

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam pengetahuan keterampilan, sikap, atau perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau pengajaran. Belajar adalah proses aktif yang melibatkan pengalaman langsung, pendidikan harus terhubung dengan pengalaman yang relevan dan bermakna bagi siswa. Belajar memiliki arti bersifat perubahan, bersifat permanen, adanya usaha, dan perubahan karena proses belajar. Belajar pada perubahan tingkah laku pada pengertian belajar adalah perubahan secara continue atau berlanjut, perubahan terjadi secara sadar, bersifat aktif dan positif, bertujuan dan terarah, bukan bersifat sementara, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi tingkah laku sebagai hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Hakekat hasil belajar siswa pada perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam arti luas meliputi bidang kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Adapun Suardi (2018: 16) mendefinisikan belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang saling berkaitan dan berkelanjutan antara berbagai unsur dan akan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai faktor seperti motivasi, minat, sikap, emosional dan yang lainnya. Tanpa adanya aspek pendukung seperti motivasi, komitmen sikap, antusias dan lainnya seseorang tidak dapat meraih hasil belajar yang diharapkan secara optimal. Pendapat tersebut didukung pula oleh Suzana dan Jayanto (2021: 2) mengemukakan belajar adalah suatu perubahan perilaku pada individu yang dapat dibentuk melalui pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan. Pengalaman dan pengetahuan yang diolah di dalam diri seseorang akan memberikan perubahan perilaku sedangkan pengalaman dan pengetahuan yang tidak dihiraukan akan menetap sementara lalu akan berlalu begitu saja.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara individu dengan seseorang yang didorong dengan motivasi, sikap, emosional, dan lainnya supaya dapat mencapai aneka ragam kompetensi, keterampilan serta sikap.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Kata mengajar sudah tidak lagi asing bagi siapapun, dan istilah ini sudah dipakai sejak dulu. Pengertian mengajar secara umum adalah suatu proses berbagi pengetahuan, keterampilan ataupun nilai kepada seseorang. Mengajar pada tingkat sekolah dasar (SD) adalah suatu proses dimana seorang guru membantu siswa untuk memahami konsep dasar dalam berbagai mata pelajaran. Menurut Maswan Abdulah (2022: 26) mengemukakan bahwa “mengajar adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor guna meningkatkan pengetahuan anak didik, lebih cakap berpikir kritis, sistematis, dan obyektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu. Sedangkan menurut Saeful (2019:4) mengatakan bahwa “mengajar merupakan sebagai penanaman pengetahuan pada peserta didik, penyampaian kebudayaan pada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik, membimbing peserta didik dan membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses interaksi guru dengan siswa yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Pembelajaran terdapat kegiatan belajar yang lebih dominan dilakukan oleh peserta didik serta kegiatan mengajar yang secara intruksional yang diperankan oleh pendidik. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Bab pertama menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Dan dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran apabila terdapat interaksi yang saling mempengaruhi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Sudjana dalam Mahmud dan Idham (2017: 8) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses yang dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik. Sangat dibutuhkan kreativitas pendidik untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Sedangkan menurut Suzana dan Jayanto (2021: 19) yang menjelaskan pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, bahan belajar, sumber belajar, media belajar, metode belajar, dan strategi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Dan menurut Gagne, Briggs, dan Wager dalam Widayati dan Muaddab (2012: 29) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang pendidik untuk memungkinkan terjadinya suatu proses belajar pada peserta didik. Artinya sebelum terjadinya proses pembelajaran terdapat peran penting seorang pendidik yang merancang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan saling mempengaruhi antara peserta didik dengan pendidik dan dengan komponen-komponen pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar yang sebelumnya telah dirancang oleh pendidik secara sistematis untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh ketika melakukan sebuah kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar

adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku yang belum tahu menjadi lebih tahu saat melakukan proses belajar. Menurut Shilphy (2020:71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukkan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Winkel (dalam Purwanto 2017:45) mendefinisikan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Menurut Juliah, Jihat dan Haris (2013:15) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Hasil belajar di kelas SD adalah segala pencapaian atau kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup pengetahuan yang dipahami, keterampilan yang dikuasai, dan sikap yang terbentuk. Hasil belajar bisa berupa kemampuan untuk mengingat pelajaran, menyelesaikan tugas, mengerjakan soal-soal, atau bahkan bagaimana siswa berinteraksi dengan teman-temannya di kelas. Intinya, hasil belajar adalah apa yang bisa ditunjukkan atau dilakukan oleh siswa setelah mereka belajar sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar siswa setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Bukan sekedar media pembelajaran, tetapi guru juga harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, serta guru pun juga harus menyesuaikan dengan karakter dari siswa-siswanya dalam memilih media

pembelajaran. Beberapa guru masih belum dapat memahami bahwa betapa pentingnya dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan untuk siswa.

