



Jurnal Bajet Vol 7 No 1 Juni 2023 : 446-449

## Jurnal BajET

( Baturaja Journal of Educational Technology )

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



# EFEKTIVITAS STRATEGI *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP

Edi Sutiono, M.Pd.<sup>1</sup>

Dosen Universitas Baturaja

Email : [Sutionoedi@yahoo.co.id](mailto:Sutionoedi@yahoo.co.id)

Monalisa<sup>2</sup>

Mahasiswa Universitas Baturaja

Email : [Monalisagbm@gmail.com](mailto:Monalisagbm@gmail.com)

### Kata Kunci

Efektivitas, *flash card*, Hasil Belajar, IPA.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan

metode eksperimen. Desain penelitian yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 55 orang. Dan sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda, teknik analisis dengan menggunakan uji "t". Hasil perhitungan uji normalitas memperoleh data berdistribusi normal untuk kelompok eksperimen sesudah menggunakan strategi *Flash Card* menunjukkan bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil daripada  $L_{tabel}$   $0,1099 < 0,173$  dan untuk data siswa sebelum menggunakan strategi *Flash Card* didapat bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil daripada  $L_{tabel}$   $0,0785 < 0,173$ . Pada data nilai homogenitas chi-kuadrat dalam tabel dk (2-1), didapat nilai 3,841 pada taraf signifikan 5%. Nilai chi-kuadrat hitung 3,025,, dengan demikian nilai chi-kuadrat hitung lebih kecil dari chi-kuadrat tabel atau  $3,025 < 3,841$ . Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh Homogen. Hasil perhitungan dan analisis data dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikan 5% dengan  $df = 26$  diperoleh harga "t" tabel yaitu 2,06. Hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang dibuktikan dalam taraf 5% yaitu  $25,76 > 2,06$ . Dengan demikian ( $H_a$ ) hipotesis alternatif diterima, dan ( $H_o$ ) hipotesis nihil ditolak yaitu ada Efektivitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja.

© 2023 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam perubahan sikap dan tingkah laku seseorang. [1] "Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan dan dilaksanakan atas kesadaran demi mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang baik, dengan tujuan agar siswa dapat berperan serta secara aktif, menggali potensi diri dengan baik demi terciptanya pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumberdaya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal.

Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensinya untuk menghadapi permasalahan di lingkungan sosialnya. Pendidikan sangat penting bagi manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Untuk menghadapi persaingan dalam era globalisasi, pemerintah berusaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yaitu dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan tidak lepas dengan proses kegiatan pembelajaran yang ada dikelas".

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan, Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. . Ada beberapa hal yang perlu dikaji ketika melakukan kegiatan pembelajaran dikelas salah satunya adalah bagaimana penerapan strategi strategi belajar yang cocok dan nantinya dapat digunakan

untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Strategi yang digunakan bisa menggunakan kartu yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat aktif dan tertarik dalam proses belajar mengajar. Karena semakin siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran maka perhatian siswa pada materi yang diajarkan juga akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai. Strategi yang dapat mencakup itu semua adalah strategi *Flash Card*.

[2] "*flash card* (kartu kecil) yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan". Sehingga dalam menyampaikan materi dengan mudah, dipahami, dan menarik siswa untuk belajar, *flash card* merupakan media dalam bentuk kartu bergambar dimana salah satu sisi kartu terdapat keterangan gambar yang ada dibaliknya. *Flash card* ini digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mengetahui pemahaman serta daya ingat siswa. Tampilan media yang praktis dan menarik serta dengan penuh warna dapat membuat siswa merasa senang saat belajar. dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih aktif dan tidak merasa bosan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 BP Bangsa Raja pada tanggal 26 juli 2022 bersama ibu Idayat Mitasari, S.Pd, Selaku guru mata pelajaran IPA didapatkan informasi bahwa pada mata pelajaran IPA guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang menarik, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi dan memberi tugas individu berupa menghafal materi. Kurangnya penggunaan media dan pemberian materi yang hanya terfokus pada buku cetak. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar, sehingga kebanyakan siswa ribut tidak memperhatikan guru menjelaskan kedepan. Siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kurang aktif dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang nilainya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan adanya permasalahan permasalahan diatas dapat menjadi nilai rata rata kelas VII di SMPN Negeri BP Bangsa Raja pada mata pelajaran IPA

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 72. Nilai rata rata raport siswa pada Mata Pelajaran IPA dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 2.1 Daftar Rata Rata Raport Siswa Dalam Pembelajaran IPA

No	Semester	Nilai Rata Rata
1	Ganjil 2021/2022	68,34
2	Genap 2021/2022	70,58

Sumber Data: TU SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja

Dari rata rata hasil belajar ini, maka solusi untuk mengatasinya dengan strategi *flash card*. [3] "*Flash Card* adalah kartu pelajaran, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan, yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik".

