

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA KELAS VB

IMPROVEMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOME USING FLASH CARD MEDIA ON STUDENT GRADE VB

oleh: Isnaeni Heppi Estikhana. PGSD/PSD, isnaeniheppi29@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media *flash card*. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan lembar observasi. Tes untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan lembar observasi untuk mengumpulkan hasil pengamatan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Pada pelaksanaan pratindakan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 20%, sedangkan siswa yang belum tuntas 80%. Pada siklus I ketuntasan belajar meningkat menjadi 47% dan siswa yang belum tuntas 53%. Pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 77 dan siswa yang belum tuntas 23%.

Kata kunci : *hasil belajar, IPS, Media Flash Card*

Abstract

This research aims at improving the students learning outcome in the Social Studies. It was done in Muhammadiyah Sangonan IV elementary school Godean Sleman. This research was an action research using Kemmis and MC Taggart design. The subject were students of class IVB. The data were collected by having tests and observations. The tests were to gain the data of the students cognitive learning outcome while the observations done by fulfilling observation sheets were to collect the data of the students' activities. The results of the research show that implementing flash card media can improve the students' learning outcome in the Social Studies. In the pre-action, 20% of the students had passed the standard of achievement while the other 80% had not. In cycle I, 47% of the students had passed the standard of achievement while the other 53% students had not. In cycle II, the percentage of the students having passed the standard of achievement reached 77% while the other 23% students had not.

Keywords: learning outcome, social studies, flash card media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan bangsa dan negara. Indonesia juga menaruh harapan yang besar kepada pendidikan demi kelangsungan dan kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia melalui pengajaran dan pelatihan secara individu atau kelompok dan bertujuan untuk mendewasakan manusia (Sugihartono dkk, 2012:3).

Pendidikan sekolah dasar mencakup beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Hidayati (2002: 22) menyatakan bahwa: "Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan siswa dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih siswa untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik." Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, materi pelajaran dikomunikasikan dengan baik, dengan memfasilitasi berbagai strategi, metode, media dan sumber belajar sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar secara maksimal.

Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (Nuryanti, 2008:38) berada dalam perkembangan kemampuan kognitifnya pada tingkatan operasional konkret. Mereka membutuhkan hal yang nyata

bukan yang abstrak. Padahal bahan materi IPS penuh dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, arah mata angin, lingkungan, kekuasaan, nilai, peranan, kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam mata pelajaran IPS harus dibelajarkan kepada siswa. Berbagai cara teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak.

Menurut Permendiknas No.22 tahun 2006, mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sesuai dengan karakteristik anak SD yang membutuhkan benda-benda konkret untuk memahami suatu konsep dan senang bermain menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan (Wardani, 2012). Seyogyanya dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Menerapkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman, sedangkan proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai sumber dan media termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.

Pada hakekatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, kegiatan di kelas merupakan tempat guru dan siswa melakukan tukar pikiran dan mengembangkan ide-idenya (Sudjana, 2006:25). Dalam berkomunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi menjadi tidak efektif. Salah satu usaha mengatasinya adalah dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Media harus dirancang, disiapkan, dipilih dan disusun secara cermat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sebagai salah satu komponen sistem, maka media ikut mempengaruhi bekerjanya komponen lain, dengan demikian ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan menuntut penggunaan media pembelajaran dari yang sederhana sampai yang canggih. Dengan kata lain media itu tidak hanya sekedar alat bantu, melainkan dipandang sebagai komponen penting dalam pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan informasi yang didapat dari sumber informasi kepada si penerima pesan. Manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif (Arsyad, 2002:3).

Namun pada kenyataannya yang terjadi proses pembelajaran belum melaksanakan suatu pembelajaran yang bervariasi. Kenyataan tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti di SD Muhammadiyah Sangonan IV pada tanggal 11 dan 15 Januari 2018, bahwa dalam

pembelajaran IPS masih kurang adanya upaya untuk menarik perhatian siswa dengan kegiatan pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi yaitu dengan metode-metode seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas tanpa menggunakan media. Kegiatan-kegiatan siswa adalah mencatat materi-materi pelajaran kemudian siswa menjawab pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung, siswa jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya mengacu pada buku ajar dan jarang menggunakan media dalam menjelaskan materi pelajaran. Media yang digunakan hanya terbatas atlas dan peta milik sekolah. Sedangkan untuk materi IPS lainnya disampaikan secara lisan dan melalui papan tulis. Dari penuturan guru kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV bahwa pada proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi IPS karena materi IPS yang abstrak menyebabkan guru merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan materi IPS. Dampaknya hasil belajar IPS masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, Pkn. Hasil belajar siswa yang rendah salah satunya diketahui dari hasil ujian semester satu, nilai terendah mata pelajaran IPS yaitu 47 dan nilai tertinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata 60,3. Dari 30 siswa 80% siswa belum mencapai nilai KKM dan 20% siswa sudah mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah, yaitu 70. Pada pelajaran Matematika nilai rata-ratanya adalah 68, siswa tuntas

mencapai 50% dan siswa belum tuntas mencapai 50%. Nilai rata-rata Pkn adalah 70, siswa tuntas mencapai 56% dan siswa belum tuntas mencapai 44%. Untuk pelajaran Bahasa Indonesia nilai rata-ratanya adalah 70,8, siswa tuntas mencapai 57% dan siswa belum tuntas mencapai 43%. Sedangkan pelajaran IPA nilai rata-ratanya adalah 77,5, siswa yang tuntas mencapai 60% dan siswa yang belum tuntas mencapai 40%.

Penelitian ini memilih di SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman karena sekolah tersebut masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Peneliti juga memilih kelas VB menjadi subyek penelitian dan memilih mata pelajaran IPS menjadi obyeknya karena hasil belajar IPS di kelas VB masih rendah daripada mata pelajaran lainnya seperti Matematika, IPA, Bahasa Indonesia dan Pkn. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS tersebut adalah dengan memanfaatkan atau menggunakan media yaitu *flash card*. Media *flash card* dipilih karena media ini dapat dipadukan dengan permainan yang menjadi karakteristik anak SD yaitu suka bermain.

Mata pelajaran IPS memang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran IPS membutuhkan daya ingat agar dapat memahami dan mengingat materinya karena konsep-konsep IPS yang abstrak. Namun apabila pembelajaran tidak bervariasi, siswa akan kesulitan dalam memahami materi karena materi yang dipelajari tidak mudah dijumpai siswa secara langsung. Permasalahan tersebut dapat diatasi apabila dalam penyampaian materi dapat menggunakan media yang

menarik dan menyenangkan. Apabila siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran, maka materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flash card*.

Media *flash card* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Media *flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu bolak balik yang berfungsi untuk membantu anak dalam mengingat materi pelajaran dan dapat digunakan untuk mengkaji ulang bahan pelajaran seperti pengertian, rumus, dan lain-lain (Windura, 2010: 138), karena dalam penerapannya siswa dapat melihat, mendengar, dan mengucapkan kata kunci yang ada dalam *flash card*. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain, dengan menggunakan media *flash card* yang digabungkan dengan metode permainan yang menarik sehingga siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengaplikasikan media *flash card* tersebut ke dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Media Flash Card pada Siswa Kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman**”.

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan Proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV

Sleman Yogyakarta yang masih rendah. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan media *flash card* pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman?”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media *flash card* pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu: 1) menambah wawasan guru dalam mengembangkan proses pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pendidikan, 2) meningkatkan hasil belajar IPS siswa menggunakan media *flash card*, 3) meningkatkan partisipasi siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya salah penafsiran terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam judul penelitian ini, peneliti mendefinisikan secara operasional terhadap variabel-variabel tersebut, 1) Hasil belajar IPS, hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran IPS di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran IPS, 2) Media *flash card* merupakan kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang memanfaatkan prinsip manajemen otak sehingga lebih menarik dan memenuhi kebutuhan belajar siswa. penelitian ini menggunakan 2 permainan dalam menggunakan media *flash card*, yaitu 1)

permainan tebak urutan, dapat dilakukan oleh 1 orang atau lebih dengan mengambil secara urut tumpukan kartu dan menebaknya, 2) Permainan tebak pasangan, dapat dilakukan oleh 2 orang. Setiap pemain memegang 5 kartu yang harus ditebak oleh pemain lainnya. Setiap pemain bergantian mengambil 1 *flash card*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, 2006: 96). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas.

Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran (Arikunto, 2006: 90). Penelitian tindakan kelas yang diterapkan yaitu penelitian kolaboratif yang melibatkan guru dan peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran yang menyumbang pada perkembangan teori. Menurut Arikunto (2006: 99) pihak yang melakukan tindakan adalah guru sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan

adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan yang dilakukan. Dengan mudah dapat diterima bahwa pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibandingkan dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang mudah berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya. Dengan demikian penelitian tindakan yang baik adalah apabila dilakukan dalam bentuk kolaboratif.

Guru dan peneliti memiliki kedudukan yang setara dimana adanya hubungan yang saling melengkapi dan membutuhkan mulai dari awal menemukan masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, sampai pada menyusun hasil laporan. Apabila dalam pelaksanaannya terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka dapat ditambahkan pada siklus berikutnya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Dipilihnya siswa kelas VB sebagai subjek penelitian ini karena hasil belajar IPS siswa kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV masih rendah,

yaitu 80% siswa mendapatkan nilai ujian yang kurang dari KKM yang ditentukan yaitu 70.

Setting Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat penerapan dalam melaksanakan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan dengan menggunakan media *flash card* pada siswa kelas VB yang bertempat di SD Muhammadiyah Sangonan IV dengan lokasi berada di Gatak, Sidoluhur, Godean, Sleman, Yogyakarta. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan selama 2 semester yaitu pada bulan November 2017 sampai Juni 2018 untuk observasi hingga pelaksanaan penelitian. Waktu pelaksanaan observasi dilakukan pada bulan Januari 2018. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai Juni 2018.

Model Penelitian

Dalam penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Tes berupa data hasil tes siswa disetiap akhir siklus yang berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal pada setiap akhir siklus.

2. Observasi berupa lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media *flash card* dan observasi aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *flash card*.
3. Dokumentasi berupa foto, hasil observasi, dan hasil tes setiap akhir siklus.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara dekriptif kualitatif berupa lembar observasi untuk keterlaksanaan penggunaan media *flash card* dan lembar observasi aktivitas siswa, dan data yang dianalisis secara kuantitatif berupa tes hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman yang terdiri dari siklus I dan II, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan media *flash card*. Data hasil penelitian meliputi data hasil belajar, hasil observasi aktivitas siswa dan observasi keterlaksanaan penggunaan media *flash card*.

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa. Dapat diketahui hasil ujian semester satu siswa kelas VB pada mata pelajaran IPS masih rendah. Data tersebut

secara sederhana dapat dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar TKM IPS Siswa VB pada Pratindakan

	Jumlah siswa	Persentase
Siswa Tuntas	6	20%
Siswa Belum Tuntas	24	80%
Nilai Tertinggi	80	
Nilai Terendah	47	
Nilai Rata-Rata	60,3	

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tes Kendali Mutu (TKM) IPS siswa kelas VB di SD Muhammadiyah Sangonan IV masih rendah. Berdasar nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu ≥ 70 , masih banyak siswa yang belum tuntas. Terdapat 80% siswa atau sebanyak 24 siswa memperoleh nilai ≤ 70 dan hanya 20% siswa atau sebanyak 6 siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 60,3 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 47.

Observasi juga dilakukan terhadap aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan pada hari Senin, tanggal 8 Januari 2018 dan hari Kamis, tanggal 11 Januari 2018. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa belum mengikuti pembelajaran dengan baik. Beberapa siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan sibuk dengan kegiatannya sendiri-sendiri, asyik berbicara dengan teman sebangkunya, ada yang menggambar sendiri dan ada yang keluar kelas dengan alasan membuang sampah atau ke kamar mandi. Beberapa siswa seakan kurang tertarik

mengikuti pelajaran karena guru dominan menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu proses pembelajaran harus menerepakan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Namun pada saat peneliti melakukan observasi sebelum penelitian, proses pembelajaran hanya terpaku oleh buku paket dengan sesekali memanfaatkan media berupa gambar atau peta yang ada di buku saja. Namun Oleh karena itu, peneliti tertarik mengaplikasikan media *flash card* ke dalam pembelajaran IPS agar siswa tertarik mengikuti pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian pada siklus I membahas mengenai persiapan kemerdekaan Indonesia. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan permainan menggunakan media *flash card*. Proses pembelajaran tersebut berdampak pada hasil skor observasi. Hasil observasi aktivitas siswa mencapai skor 14,83 dengan kategori baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek	Skor
1.	Perhatian	82
2.	Partisipasi	78
3.	Komunikasi	58
4.	Konsentrasi	81
5.	Tanggung Jawab	76
6.	Efektifitas Waktu	70
Total Skor		445
Skor Rata-Rata		14,83
Kategori		Baik

Sedangkan observasi keterlaksanaan penggunaan media *flash card* mendapat skor 43 dengan kategori baik.

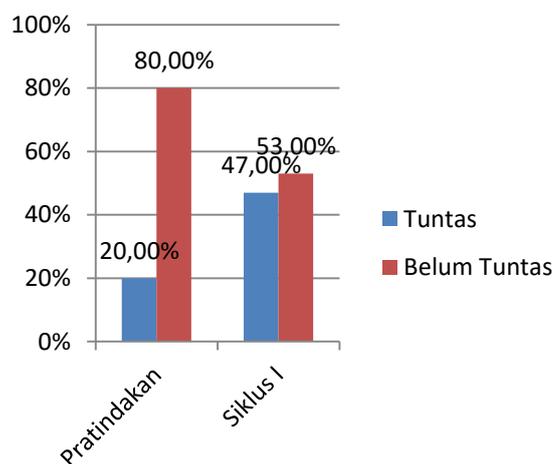
Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media *Flash Card*

Total Skor	43
Kategori	baik

Untuk hasil belajar siswa, pada nilai rata-rata pratindakan yaitu 60,3 meningkat menjadi 67,84 pada siklus I. Nilai maksimal 95 dan nilai minimal 50. Sementara persentase siswa yang telah mencapai kriteria atau dikatakan tuntas pada siklus I meningkat dari 20% pada pra tindakan menjadi 47% pada siklus I.

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Siswa pada Siklus I

	Jumlah siswa	Persentase
Siswa Tuntas	14	47%
Siswa Belum Tuntas	16	53%
Nilai Tertinggi	95	
Nilai Terendah	50	
Nilai Rata-Rata	67,84	



Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Pratindakan dan Siklus

persentase ketuntasan siswa masih rendah yaitu sebesar 47%, sehingga penelitian dikatakan belum berhasil karena keberhasilannya belum mencapai 75%. Hal

tersebut disebabkan karena guru kurang jelas dalam memberikan penjelasan cara kerja bermain menggunakan media *flash card*, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan menyampaikan ide/pendapat, siswa kesulitan untuk memilih kartu apabila dipegang dan siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal evaluasi. Untuk itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat rekomendasi-rekomendasi yang perlu diwujudkan dalam pembelajaran berikutnya.

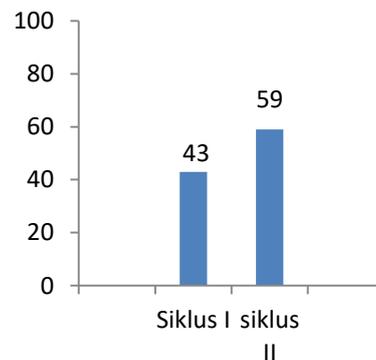
Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan *media flash card* dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Rekomendasi dari kendala pada siklus I sudah terlihat pada siklus II ini. Guru mengondisikan siswa terlebih dahulu agar lebih kondusif dan fokus terhadap penjelasan guru tentang tata cara bermain menggunakan *media flash card*, pada permainan tebak urutan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menebak kartu tanpa ditunjuk, kartu ditata di atas meja agar siswa mudah untuk memilih *flash card* yang ingin ditebaknya terlebih dahulu dan mengondisikan tempat duduk siswa agar siswa yang ramai tidak menjadi satu sehingga siswa dapat konsentrasi mengerjakan soal evaluasi dan bersungguh-sungguh mengerjakannya.

Upaya-upaya yang diterapkan pada siklus II membuahkan hasil berupa peningkatan hasil belajar siswa, hasil observasi keterlaksanaan penggunaan *media flash card* dan hasil observasi aktivitas siswa Hasil skor keterlaksanaan penggunaan *media flash card* dari siklus I mencapai 43 dengan kategori baik

menjadi 59 dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media *Flash Card* pada Siklus II

Total Skor	59
Kategori	Sangat baik

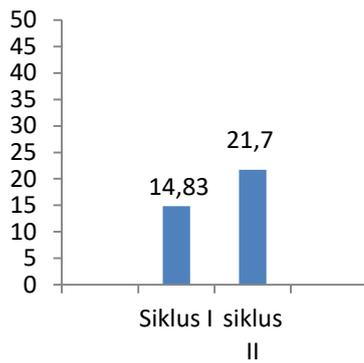


Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media *Flash Card* pada Siklus I dan Siklus II

Hasil skor aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II menjadi 21,7 dengan kategori sangat baik.

Tabel 6. Perbandingan Skor Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Aspek	Skor
1.	Perhatian	107
2.	Partisipasi	113
3.	Komunikasi	98
4.	Konsentrasi	113
5.	Tanggung Jawab	103
6.	Efektifitas Waktu	117
Total Skor		651
Skor Rata-Rata		21,7
Kategori		Sangat Baik

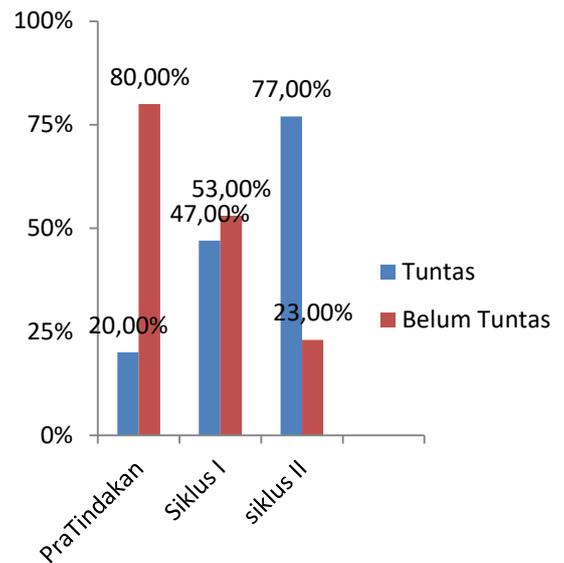


Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Untuk hasil belajar, persentase ketuntasan siswa meningkat dari pratindakan yaitu 20% meningkat pada siklus I yaitu 47% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 77%, yang artinya terdapat 23 siswa sudah tuntas dan 7 siswa yang belum tuntas. Data yang dihasilkan pada siklus II ternyata sudah memenuhi keberhasilan penelitian, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 7. Perbandingan Ketuntasan Siswa pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

	Jumlah siswa	Persentase
Siswa Tuntas	23	77%
Siswa Belum Tuntas	7	23%
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	55	
Nilai Rata-Rata	84,5	



Gambar 4. Diagram ketuntasan hasil belajar siswa

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan proklamasi kemerdekaan Indonesia menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II. Proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa. Dengan melibatkan siswa, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Penggunaan media *flash card* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS yang abstrak. Oleh sebab itu, media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian menggunakan media *flash card* merupakan upaya peneliti dan

guru yang bertujuan meningkatkan hasil belajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran di kelas sebelum dilakukan penelitian yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran. Media *flash card* ini, kemudian digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi IPS agar siswa lebih memahami materi pembelajaran. Penggunaan media *flash card* dilakukan dengan 2 jenis permainan, yaitu tebak urut dan tebak pasangan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan media *flash card*. Peningkatan terjadi pada hasil belajar IPS siswa, partisipasi siswa maupun aktivitas guru. Peningkatan hasil belajar IPS dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada pratindakan siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa (20%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 24 siswa (80%), siklus I siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa (47%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa (53%), siklus II siswa yang sudah tuntas sebanyak 23 siswa (77%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa (23%). Sedangkan peningkatan pada nilai rata-rata, pratindakan sebesar 60,3, siklus I sebesar 67,84 dan siklus II sebesar 84,5.

Peningkatan juga dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan penggunaan *flash card* dan observasi aktivitas siswa. Pada pratindakan, proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan materi kepada siswa. Pada siklus

I hasil observasi keterlaksanaan penggunaan *flash card* mendapat skor dengan kategori baik dan siklus II mendapat skor dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa, pada pratindakan siswa terlihat kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus I hasil observasi mencapai skor dengan kategori baik dan pada siklus II mencapai skor dengan kategori sangat baik.

Saran

Setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Dengan media *flash card* dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep materi IPS yang abstrak sehingga hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS meningkat.
2. Dengan menggunakan media *flash card* guru dapat menciptakan suasana pembelajaran IPS yang menyenangkan sehingga siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran.
3. Sekolah dapat memberikan fasilitas buku atau pemahaman tentang pentingnya penggunaan media bagi pembelajaran. Kepala sekolah dan guru saling memberikan motivasi untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan IPS di SD*. Yogyakarta: Program D II-PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuryanti, L. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT INDEKS.
- Permendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22, Tahun 2006, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wardani. (2012). *Tentang Karakteristik Anak SD*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Windura. 2010. *Memori Champion @School*. Jakarta: Gramedia.