

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar adalah proses memecahkan problem yang dihadapi diletakkan dalam suatu konten, kemudian menghubungkan problem tersebut dengan konteksnya sehingga dapat terpecahkan, sedangkan mengajar dapat diartikan sebagai proses pemberian kemampuan memecahkan masalah kepada siswa (Asep, 2023).

Menurut Thorndike dalam Paling, (2023) mengatakan bahwa “belajar adalah proses penerimaan rangsangan berupa penyajian bahan-bahan pelajaran dalam berbagai bentuk definisinya, kemudian anak didik memberikan gerak balas (respon) terhadap rangsangan tersebut dalam bentuk pemikiran, pemahaman dan penghayatan sampai pada pengembangannya yang dalam hal ini disebut bond (gabungan dari stimulus dan respon). Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa hasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua, afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi,

penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Serta, psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas (Octavia, 2020).

Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Witherington, dalam buku *Education psychology* mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berubah kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian (Asep, 2023). Berdasarkan defenisi belajar yang telah dikemukakan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana seseorang berubah perilakunya setelah adanya pengalaman belajar, perubahan perilaku yang disebutkan di atas bukan hanya bertambahnya pengetahuan melainkan perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan pelajar. Dan siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar (Sartika, 2022).

### **2.1.2. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Menurut Paling, (2023) belajar seharusnya memiliki tiga tujuan :

- a. Mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran spesifik dan dapat melakukannya dengan lebih cepat, lebih baik dan lebih mudah.
- b. Mengembangkan konseptual umum-mampu belajar menerapkan konsep yang sama ataupun yang berkaitan dengan bidang-bidang lain.
- c. Mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan kita.

Tujuan materi belajar dirumuskan untuk memberikan kejelasan arah pada

setiap pokok bahasan yang dipelajari. Dengan tujuan yang jelas, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, metode evaluasi, dan media yang digunakan. Menurut Arifin & Setiawan (2021), tujuan materi belajar berperan sebagai pedoman utama dalam mengembangkan pengalaman belajar siswa sehingga hasil belajar lebih terukur dan efektif. Secara umum, tujuan materi belajar adalah sebagai berikut (Rahmawati, 2020):

- a. Membantu siswa memahami konsep dasar dari materi yang dipelajari. Tujuan ini menekankan pentingnya penguasaan konsep sebagai fondasi untuk memahami materi yang lebih kompleks. Penguasaan konsep dasar memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam.
- b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan masalah. Melalui materi pembelajaran yang tepat, siswa diarahkan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang.
- c. Menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Tujuan ini terkait dengan pembentukan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa. Materi belajar yang dirancang menarik dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Rahmawati, 2020).
- d. Memberikan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi belajar bukan hanya bersifat teoritis, melainkan juga kontekstual sehingga dapat diterapkan dalam dunia nyata. Dengan demikian, siswa mampu menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Menjadi dasar dalam pembentukan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan perkembangan zaman. Pendidikan harus menyiapkan siswa

agar mampu menghadapi tantangan globalisasi, perkembangan teknologi, dan perubahan sosial. Materi belajar yang berorientasi kompetensi akan mempersiapkan siswa menghadapi kebutuhan masa kini dan masa depan.

### **2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar**

Menurut Paling, (2023) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa. Yaitu: aspek fisiologis (jasmani, mata dan telinga) dan aspek psikologis (intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa).
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Yaitu: lingkungan sosial (keluarga, guru, masyarakat, teman) dan lingkungan non-sosial (rumah, sekolah, peralatan, alam).
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran, yang terdiri dari pendekatan tinggi, pendekatan sedang dan pendekatan rendah.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap conserving terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintelegensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orangtuanya (faktor eksternal, mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar

Pembelajaran merupakan komponen penting untuk mencapai lulusan pendidikan. Esensi dari pembelajaran adalah mengasah dan melatih kemampuan

intelektual, serta melatih kepribadian moral siswa yang harus sesuai dengan tantangan yang dihadapi masyarakat. Kegiatan belajar memberikan seseorang pengetahuan yang sangat berharga dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam proses pembelajaran (Ginting, 2021).

#### **2.1.4. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Ulfah dan Arifudin (2021) “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa sesudah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Kemampuan baru yang dimiliki individu adalah hasil dari aktifitas belajar- mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Riyanto dan Sari (2022) menjelaskan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan aspek-aspek tersebut terjadi secara terencana dan cenderung berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Harlin dan Susilawati (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar. Tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan baru yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor diperoleh setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar atau hasil dari interaksi. Serta hasil belajar IPAS adalah kemampuan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS.

### **2.1.5. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Munadi dalam Anshari (2023) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

#### **a. Faktor Internal**

##### **1) Faktor fisiologis**

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

##### **2) Faktor psikologis**

Setiap individu dalam hal ini . siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

#### **b. Faktor Eksternal**

##### **1) Faktor lingkungan**

Meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar di tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

##### **2) Faktor Instrumental**

Keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

#### **2.1.6. Aspek Hasil Belajar**

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang atau aspek yakni bidang kognitif (Penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar disekolah. Oleh sebab itu ketiga spek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pengajaran (Alfira & Syofyan, 2022). Aspek-aspek hasil belajar yakni (Redana & Suprpta, 2023) :

a. Aspek Kognitif (Penguasaan intelektual)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup "suatu kegiatan mental atau otak. Mencangkup aktivitas otak itu termasuk dalam ranah kognitif. Menurut Bloom dalam ranah kognitif terdiri dari enam jenjang yakni yang pertama knowledge yang berarti pengetahuan/ hafalan/ ingatan seseorang, kemudian yang kedua comprehension yang berarti pemahaman, yang ketiga application yang berarti penerapan, yang keempat analysis yang artinya analisis, kemudian synthesis yang artinya sintesis, dan yang terakhir evaluation yang artinya penilaian.

b. Aspek Afektif (Berhubungan dengan sikap dan nilai)

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat dikatakan berubahannya bila

seseorang telah menguasai bidang kognitif. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghormati guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dll.

- c. Aspek Psikomotorik (Kemampuan /Keterampilan bertindak /berperilaku)

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang).

### **2.1.7. Teori Pengaruh**

Pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran. Adapun beberapa definisi dari kata “pengaruh”. Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut pengertian di atas dapat didefinisikan dari pengaruh adalah daya yang ditimbulkan oleh seseorang sehingga ikut membentuk watak, kepercayaan serta perbuatan seseorang.

Secara teoritis, konsep pengaruh telah banyak dikaji dalam bidang psikologi dan pendidikan. Menurut Bandura dalam social learning theory, seseorang dapat dipengaruhi melalui proses mengamati dan meniru perilaku orang lain, sehingga media pembelajaran yang memberi contoh nyata akan lebih mudah memberikan dampak positif (Alzaghoul, 2020). Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky menegaskan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam pembentukan pengetahuan, sehingga kolaborasi aktif siswa melalui media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mereka (Dagar & Yadav, 2020).

Selain itu, penelitian terbaru menjelaskan bahwa pengaruh sosial dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, dan keduanya mampu memengaruhi proses pembelajaran dan penyebaran pengetahuan (Miranda, 2024).

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa karena mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, serta penguatan keterampilan berpikir kritis.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah tindakan pelaksanaan atau kemampuan menerapkan aturan, metode, prinsip dan teori yang disusun dalam suatu program yang sistematis untuk suatu kegunaan ataupun tujuan khusus. Sedangkan pengaruh penerapan adalah daya yang timbul yang dapat mengubah tindakan pelaksanaan di bidang pendidikan untuk suatu tujuan yang khusus.

#### **2.1.8. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Menurut Heinich, Molenda, Russell, Smaldino (2020) “media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.”

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Karomah, 2024). Menurut Bakara (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Arsyad (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film,

slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran, menurut Hali (2023), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media harus bermanfaat sebagai berikut (Maharani, 2024).

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pemilihan strategi pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta kreativitas peserta didik. Berikut adalah jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa (Karomah, 2024) :

1. *Flash Card*

Media berbentuk kartu berisi gambar, istilah, atau konsep singkat yang digunakan untuk melatih daya ingat, mengenalkan kosa kata, serta mempercepat pemahaman. Cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa, matematika, maupun sains dasar.

2. *Gallery Walk*

Strategi pembelajaran aktif di mana siswa berjalan mengamati hasil karya/diskusi yang dipajang di dinding kelas, kemudian memberi komentar atau menambahkan ide. Metode ini melatih keterampilan

komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

3. Think Pair Share (TPS)

Model kooperatif tiga tahap: siswa berpikir sendiri (think), berdiskusi dengan pasangan (pair), lalu berbagi hasil diskusi ke kelas (share). Metode ini meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan berbicara.

4. Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif di mana setiap anggota kelompok menjadi “ahli” dalam satu bagian materi dan mengajarkannya kembali kepada kelompok. Efektif untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama.

5. Role Play / Simulasi

Metode di mana siswa memainkan peran tertentu sesuai materi pelajaran, misalnya dalam pelajaran sejarah, ekonomi, atau layanan publik. Hal ini meningkatkan empati, pemahaman, dan keterampilan sosial.

### 2.1.9. Media Pembelajaran *Flash Card*

*Flash card* adalah sebuah kartu yang berisi gambar, teks atau kata simbol yang mengingatkan ataupun untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* pada umumnya dengan ukuran 8 X 12 cm atau guru dapat menyesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang nanti akan diajarkan (Arsyad, 2025). Gambar-gambar pada media *flash card* bisa dibuat dengan cara diwarnai (menggambar manual), lalu bisa print yang sudah di edit di microsoft word atau bisa tempelkan foto atau gambar pada lembaran-lembaran *flash card* tersebut.

Noviana (2020, hlm. 38) berpendapat bahwa gambar-gambar pada *flash card* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *Flash card* tersebut. Lindawati (2020) menjelaskan bahwa *flash card*

dapat disesuaikan ukuran besar ataupun kecil. *Flash card* adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Gambar-gambar di *flash card* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penejelasannya, media ini cocok untuk mengingatkan keterampilan membaca permulaan kepada peserta didik. *Flash card* juga dapat disesuaikan ukuran besar atau kecilnya tergantung jumlah peserta didik yang akan dihadapi yang kebanyakan ukuran *Flash card* 25x30.



**Gambar 2.1. Media *Flash Card***  
**Sumber : gemini.google.com, (2025)**

#### **2.1.10. Manfaat Media *Flash Card***

*Flash card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. *Flash card* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa dan pengenalan konsep IPAS. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flash card* bisa digunakan untuk menciptakan

memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Setiawati, 2020).

Manfaat dari media pembelajaran *Flash card* menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini (2024) antara lain:

1. Memvisualisasikan konsep yang mau di informasikan kepada peserta didik
2. Metode mengajar hendaknya lebih bermacam-macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga,
3. Peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan mendemonstrasikan, dan lain-lain
4. Sebagai petunjuk serta rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan.

#### **2.1.11. Langkah-Langkah Membuat Media *Flash Card***

Indriana (2021) menjelaskan bahwa untuk membuat *flash card* dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
3. Potong kertas sesuai dengan ukuran 25 x 30 cm. Buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan media pengajaran.
4. Jika objek gambar dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu

dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau karton dan semacamnya.

5. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau buatlah desain dengan bantuan komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian ditempelkan pada alas tersebut.
6. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu ditempelkan.
7. Langkah terakhir adalah memberi tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya. Biasanya menggunakan bahasa Indonesia atau Inggris untuk dapat mengenalkan gambar sekaligus bahasa.

Langkah-langkah cara pembuatan media *flash card* yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Tentukan konsep atau tema pembelajaran yang akan dibuat menjadi flashcard.
2. Gunakan aplikasi desain grafis (misalnya CorelDraw, Photoshop, atau Canva) untuk membuat gambar lebih presisi.
3. Atur ukuran desain sesuai standar flashcard, kemudian cetak menggunakan kertas tebal atau art carton.
4. Beri warna menarik dan gambar yang jelas, agar menumbuhkan minat belajar siswa.
5. Tambahkan teks singkat atau istilah penting di bagian depan atau belakang kartu.
6. Cetak dalam jumlah sesuai kebutuhan, lalu gunting dan laminasi agar lebih awet digunakan.

### 2.1.12. Proses Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *Flash card* dapat dilakukan berbagai cara bisa dilakukan dengan cara bermain atau guru memegang *flash card* setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu guru menerangkan isi *Flash card* tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti, 2020). Sedangkan menurut Fauziah (2020) menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik lalu di jelaskan setelah itu guru akan menukarkan posisi *flash card* yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Lindawati (2020) memaparkan cara penggunaan media *flash card*, mengenalkan benda-benda yang sering dilihat oleh peserta didik, seperti guru menunjukkan sebuah meja maka guru akan memperlihatkan *flash card* dengan tulisan meja lalu guru mengucapkan dan peserta didik mengikutinya. Dalam menggunakan media *flash card* Umroh (2019,) mengatakan bahwa guru terdapat beberapa langkah untuk menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan *flash card* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf.
2. Guru mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya
3. Guru memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut
4. Guru perlahan menurunkan *flash card* tersebut
5. Guru melanjutkan huruf yang lain
6. Setelah selesai guru menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, guru membagikan beberapa kelompok kecil yang akan melakukan sebuah games. Games tersebut bisa dilakukan seperti berlomba lomba menyari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *flash card* tersebut ke box atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *flash card* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai

perintah dari guru

Dalam penelitian ini, media *flash card* digunakan pada pembelajaran IPAS dengan materi pokok *Pengelompokan Makhluk Hidup Berdasarkan Jenis Makanannya* di kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026. Adapun langkah-langkah penerapannya sebagai berikut:

### 1. **Persiapan Guru**

- a. Guru menyiapkan *flash card* yang berisi gambar hewan beserta nama dan keterangan singkat jenis makanannya, misalnya:
  - Gambar sapi → Herbivora
  - Gambar harimau → Karnivora
  - Gambar ayam → Omnivora
- b. *Flash card* didesain menarik dengan kombinasi tulisan dan gambar berwarna.
- c. Guru mengatur tempat duduk siswa agar mudah melihat *flash card*, misalnya duduk berkelompok.

### 2. **Kegiatan Pendahuluan**

- a. Guru memberi apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang hewan-hewan di sekitar mereka.
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan jenis makanannya.

### 3. **Kegiatan Inti**

#### a. **Pengenalan Konsep**

- a. Guru memperlihatkan *flash card* bergambar hewan sambil menyebutkan namanya.
- b. Guru menjelaskan jenis makanan hewan tersebut (contoh: sapi memakan rumput, maka termasuk herbivora).

- c. Siswa menirukan ucapan guru dan memperhatikan tulisan pada *flash card*.

**b. Diskusi dan Latihan**

- a. Guru memperlihatkan *flash card* satu per satu, lalu siswa secara bergantian menyebutkan kelompok hewan tersebut (Herbivora, Karnivora, atau Omnivora).
- b. Guru membimbing siswa untuk mengelompokkan *flash card* sesuai kategori pada papan tulis atau meja masing-masing kelompok.

**c. Permainan (Games)**

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.
- b. Setiap kelompok diberi set *flash card* acak.
- c. Tugas siswa adalah mengelompokkan *flash card* ke dalam kotak/papan bertuliskan “Herbivora”, “Karnivora”, dan “Omnivora” secepat mungkin.
- d. Kelompok yang paling cepat dan benar diberi apresiasi.

**4. Kegiatan Penutup**

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa makhluk hidup dapat dikelompokkan berdasarkan jenis makanannya menjadi herbivora, karnivora, dan omnivora.
- b. Guru memberi refleksi dengan menanyakan manfaat mengetahui jenis makanan hewan.
- c. Guru menugaskan siswa membuat *flash card* sederhana di rumah tentang hewan lain yang belum ditampilkan di kelas.

**2.1.13. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card***

*Flash card* adalah alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik belajar materi baru dengan cepat. Meskipun mungkin diasosiasikan belajar menggunakan *flash card* dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat

membantu peserta didik. Adapun kelebihan media *flash card* menurut Aribowo (2024) sebagai berikut:

1. Portabel

Media *flash card* menawarkan kepada peserta didik serta guru sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang akan dapat mempermudah guru serta peserta didik untuk membawa *flash card* ini kemana pun dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau catatan untuk menghafal. *Flash card* ini juga tidak sebesar buku dan juga tidak berat.

2. Efisien

Media *flash card* ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, alat peraga lainnya. Jika akan menggunakannya kita atau guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik, pastikan posisi gambarnya tepat jangan sampai *flash card* terbalik yang akan menyebabkan peserta didik tidak bisa melihat dalam jurnal.

3. Serba guna

Guru dapat menggunakan *flash card* untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani. *flash card* mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafalkan huruf dan memperlajari suku kata dan sebagainya

4. Biaya yang relatif terjangkau *flash card*

*Flash card* ialah salah satu media alternatif yang sangat murah serta bisa digunakan untuk belajar pembelajaran lainnya. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran

sesuai kebutuhan guru.

5. Tak terbatas, dapat selalu ditambah

Jumlah media *flash card* juga bisa selalu ditambah, bukan hanya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media *flash card* bertema hewan maka guru bisa menambah gambar hewan yang lain.

6. Gampang diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk memperkenalkan hal yang baru. Contohnya, untuk memperkenalkan nama-nama sebuah benda yang di sekitar dapat dibantu dengan *flash card* ini yang dimana mempunyai sebuah gambar benda tersebut, begitupun sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teksnya peserta didik akan mengetahuinya.

Kelemahan dari media *flash card* ini peserta didik hanya memahami kata dan gambar pada *flash card* (Pande, 2020) mengatakan bahwa media *flash card* memiliki kelemahan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata serta gambar yang ada pada di media *flash card*. Sedangkan menurut Akbar (2020, hlm. 148) mengatakan bahwa kekurangan media *flash card* adalah:

1. Menekankan persepsi penglihatan
2. Kurang efektif jika di ukuran kelompok besar
3. Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.

#### 2.1.14. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Menurut Nikmah, (2024) pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut

meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sedangkan menurut UU NO 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah (Qonitah, 2021).

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Sari, 2023).

Menurut Melinda (2024) menjelaskan bahwa IPAS adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan nertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Sehingga, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta

serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (Hali, 2023).

### **2.1.15. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka (2020) sebagai berikut:

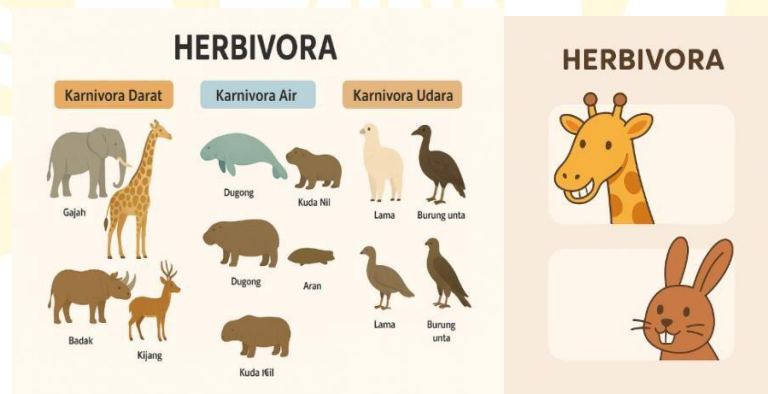
1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPAS, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

### 2.1.16. Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Sumber makanan hewan dikelompokkan menjadi dua yaitu tumbuhan dan hewan. Makanan yang bersumber dari tumbuhan berupa daun, batang, buah, biji-bijian, akar atau umbi-umbian. Sedangkan makanan yang bersumber dari hewan seperti daging, ikan, tulang dan serangga. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu :

#### 1. Hewan herbivora

Hewan herbivora adalah hewan-hewan pemakan tumbuhan. hewan dalam golongan ini menjadikan bagian dari tumbuhan, mulai dari daun, batang, hingga ranting sebagai makanan dan sumber energinya. Ciri-ciri hewan herbivora dapat kita identifikasi dari bentuk dan susunan giginya. Gigi hewan herbivora cenderung berupa geraham yang rapat. Gigi geraham ini digunakan hewan herbivora untuk mengunyah dan melumatkan makanannya yang berupa tumbuhan. Beberapa contoh hewan herbivora yang dapat kita temukan di lingkungan kita misalnya kambing, sapi, rusa, gajah, dan lain sebagainya.