Kata media itu sendiri, berasal dari Bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik.

Hamalik dalam Wahyuningtyas (2020: 20) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini (2017: 2) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan seorang perantara atau bisa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu bahan penting bagi seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan rasa minat belajar terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik antara guru dan peserta didik.

2.1.5.1 Manfaat Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran di SD memiliki berbagai manfaat yang sangat penting untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu manfaat utamanya adalah untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Dengan adanya media, konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami bisa dijelaskan dengan cara yang lebih konkret, misalnya melalui gambar, video, atau alat peraga. Selain itu, media pembelajaran juga bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan media yang variatif, seperti alat peraga, animasi, atau aplikasi edukasi, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar agar materi yang ingin disampaikan oleh guru secara efektif dan efisien. Tetapi secara khususnya ada beberapa manfaat media secara rinci Kemp dan Dayton (1985) yaitu:

- a Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b Proses pembelajaran mejadi lebih jelas dan menarik.
- c Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f Medi memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g Media dapat menumbuhkan sikap positif dan produktif.

Selain manfaat yang telah dikemukakan oleh Kemp dan Dayton, masih banyak manfaat-manfaat praktis dari media pembelajaran. Adapun manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing.

- c Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena adanya media pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dapat lebih menarik dan tidak membosankan, serta siswa lebih aktif dalam belajar dan akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang semakin meningkat.

2.1.5.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 jenis media pembelajaran. Oemar Hamalik (2019) dalam Hasan (2021) berpendapat bahwa ada tiga jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, dan media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.
- b Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat di dengarkan, dan memproduksi gambar sehingga dapat dilihat. Contohnya seperti video, film, slide suara dan lainnya.
- c Media audio visual alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya seperti: film dan televisi maupun benda-benda tiga dimensi misalnya seperti model, peta electris, dan koleksi diorama.
- d Gambar dan Poster dapat digunakan untuk menjelaskan suatu konsep secara visual. Misalnya, dalam pelajaran IPA, gambar-gambar anatomi tubuh manusia atau proses fotosintesis dapat memperjelas materi yang diajarkan. Poster yang menarik juga bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mengingatkan siswa tentang informasi penting atau konsep-konsep yang sedang dipelajari.

2.1.6 Pengertian Media *Flash card*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 10 x 15 cm (Kertas A3). Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan ataupun foto dan akan ditempelkan pada lembaran-lembaran sebuah karton. Gambar-gambar ini adalah rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan disetiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakangnya. *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk seperti gambar, teks, simbol ataupun tanda yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya ruangan kelas.



Gambar 2.1 Media *Flashcard*

Sumber : Canva

Flashcard sangat populer karena kesederhanaannya dan kemampuannya untuk merangsang keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Media ini sering digunakan untuk materi-materi yang membutuhkan pengingat cepat, seperti kosa kata, rumus, atau fakta-fakta penting dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam pelajaran bahasa, satu sisi kartu bisa berisi kata dalam bahasa asing, sementara sisi lainnya berisi terjemahannya. Siswa dapat menguji diri mereka dengan mencoba mengingat jawaban sebelum membalik kartu tersebut. *Flashcard* juga dapat digunakan secara individual atau dalam kelompok, dengan cara membuat permainan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ini memungkinkan pembelajaran lebih bersifat mandiri, karena siswa bisa memanfaatkan flashcard untuk berlatih kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, media flashcard ini sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat (memori) dan mempercepat proses penguasaan materi yang diajarkan.

Menurut Indriana (2011:12) “media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. Gambar yang ada pada media ini adalah suatu rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya”. Menurut Chatib (2011:67) mengatakan bahwa “media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep”. Dan menurut Windura (2010: 88) “media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar”

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, media *flashcard* adalah media yang dapat membantu dalam mengingat ataupun mengkaji ulang sebuah pelajaran seperti simbol-simbol, rumus, ejaan bahasa asing, ataupun definisi dan istilah.

2.1.6.1 Jenis-jenis Media *Flash Card*

Akbar (2022: 49) *Flashcard* terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- a. *Flashcard* polos adalah jenis media flashcard yang tidak memiliki informasi atau gambar yang tercetak sebelumnya pada kartu tersebut. Kartu ini hanya berupa kartu kosong yang dapat diisi dengan berbagai informasi sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Flashcard polos memberikan fleksibilitas lebih bagi penggunaannya, karena guru atau siswa bisa menuliskan atau menggambar informasi sesuai dengan topik yang sedang dipelajari.
- b. *Flashcard* alfabet adalah jenis media *flashcard* yang dirancang khusus untuk membantu pembelajaran huruf-huruf dalam alfabet, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa lainnya.
- c. *Flashcard* kosa kata adalah untuk membantu siswa mempelajari dan mengingat kosa kata baru, baik dalam bahasa yang sedang dipelajari atau bahasa ibu mereka.
- d. *Flashcard* angka adalah jenis media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa mempelajari dan mengingat angka, terutama pada tahap awal pendidikan dasar. Flashcard ini biasanya berupa kartu yang satu sisinya berisi angka.

- e. *Flashcard* hitungan dasar adalah jenis flashcard yang dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari dan memahami konsep-konsep dasar dalam matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- f. *Flashcard* eskalasi adalah jenis flashcard yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep *escalation* atau **eskalasi** dalam konteks pembelajaran.

2.1.6.2 Kelebihan dan Kelemahan Media *Flashcard*

1. Kelebihan Media *Flashcard*

Menurut Noviana (2020: 22) mengatakan bahwa media *flashcard* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a Mudah dibawa : Dengan ukuran yang kecil, *flashcard* dapat disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, baik didalam kelas maupun luar kelas.
- b Praktis: Media *flashcard* sangat praktis jika dilihat dari cara pembuatan dan cara penggunaannya. Jika kita ingin menggunakannya kita tinggal Menyusun gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat dan tidak terbalik.
- c Mudah diingat: Karakteristik media *flashcard* menyajikan sebuah pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Kombinasi antara gambar dan teks dapat memudahkan siswa untuk mengenali sebuah konsep pelajaran.
- d Menyenangkan: Media *flashcard* jika dilihat dari penggunaannya dapat melalui permainan. Contohnya seperti siswa berlomba-lomba mencari nama ikon yang terdapat pada kartu yang disimpan secara acak. Dan ini akan dapat mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.
- e Mendorong Pembelajaran Mandiri: Siswa untuk belajar secara mandiri, menguji pengetahuan mereka, dan mengevaluasi pemahaman mereka tanpa perlu bantuan langsung dari guru. Pembelajaran mandiri ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap materi yang mereka pelajari.

f *Flashcard* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Alih-alih hanya mendengarkan penjelasan guru, siswa terlibat langsung dalam mengingat dan memecahkan soal atau mengidentifikasi informasi yang ada di *flashcard*. Proses ini membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam materi.

Kesimpulan dari manfaat media *flashcard* adalah bahwa *flashcard* merupakan alat pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa. Penggunaan *flashcard* dapat memperkuat memori melalui pengulangan aktif, mendorong pembelajaran mandiri dan aktif, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan menyenangkan. *Flashcard* juga dapat disesuaikan dengan berbagai jenis materi pelajaran, sehingga membuatnya cocok untuk mendukung beragam topik pembelajaran. Dengan sifatnya yang portabel, *flashcard* memungkinkan siswa untuk berlatih kapan saja dan di mana saja, serta membantu siswa.

2. Kekurangan Media *Flashcard*

Menurut Noviana (2020:23) kelemahan dari media pembelajaran *flashcard* yaitu sebagai berikut:

- a Menekankan peserta didik dapat menggunakan media *flashcard* tersebut didepan kelas.
- b Kurangnya efektif jika memakai media *flashcard* di kelas dengan jumlah siswa melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif.
- c Ukuran media *flashcard* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk kelompok besar.
- d Kurang efektif jika menerangkan gambar yang sudah komplek

Meskipun *flashcard* memiliki banyak kelebihan, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, yaitu *Flashcard* lebih efektif untuk materi yang bersifat sederhana atau membutuhkan hafalan, seperti kosa kata, angka, atau rumus

dasar. Untuk konsep yang lebih kompleks atau memerlukan pemahaman mendalam, flashcard mungkin kurang efektif karena tidak bisa menggantikan penjelasan yang lebih rinci atau diskusi yang lebih mendalam. Flashcard fokus pada penghafalan atau pengenalan informasi secara terpisah, namun sering kali kurang memberikan konteks atau hubungan antar konsep. Hal ini bisa mengurangi pemahaman siswa tentang keterkaitan antar materi yang lebih luas.

2.1.6.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media *Flash Card*

Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan media *flashcard*. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan media *flashcard* yaitu sebagai berikut:

- 1) Alat & Bahan
 - a Kertas karton
 - b Gunting
 - c Lem ketas
 - d Kertas manila
 - e Penggaris
 - f Pena atau spidol
 - g Gambar/ilustrasi
 - h Informasi/teks
- 2) Langkah-langkah pembuatan media *flashcard*
 - a Siapkan kertas karton/kardus, lem, gunting dan gambar-gambar planet
 - b Bentuk kertas karton /kardus menjadi beberapa bagian dan potong kertas karton yang sudah dibentuk.
 - c Tempelkan gambar planet-planet dengan lem pada kertas karton yang sudah dicetak
 - d Dibagian belakang gambar planet buat sebuah tulisan ataupun materi mengenai planet.

2.1.7 Penggunaan Media *Flashcard*

Langkah-langkah peneliti menggunakan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan atau menerangkan materi pembelajaran yang tercantum pada media *flashcard*
2. Susun kartu-kartu dan dipegang setinggi dada yang menghadap ke depan siswa
3. Lalu perwakilan setiap kelompok maju dan ambil kartu setelah guru selesai menerangkan.
4. Dibawah bimbingan setiap kelompok bermain mencocokkan sebuah kartu yang berupa gambar dengan materi yang telah diarahkan oleh guru.
5. Setelah menjadi sebuah kartu yang berpasangan yang materinya sesuai dengan gambar maka akan di tampilkan kembali oleh setiap kelompok.

2.1.8 Pengertian Pembelajaran IPAS di SD

IPAS adalah cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPAS dapat didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. IPAS adalah ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Dalam pembelajaran IPAS, materi yang diajarkan mencakup konsep-konsep dasar baik dalam bidang IPA maupun IPS. Materi yang disampaikan bisa bervariasi tergantung pada kelas dan kurikulum yang diterapkan.

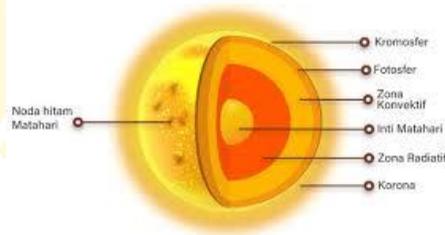
Secara umum, kegiatan dalam IPAS pastinya berhubungan dengan eksperimen. Dan dalam hal tertentu, konsep IPAS adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam seorang ahli IPAS (ilmuwan) dapat memberikan kepada pembelajaran IPAS tanpa harus melakukan sendiri suatu percobaan, tanpa membuat suatu alat atau tanpa melakukan observasi. kegiatan pembelajaran IPAS di SD bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang

interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan menggunakan berbagai metode seperti eksperimen, diskusi, proyek, pengamatan, dan permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan kesadaran sosial. Kegiatan IPAS ini memberikan siswa kesempatan untuk menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan dunia nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik.

2.1.9 Materi Pembelajaran Tata Surya

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas Matahari dan semua objek yang berputar mengelilinginya, termasuk delapan planet yang sudah diketahui dengan orbit berbentuk elips. Tata surya sebagai sistem yang saling terikat gravitasi yang terdapat matahari dan benda-beda langit yang mengitarinya secara langsung maupun tidak langsung. Menurut hasil penelitian para ahli tata surya terbentuk karena adanya benda lain yang lewat cukup dekat dengan matahari pada saat awal pembentukan matahari.

A. Matahari



Gambar 2.2 Bagian-bagian Matahari

Sumber : Roboguru-Ruangguru, 2021

Matahari adalah bintang yang terdekat dan sebagai pusat tata surya serta dikelilingi dengan planet-planetnya. Matahari dianggap sebagai Bintang sejati. Matahari memiliki berbagai lapisan dan matahari tersusun atas beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

- a Inti
- b Zona radiasi
- c Zona konveksi

- d Fotosfer
- e Kromosfer
- f Prominensa

B. Planet

Planet adalah benda-benda langit yang tidak mempunyai cahaya sendiri dan gerakannya membentuk garis elips dan beredar mengelilingi matahari. Nama-nama planet anggota tata surya yaitu Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus.

Secara umum planet-planet dalam tata surya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu planet bagian dalam dan planet bagian luar.

- a. Planet Dalam (*Interior Planet*) adalah planet-planet yang jarak rata-ratanya ke matahari lebih pendek dari pada jarak rata-rata planet bumi ke matahari. Yang termasuk planet dalam adalah planet merkurius dan venus.
- b. Planet Luar (*Eksterior Planet*) adalah planet-planet yang jarak rata-ratanya ke matahari lebih Panjang dari pada jarak rata-rata planet bumi ke matahari. Yang termasuk planet luar adalah planet mars, jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus.

1) Merkurius

Planet merkurius adalah planet yang terdekat dengan matahari yang memiliki jarak sekita 58juta kilometer dari matahari. Merkurius biasanya dapat dilihat ketika disaat waktu fajar dan waktu senja. Merkurius akan bergerak mengelilingi matahari 1 kali putaran membutuhkan waktu 88 hari dan akan berotasi dengan periode rotasi 59 hari karena merkurius tidak memiliki satelit. Suhu di Merkurius bisa sangat panas, mencapai sekitar 430°C pada siang hari, namun bisa turun hingga -180°C pada malam hari, karena planet ini tidak memiliki atmosfer yang cukup tebal untuk menahan panas. Merkurius hampir tidak memiliki atmosfer, hanya memiliki lapisan tipis gas yang disebut exosphere. Hal ini menyebabkan suhu di permukaannya sangat fluktuatif, serta tidak ada perlindungan dari radiasi matahari atau asteroid yang menabrak.



Gambar 2.3 Planet Merkurius

Sumber : Avivah Yamani, 2020

2) Venus

Planet Venus merupakan planet kedua yang terdekat dengan matahari dan memiliki jarak sekitar 108 juta kilometer. Merkurius akan mengelilingi matahari 1 putaran dalam waktu 255 hari dengan periode rotasi 243 hari yang akan melakukan rotasi yang berlawanan dengan planet yang lainnya karena Venus juga tidak memiliki satelit seperti Merkurius. Permukaan Venus tertutup oleh awan tebal yang hampir tidak bisa ditembus cahaya, sehingga sulit untuk mengamati permukaan Venus dari Bumi tanpa menggunakan radar atau instrumen canggih. Karena atmosfernya yang padat, permukaan Venus sangat sulit dijangkau.



Gambar 2.4 Planet Venus

Sumber : Ilham Tirta, 2023

3) Bumi

Planet Bumi adalah planet satu-satunya di alam semesta yang diketahui memiliki kehidupan. Bumi memiliki atmosfer yang dapat melindungi pada lapisan matahari. Bumi akan berevolusi 365,25 hari serta rotasi nya dalam

waktu 24 jam. Perubahan posisi Bumi relatif terhadap matahari selama revolusi ini menyebabkan terjadinya musim. Jarak rata-rata Bumi ke Matahari sekitar 149.000.000 kilometer. Dan bumi hanya memiliki satu satelit yaitu bulan. Bumi dan bulan mengelilingi Matahari secara bersamaan yang disebut sebagai Revolusi Bumi. Bumi juga sering disebut sebagai planet biru karena sebagian besar permukaan bumi merupakan lautan.

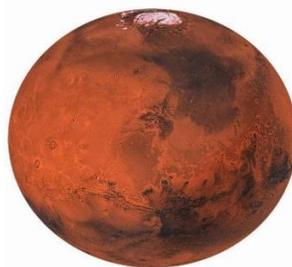


Gambar 2.5 Planet Bumi

Sumber : Avivah Yamani, 2020

4) Mars

Planet mars dari kejauhan berwarna merah. Oleh karena itu, mars dijuluki sebagai planet merah. Mars adalah planet berbatu dengan atmosfer tipis. Permukaan pada mars terdapat kawah, gunung berapi, lembah, gurun, dan memiliki lapisan es. Jarak rata-rata matahari ke mars adalah 228 juta kilometer. Revolusi planet Mars sekitar 11 tahun 10 bulan 3hari dan rotasinya sekitar 9 jam 56 menit. Planet mars memiliki dua satelit yaitu phobos dan deimos. Mars memiliki diameter sekitar 6.779 km, yang sekitar setengah ukuran Bumi. Seperti Bumi, Mars adalah planet berbatu dengan inti yang terdiri dari besi, nikel, dan belerang, serta lapisan luar yang terdiri dari batuan. Atmosfer yang sangat tipis ini tidak mampu menahan panas, sehingga suhu di permukaan Mars sangat rendah. Meskipun ada sedikit uap air di atmosfer, Mars tidak memiliki lautan atau sungai besar seperti Bumi.



Gambar 2.6 Planet Mars/Planet Merah

Sumber : Sarah Nafisah, 2021

5) Jupiter

Planet Jupiter adalah planet yang terbesar diantara planet lainnya. Jupiter memiliki garis tengah pada permukaan sekitar 142.860 kilometer. Jupiter memiliki jarak rata-rata sekitar 778 juta kilometer. Jupiter melewati masa rotasi selama 9,8 jam dan 2,5 kali lebih cepat dibandingkan dengan bumi dan memiliki revolusi sekitar 12 tahun. Ini membuat Jupiter memiliki bentuk agak penyempitan di kutub dan bentuk yang lebih melebar di sekitar ekuator karena rotasi cepat ini (dikenal sebagai oblateness). Jupiter juga memiliki lapisan atmosfer yang terdiri atas hydrogen dan helium dan awan. Dan planet Jupiter memiliki 16 satelit. Selain bulan-bulan besar, Jupiter juga memiliki sistem cincin tipis yang terbuat dari partikel debu kecil dan batuan, meskipun cincin ini jauh lebih kecil dan lebih samar dibandingkan dengan cincin Saturnus.



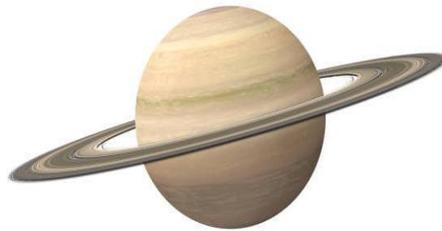
Gambar 2.7 Jupiter Planet terbesar

Sumber : Angelia Maria Bria Resi, 2023

6) Saturnus

Planet Saturnus adalah planet yang memiliki cincin. Cincin planet Saturnus tersusun dari gas beku dan butiran-butiran debu. Saturnus terbentuk dari hydrogen dan helium. Periode revolusi pada planet ini selama 29,5 tahun dan periode rotasinya selama 10,6 jam. Planet Jupiter ke Matahari sekitar

1.462.666.422 kilometer. Saturnus memiliki 21 satelit dan satelit yang paling besar adalah Titan. Saturnus memiliki rotasi yang sangat cepat, dengan satu hari Saturnus berlangsung hanya sekitar 10,7 jam. Rotasi cepat ini menyebabkan planet tersebut memiliki bentuk agak pipih di kutub dan melebar di sekitar ekuator. Saturnus memiliki medan magnet yang lebih lemah dibandingkan dengan Jupiter, tetapi masih cukup kuat untuk menciptakan magnetosfer yang melindungi planet dari angin matahari. Medan magnet Saturnus juga dipengaruhi oleh bulan-bulan besar di sekitarnya.



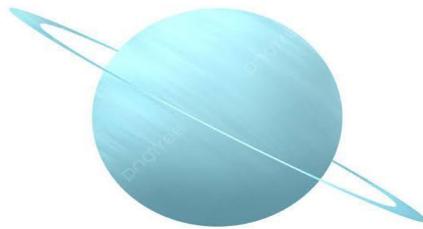
Gambar 2.8 Planet Saturnus

Sumber : Raja H. Napitupulu, 2024

7) Uranus

Planet Uranus sangat berbeda dengan planet lainnya karena salah satu kutub dari planet ini menghadap ke Matahari dan berotasi pada sumbu yang sebidang dengan bidang edarnya yang mengelilingi Uranus. Planet Uranus memiliki jarak dari Matahari sekitar 2.870 juta kilometer dan mempunyai diameter sekitar 50.100 kilometer. Planet ini memiliki waktu rotasi selama 11 jam dan waktu revolusi selama 84 tahun. Uranus juga memiliki 5 satelit diantaranya adalah Titania, Oberon, Umbriel, dan Miranda. Planet Uranus juga mempunyai cincin yang tipis seperti planet Saturnus. Hal yang paling unik tentang Uranus adalah rotasinya yang sangat miring. Planet ini berputar pada sumbu yang hampir sejajar dengan bidang orbitnya, dengan kemiringan sekitar 98 derajat. Ini berarti bahwa Uranus "terbaring" di orbitnya, dan kutubnya

hampir menghadap Matahari langsung. Akibat rotasi yang miring ini, Uranus mengalami musim yang sangat ekstrem, dengan masing-masing kutubnya menghadap Matahari selama sekitar 42 tahun, lalu mengalami kegelapan selama 42 tahun berikutnya.



Gambar 2.9 Planet Uranus

Sumber : Lazuardhi Duarte, 2023

8) Neptunus

Planet Neptunus adalah planet yang memiliki angin yang badai sehingga disebut dengan planet yang paling berangin dibandingkan dengan planet lainnya. Planet ini juga memiliki jarak dari Matahari yaitu sebesar 400-500 juta kilometer. Massa pada planet ini adalah 16jam, revolusi pada planet ini membutuhkan waktu selama 165 tahun. Neptunus juga mempunyai sebuah inti yang kecil dari batu karang serta dikelilingi samudera yang banyak lumpur dan bebatuan. Planet Neptunus memiliki delapan satelit dan yang paling besar adalah satelit Triton. Neptunus memiliki medan magnet yang kuat, meskipun tidak teratur. Medan magnet Neptunus miring sekitar 47 derajat dari sumbu rotasinya, dan pusat medan magnet tidak terletak di pusat planet, mirip dengan Uranus. Medan magnet ini menciptakan **magnetosfer** yang melindungi planet dari angin matahari.



Gambar 2.10 Planet Neptunus

Sumber : Regina Pesys, 2022

2.2 Kerangka Berpikir

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik, apalagi dalam bidang IPAS. Kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran IPAS, dan merasa IPAS itu sulit, sehingga dengan perasaan itu membuat siswa malas untuk belajar IPAS. Pelajaran IPAS adalah salah satu pelajaran yang ada di SD dalam Kurikulum Merdeka. Sehingga jika hasil belajar matematika siswa rendah maka itu akan mempengaruhi prestasi siswa. Mendapatkan hasil belajar yang baik maka perlu diperhatikan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar.

Penggunaan media pembelajaran berupa media visual berupa *Flashcard* adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dapat membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar, membuat suasana belajar lebih menarik lagi. Sehingga jika hasil belajar IPAS siswa rendah maka itu akan mempengaruhi prestasi siswa. Mendapatkan hasil belajar yang baik maka perlu diperhatikan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar. Penggunaan media pembelajaran berupa media visual berupa *Flashcard* adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dapat membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar, membuat suasana belajar lebih menarik lagi.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data, menafsirkan data dan memadatkan informasi. Jadi media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih menjamin pemahaman, siswa yang mendengar saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahap apa yang dipahaminya dibanding siswa yang melihat dan mendengar.

Meningkatnya pemahaman siswa tentang materi sistem tata surya maka itu akan mempengaruhi hasil belajar pelajaran IPAS. Ada beberapa alasan, mengapa media *Flashcard* dapat mempertinggi hasil belajar. Alasan ini berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati.

2.3 Definisi Oprasional

Berdasarkan hal-hal yang telah diamati, definisi oprasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam, serta membawa suatu perubahan bagi seseorang yang belajar dan akan bukan hanya berkaitan dengan perubahan pengetahuan, tetapi juga bentuk keterampilan, sikap, pengertian, minat, watak dan penyesuaian diri.
2. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada materi sistem tata surya.
3. *Flashcard* adalah media ataupun alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang berupa kartu kecil dan memuat sebuah informasi, seperti kata, gambar, ataupun konsep yang dibuat untuk membuat siswa mudah mengingat dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan.
4. Hasil belajar adalah hasil yang telah diperoleh siswa setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* pada materi sistem tata surya.

5. IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam Sosial dan salah satu mata pelajaran tentang kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada sebuah fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dan kebenarannya masih membutuhkan proses pengujian dan harus diuji berdasarkan fakta dan pada data yang akan dilakukan dilapangan. Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini terdapat “Pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025”.