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk melihat adanya efektifitas penggunaan Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa maka penulistertarik mengambil judul penelitian yaitu efektifitas Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja.

## II. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono [4] "Kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Disebut sebagai kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik." Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian eksperimen. Adapun model eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental designs*. Bentuk perlakuan *eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan maka sebelumnya diadakan penyelidikan berdistribusi normal dan mempunyai kondisi yang sama yaitu dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan rumus [5] yang digunakan dikenal dengan uji Liliefors.

Salah satu teknik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah dengan menggunakan uji *Barlett*. Dengan teknik ini akan diketahui bahwa data berasal dari kelompok yang mempunyai nilai rata-rata yang sama dari hasil pengolahan data yang dilakukan melalui uji *Bartlett* digunakan statistik *chi-kuadrat*.

Analisis data akhir ini digunakan untuk membuat kesimpulan sebagai hasil dari penelitian ini. Untuk analisis data akhir ini adalah uji hipotesis penelitian menggunakan uji t. Penelitian ini menggunakan [6] uji hipotesis rumus t-test.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII A SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja

Kelompok	Prettest	Posttest
Tertinggi	71	89
Terendah	52	70
Rata Rata	53,74	81,37

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa kelas VII A SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja hasil belajar pada mata pelajaran IPA hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi *Flash Card* diperoleh nilai tertinggi sebesar 71 dan nilai terendah 52 dengan rata-rata nilai sebesar 53,74. Sedangkan setelah menggunakan strategi *Flash Card* nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 70, dengan rata-rata 81,37.

Hasil pengujian data uji normalitas dari pembelajaran dengan menggunakan strategi *Flash Card* yang dilakukan didapatkan  $L_{hitung}$  terbesar adalah 0,1099. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada data siswa sebelum menggunakan strategi *Flash Card* dapat bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  atau  $0,0785 < 0,173$ . Dan untuk data siswa sesudah menggunakan strategi *Flash Card* di dapat bahwa  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  atau  $0,0785 < 0,173$ . Dengan demikian data yang diperoleh berdistribusi normal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Nilai chi kuadrat dalam tabel dk (2-1) =1, didapatkan nilai 3,841 pada taraf signifikan 5%. Nilai chi kuadrat hitung 3,025, dengan demikian nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel atau  $3,025 < 3,841$ . Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh Homogen.

Berdasarkan tabel "t" pada taraf signifikan 5% dengan df = 26 diperoleh harga "t" tabel yaitu 2,05. Dari hasil analisis data terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang dibuktikan dalam taraf 5% yaitu  $25,76 > 2,05$ . Dengan demikian ( $H_a$ ) hipotesis alternatif diterima, dan ( $H_o$ ) hipotesis

nihil ditolak yaitu ada efektivitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja.

Adapun kelebihan yang peneliti temukan dilapangan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan strategi *flash card*, siswa sangat aktif dalam proses belajar mengajar, siswa bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan mencari susunan jawaban yang benar serta berhasil memecahkan permasalahan yang ada ketika proses pembelajaran menggunakan strategi *flash card* dengan cara berkelompok, model pembelajaran strategi *flash card* ini melatih siswa untuk bisa memecahkan masalah berupa soal dengan media gambar yang diberikan guru secara berkelompok dan bertukar informasi antar siswa satu dengan yang lainnya. Sesuai dengan pendapat Armstrong dalam Said dan Budimanjaya (2015:94) "penggunaan strategi pengajaran yang mengandung unsur kerjasama dan saling interaksi antar kawan merupakan strategi yang sesuai bagi siswa-siswa yang cenderung interpersonal".

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa strategi *flash card* ini dapat dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang dibuktikan dalam taraf signifikan 5% yaitu  $25,76 > 2,06$ . Maka strategi *flash card* efektif pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja.

Strategi *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan siswa tentang materi pelajaran. Aktivitas permainan *flash card* siswa pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dipahami dan siswa mampu memahami bagaimana memecahkan permasalahan soal yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukukan pengujian Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja. Maka saran dalam penelitian ini ialah: hendaknya menciptakan lingkungan yang nyaman guna meningkatkan hasil belajar siswa ketika proses mengajar hendaknya lebih bervariasi dalam menanamkan memberikan materi agar siswa

dapat lebih semangat dan aktif ketika proses pembelajaran siswa harus konsentrasi ketika proses belajar agar lebih dapat memudahkan mencerna dan memahami materi yang diberikan atau dijelaskan guru didepan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi, Dkk. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal : Edutechnologia*, Tahun 2, Vol 2 No. 1, Juni 2018.
- [2] Said dan Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Kencana:Katalok Dalam Terbitan (KDT).
- [3] Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian dan Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- [4] Sudjana. 2005. *Metoda Statistka*. Bandung: Tarsito
- [5] Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada