan spidol warna, kemudian tunjukkan semua *flash card* dan sebutkan satu persatu berulang kali sampai mereka ingat. Tanggalkan *flash card* itu satu persatu tapi terus menunjuk di mana *flash card* itu berada tadi. Bila guru menanggalkan *flash card* yang pertama, kemudian guru menunjuk ke tempat kosong dan menganggukkan kepala dan menyuruh para siswa untuk menyebutkan gambar tadi yang ditanggalkan. Kemudian salah satu siswa meletakkan semula *flash card* itu ketempatnya yang benar dan bertanya kepada temanya di mana *flash card* itu. Untuk siswa yang lainnya guru menyuruh mereka ke papan tulis dan menuliskan nama gambar yang ada di *flash card* itu yang telah ditanggalkan. Kegiatan ini akan menunjukkan kesan peralatan visual dan mereka akan membuktikan imajinasi yang dilihat di *flash card* itu dan masuk ke dalam memori mereka (Folse, 2006).

Zaini dan Hastini (2005) menyatakan bahwa teknik permainan *flash card* adalah suatu teknik pengajaran yang berupa permainan, dimana siswa diberi suatu potongan tentang suatu informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan dalam suatu pelajaran pada sehelai kertas atau *flash card*. Guru membahas informasi yang ada dalam kartu *flash card*, kemudian siswa diminta untuk menjelaskan atau menerangkan kembali apa yang telah dijelaskan oleh guru. Kegiatan ini

digunakan untuk menguji memori para siswa dengan cara guru akan meletakkan beberapa *flash card* di atas lantai atau meja dalam bentuk bulatan. Guru memberikan waktu sekitar satu menit kepada siswa untuk mengingat-ingat semua gambar yang ada di *flash card*. Jika permainan ini dilakukan oleh beberapa siswa, guru membagi menjadi dua kelompok atau lebih dan setiap kelompok diberi waktu dua menit untuk mengingat-ingat gambar yang ada di *flash card*. Latihan ini sangat cocok untuk menguji memori para siswa di samping memberi mereka satu jenis materi pelajaran. Yang terpenting dari kegiatan ini adalah sebagai salah satu kegiatan permainan kepada para siswa dan bukan sebagai salah satu latihan. Ini memastikan mereka lebih giat dalam belajar dan tidak merasa tertekan untuk menghafal materi-materi pelajaran.

*Flash card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata (*vocabulary*). Untuk aktivitas tambahan, kita bisa mengajak siswa membuat *flash card* mereka sendiri, yang nantinya bisa dibawa pulang ke rumah untuk berlatih sendiri ataupun bersama orang tua dan saudara. *Flash card* adalah media yang tepat untuk membantu siswa/anak mengingat dan mempelajari informasi baru. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka. *Flash card* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flash card* bisa digunakan untuk menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Nation, 2001).

Kegiatan pembelajaran dengan media *flash card* ini menunjukkan kesan peralatan visual dan mereka akan membuktikan imajinasi yang dilihat di *flash card* itu dan masuk ke dalam memori mereka (Folse, 2006). *Flash card*

adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. Untuk aktivitas tambahan, guru mengajak siswa membuat *flash card* mereka sendiri, yang nantinya bisa dibawa pulang ke rumah untuk berlatih sendiri ataupun bersama orang tua dan saudara. *Flash card* adalah media yang tepat untuk membantu siswa/anak mengingat dan mempelajari informasi baru. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan.

Sebagian besar anak-anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar mereka. *Flash card* sangat bermanfaat saat mengenalkan kata atau konsep baru. *Flash card* digunakan untuk menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Nation, 2001).

## PENUTUP

Berdasarkan hasil-hasil pengujian hipotesis dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, terdapat pengaruh yang signifikan media gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa. *Kedua*, terdapat pengaruh yang signifikan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Terdapat beberapa saran yang dikemukakan sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini. *Pertama*, terkait karakteristik peserta didik di SLBB, guru IPA disarankan agar menggunakan media gambar *flash card* sebagai salah satu pilihan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media gambar *flash card* ini merupakan salah satu media yang aplikatif karena mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Temuan menunjukkan bahwa media gambar *flash card* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar IPA siswa.

Bagi guru sekolah dasar yang hendak menggunakan media gambar *flash card* di kelas hendaknya terlebih dahulu mempelajari dan mengkaji teori

tentang media gambar *flash card* terlebih dahulu. Media gambar *flash card* yang baik harus memenuhi syarat *flash card* yang baik dan mampu menunjang pembelajaran.

Para peneliti yang berminat untuk memverifikasi hasil penelitian ini, disarankan untuk meninjau variabel selain minat dan hasil belajar, misalnya motivasi, disiplin, kreativitas dan yang lainnya. Keefektifan media gambar *flash card* yang ditemukan dalam penelitian ini dalam pencapaian minat dan hasil belajar adalah hasil pengujian secara komparatif. Jika dilihat keefektifannya dalam pencapaian kriteria keberhasilan belajar, perlu diadakan pengujian ulang model tersebut melalui sebuah penelitian tindakan kelas. Hal ini penting untuk dipahami, bahwa penelitian eksperimen lebih berurusan dengan pengujian komparasi yang berorientasi pada produk, sementara penelitian tindakan kelas lebih mengutamakan proses dalam rangka pencapaian kriteria keberhasilan belajar.

Variabel hasil belajar IPA dalam penelitian ini dianggap telah mempresentasikan hasil belajar IPA secara keseluruhan. Namun, representasi tersebut hanya terbatas pada cakupan materi adaptasi hewan dan tumbuhan. Untuk penelitian lebih lanjut, sangat memungkinkan untuk melakukan pengujian ulang keefektifan media gambar *flash card* pada cakupan materi yang lebih luas dalam mata pelajaran IPA. Bahkan dapat pula dilakukan pengujian pada mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- DePorter, B. dan Mike H. 2003. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa
- Dodigovic. 2013. Vocabulary Learning with Electronic *Flash card*: Teacher Design vs. Student Design. *Voices in Asia Journal 2013*. Volume 1, Issue 1.
- Folse, K. S. (2006). The Effect Of Type Of Written Exercise On L2 Vocabulary Retention. *TESOL Quarterly*, 40 (2), 273 – 293.

- Hasan, Helmi., dkk. (2003), *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar*, Padang: UNP.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary In Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Purnami, dkk. "Kunci Determinasi dan *Flash card* Sebagai Media Pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP". *Unnes Science Education Journal*, 2, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/870/895> (diakses tanggal 12 Januari 2015).
- Treacy, et.all. 2012. The Effects of *Flash card* and Student Selected Reinforcers With Goals And Additional Practice with Multiplication Facts For Two Intermediate Elementary Students with Behavior Disorders. *Academic Research International*. Volume 2, Number 1, January 2012. ISSN-L: 2223-9553, ISSN: 2223-9944.
- Zaini, Hizam dan Hastini Nurwati. 2005. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta. P&K Dirjem Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidik.