



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI GARIS DAN SUDUT

Charisma Ulil Latifa¹, Desi Gita Andriani², Rudhita Kislamiyanti Nur Karimah³
^{1,2,3}Universitas Wahidiyah, Kediri, Indonesia
Email: charismaulil312@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan pada proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Apalagi materi matematika yang sebagian besar peserta didik menganggap materi yang sulit dan kurang menarik untuk dipelajari, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *Flash Card* pada minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Wahidiyah. Sampel penelitian ini adalah kelas VII C SMP Wahidiyah dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan Teknik *Pre Eksperimen* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu jenis *one grup pretest-postest*. Hasil penelitian menunjukkan pengujian uji t dengan menggunakan *Paired sample test-t* didapat $t_{hitung} (29.236) > t_{tabel} (2,010)$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Flash Card* terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Begitu juga dengan hasil pengujian uji t dengan menggunakan *Paired sample test-t* didapat $t_{hitung} (24.548) > t_{tabel} (2,010)$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri.

Kata kunci : *Flash Card*, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Hasil Belajar, SMP Wahidiyah

ABSTRACT

This research is motivated by findings on the learning process that is still teacher-centered. Moreover, mathematics material that is part of the students considers material that is difficult and less interesting to study, this study aims to find out whether there is an influence of Flash Card media on students' interests and learning outcomes. This study uses a quantitative method. The population of this study is all students of grade VII of Wahidiyah Junior High School. The sample of this study is based on class VII C SMP WAHIDIYAH with a sampling technique using cluster random sampling. This study uses the Pre Experiment Technique with the research design used, namely one type of pretest-last group. The results showed that the t-test test using the Paired sample test-t was obtained $(29,236) > t_{table} (2,010)$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that there are influencers of Flash Card media in the face of the interest of students at Wahidiyah Kediri Junior High School. Likewise, the results of the t-test using the Paired sample test-t were obtained $t_{count} (24,548) > t_{table} (2.010)$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that there are influencers of Flash Card education in the face of the results of students at Wahidiyah Kediri Junior High School.

Keywords: *Flash Card, Learning Media, Learning Interest, Learning Outcomes, Wahidiyah Junior High School*

PENDAHULU

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/instruktur dan atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu (Uno, 2007:54). Peraturan pemerintah RI No.19/2005, pasal 19 menyatakan, “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan psikologi peserta didik”. Menurut (Khabibah, 2016) tidak sedikit peserta didik memiliki pandangan yang kurang baik tentang belajar. Peserta didik menganggap bahwa belajar adalah suatu kegiatan kurang menyenangkan yang terpaksa harus mereka lakukan.

Guru hanya memakai fasilitas yang bersifat kaku, seperti papan tulis, buku paket dan soal latihan. Cara demikian akan menghasilkan pembelajaran menjadi kaku, monoton, kurang menarik dan membosankan (Andriani & Indrayany, 2019:62). Terlebih lagi pada mata pelajaran matematika, dimana sebagian besar peserta didik menganggap matematika adalah ilmu yang sulit dan kurang menarik untuk dipelajari. Permasalahan tersebut juga terjadi di SMP Wahidiyah Kediri kelas VII. Dari hasil observasi pada tanggal 7 November 2023 hasil belajar pada materi garis dan sudut yang sebagian besar peserta didik dengan rata-rata 69% memiliki nilai di bawah KKM. Dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik pada tanggal 7 November 2023 menyatakan bahwa dalam menyampaikan materi garis dan sudut sangatlah membosankan, peserta didik disuruh membuka buku paket, kemudian guru menjelaskan di papan tulis dan setelah itu memberikan latihan kepada peserta didik. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tersebut.