**Gambar 2.2. Pengelompokan Hewan Herbivora**

Sumber : gemini.google.com, (2025)

## 2. Hewan karnivora

Hewan karnivora adalah hewan-hewan pemakan daging. Hewan dalam golongan ini menjadikan hewan lainnya sebagai makanannya. Dalam rantai makanan, hewan karnivora umumnya bertindak sebagai predator atau pemangsa. Ciri-ciri khusus dari hewan golongan karnivora adalah adanya gigi taring yang kuat dan tajam. Gigi taring tersebut digunakan hewan karnivora sebagai alat untuk mencabik-cabik daging mangsanya. Contoh hewan karnivora yang dapat kita temukan di sekitar lingkungan kita misalnya anjing, kucing, singa, macan, serigala, dan lain sebagainya.



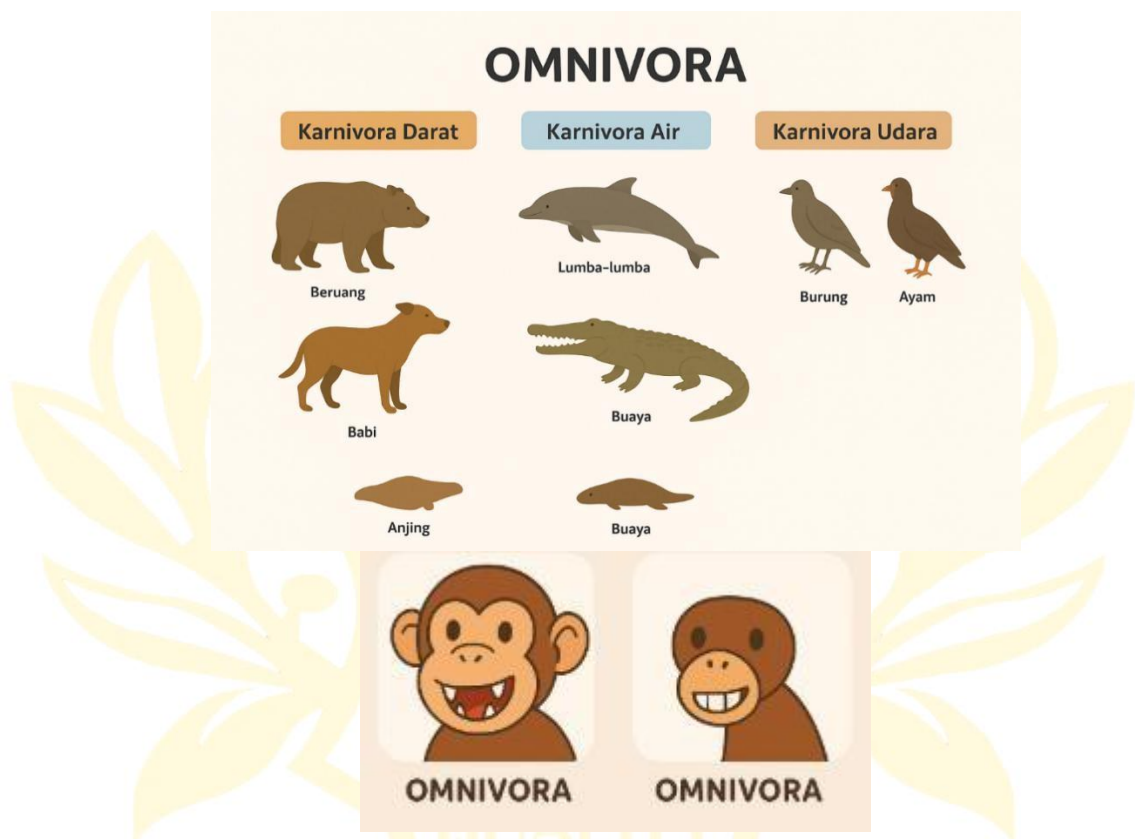
**Gambar 2.3. Pengelompokan Hewan Karnivora**

Sumber : gemini.google.com, (2025)

## 3. Hewan omnivora

Hewan omnivora adalah hewan-hewan pemakan daging dan tumbuhan, alias pemakan segalanya. Manusia termasuk omnivora sejati. Manusia memakan daging-dagingan dan juga tumbuh-tumbuhan sebagai

sayuran. Selain manusia, monyet, tikus, babi, luwak, dan bekantan juga termasuk contoh hewan omnivora. Ciri-ciri dari hewan dalam golongan ini adalah struktur giginya yang terdiri atas gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham secara lengkap. Gigi seri berbentuk pipih digunakannya untuk memotong makanan, gigi taring digunakan untuk mencabik daging, sedangkan gigi geraham digunakan untuk mengunyah.



**Gambar 2.4. Pengelompokan Hewan Omnivora**

Sumber : gemini.google.com, (2025)

## 2.2. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Rendahnya capaian ini terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cepat bosan, kurang fokus, dan sulit mengingat materi. Akibatnya, sebagian besar siswa belum mampu menguasai konsep dengan baik serta belum mencapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa serta mempermudah mereka memahami materi. Salah satu media yang dianggap tepat adalah *flash card*, yaitu kartu bergambar dengan keterangan singkat yang dapat membantu siswa mengingat serta membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya. Melalui *flash card*, siswa dapat lebih aktif, terlibat dalam permainan edukatif, dan termotivasi untuk belajar. Media *flash card* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep herbivora, karnivora, dan omnivora secara lebih konkret. Dengan visualisasi gambar hewan serta informasi singkat pada kartu, siswa dapat lebih mudah menggolongkan hewan sesuai jenis makanannya. Hal ini juga dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berasumsi bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.

## 2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan rangka berpikir diatas, dapat diambil suatu hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *flash card*

terhadap hasil belajar IPAS materi pokok bahasan Omnivora, Karnivora, dan Herbivora Kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS materi pokok bahasan Omnivora, Karnivora, dan Herbivora Kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.

#### 2.4. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada diri sendiri siswa yang merupakan dari hasil pengalaman siswa kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. *Flash card* adalah alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik belajar materi baru dengan cepat
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar pada materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.
4. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang mengenai gejala alam semesta.
5. Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah cara mengklasifikasikan hewan sesuai dengan sumber makanan utama yang mereka konsumsi untuk bertahan hidup.

## 2.5. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Tahun	Nama Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Setiawan, L.A. (2020)	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD) – UNESA	Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 1 Jombang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan flashcard memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Media flashcard membantu siswa mengingat konsep lebih cepat, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan motivasi belajar.
2	Wahyuni, R. & Nasution, H.A. (2025)	Journal of Mathematics Education (JouME), Universitas Mandiri	Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Materi Pecahan)	Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan flashcard terhadap hasil belajar matematika. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen mencapai 94,32 sedangkan di kelas kontrol hanya 68,42. Hal ini menunjukkan flashcard mampu memperkuat pemahaman konsep pecahan, melatih keterampilan berhitung, serta meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran.
3	Astuti, E.M.W. (2024)	Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang	Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP	Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan flashcard. Media ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep IPA yang abstrak karena divisualisasikan dalam bentuk gambar sederhana. Flashcard juga mendorong siswa lebih fokus, antusias, serta aktif dalam bertanya dan menjawab soal.
4	Nurhasanah (2023)	Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling (JPSK)	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS di SDN Banjarsari 2 Tahun Ajaran 2022/2023	Penelitian ini menyimpulkan bahwa media flashcard memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPS. Siswa lebih mudah mengingat fakta dan konsep, serta hasil uji statistik menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai tes siswa. Selain itu, penggunaan flashcard menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan

				dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar.
5	Isnaeni, L.S. (2024)	Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (JPPP) – Undiksha	Flash Card Media To Improve Learning Outcomes Of Science (IPAS)	Penelitian ini mengungkapkan bahwa media flashcard efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan flashcard sebagai media bantu. Siswa lebih mampu memahami materi, lebih aktif dalam diskusi kelas, dan lebih termotivasi untuk mengulang pelajaran. Peneliti merekomendasikan agar guru menggunakan flashcard sebagai alternatif media untuk memperkuat pemahaman konsep IPAS.