Sebagai upaya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik diperlukan media pembelajaran yang tepat, menarik, kreatif dan inovatif serta dapat membuat pembelajaran matematika yang ada dikelas dapat lebih aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengikut sertakan peserta didik dalam pembelajaran matematika di dalam dan di luar kelas yaitu dengan menggunakan media permainan (Rahmatin, 2016). Media permainan *Flash Card* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang dilengkapi gambar dan informasi berupa huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Nisa N. C, 2023). Menurut Sri Wahyuni, 2020 (dalam Angreany, 2017) *Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya

terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flash Card* tersebut. Selain itu menurut Rudi susilana dan Cepi Riyana, 2009:95 (dalam Pradana dan Santosa, 2020) mengemukakan bahwa kelebihan dari media *Flash Card* ialah mudah diingat, karakteristik media *Flash Card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali suatu konsep dari pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, keuntungan dari media *Flash Card* adalah dapat membantu anak mengenali angka, huruf, kata, warna, dan benda-benda yang sudah dikenal, serta merangsang kreativitas dan ingatan mereka.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa, dalam menyampaikan materi garis dan sudut sangatlah membosankan. Karena kurangnya minat belajar peserta didik pada materi garis dan sudut membuat hasil belajar peserta didik menurun, terbukti dengan rata-rata nilai yang dibawah KKM. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah media pembelajaran *Flash Card*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Flash Card* terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri dan untuk mengetahui pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif, karena data yang digunakan untuk mengolah data berupa angka. Menurut Sugiyono (2017: 11), menyatakan bahwa: “Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Pre Eksperimen* menurut Sudjana (2004:35), yaitu melakukan percobaan dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap obyek penelitian sehingga dapat digunakan untuk mengetahui kondisi tertentu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menurut Arikunto (2010:124) adalah “*One group Pretest-Posttest Design*“. Penelitian ini dilakukan di SMP Wahidiyah Kota Kediri pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2024. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Wahidiyah. Penentuan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* yaitu kelas VII C yang terdiri dari 50 peserta didik yang terdiri dari 31 peserta didik perempuan dan 19 peserta didik laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua jenis yaitu angket minat belajar dan tes hasil belajar. Kemudian instrumen divalidasi oleh para ahli dan di uji cobakan di sekolah yang

sama dengan kelas yang berbeda yaitu kelas VIII yang terdiri dari 43 peserta didik. Setelah melakukan uji coba, nilai peserta didik tersebut diolah kemudian diuji validitas dan reabilitas setiap butir angket dan soal untuk melihat angket dan soal tersebut dapat digunakan atau tidak sebagai alat pengumpul data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji t dengan menggunakan *Paired sample test-t* didapat t_{hitung} (29.236) > t_{tabel} (2,010) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Flash Card* terhadap minat belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Selain itu rata-rata minat belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Flash Card* sebesar 60,72 dan setelah diterapkan media *Flash Card* rata-rata minat belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 83,52.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Peserta didik Sebelum dan Setelah Diterapkan Media *Flash Card*

Keterangan	Pretest	Post Test
Rata-rata	60,72	83,52
Minimum	44	67
Maksimum	80	95

2. Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji t dengan menggunakan *Paired sample test-t* didapat t_{hitung} (24.548) > t_{tabel} (2,010) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik SMP Wahidiyah Kediri. Selain itu rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media *Flash Card* sebesar 63,5 dan setelah diterapkan media *Flash Card* rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 83,9.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta didik Sebelum dan Setelah Diterapkan Media *Flash Card*

Keterangan	Pretest	Post Test
Rata-rata	63,5	83,9
Minimum	45	70
Maksimum	80	100

KESIMPULAN

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Flash Card* berpengaruh meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP Wahidiyah Kediri. Penggunaan media *Flash Card* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mendukung penelitian sebelumnya. Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dengan adanya penghargaan untuk kelompok terbaik. Dengan demikian, media *Flash Card* efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII C di SMP Wahidiyah Kediri.
2. Penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Wahidiyah Kediri. Media *Flash Card* dapat memudahkan peserta didik untuk mengingat konsep dengan sajian singkat gambar dan teks, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. Media ini juga membantu memahami materi matematika, dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, media *Flash Card* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII C di SMP Wahidiyah Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. G., & Indrayany, E. S. (2019). Pengaruh Media Maple Terhadap Komunikasi Matematika Pada Materi Integral. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 59–62. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v9i2:.2094>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata 5elorus5n perəkayasaan 5eloru radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Khabibah, R. R. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) Dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Mathedunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 67-73.

Nisa, N. C. (2023). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPS Di SD Negeri 4 Metro Pusat* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Rahmatin, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Mathedunesa*, 5(1).

Uno, Hamzah B. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.