

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

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

Belajar merupakan suatu proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui belajar seseorang dapat mengalami perubahan dalam dirinya baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. belajar bukan hanya sekedar aktivitas menghafal materi pelajaran, tetapi lebih dari itu, yaitu usaha sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh pengalaman baru dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. proses belajar terjadi secara terus-menerus sepanjang hidup, dimulai sejak seseorang lahir hingga akhir hayat, sehingga belajar dapat dipandang sebagai bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. perubahan yang dihasilkan dari belajar juga bersifat relatif menetap, artinya tidak mudah hilang begitu saja, melainkan memberikan pengaruh dalam cara berpikir, bertindak, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. selain itu, belajar juga bersifat menyeluruh karena mencakup berbagai aspek perkembangan individu, mulai dari kognitif, afektif, hingga psikomotorik. dengan demikian, secara umum belajar dapat dipahami sebagai suatu proses kompleks dan mendasar yang memungkinkan setiap individu berkembang dan mencapai tujuan pendidikan maupun tujuan hidupnya.

Menurut Slameto (2015:2), belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya. hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, tetapi juga mencakup perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun cara berpikir yang bersifat relatif menetap. dengan demikian, belajar menjadi dasar bagi perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7), belajar merupakan suatu tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, di mana setiap individu memiliki pengalaman belajar yang berbeda. kompleksitas tersebut melibatkan faktor internal seperti minat, motivasi, dan kesiapan, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. dengan demikian, proses belajar dapat berlangsung efektif apabila ada interaksi yang seimbang antara potensi siswa dan lingkungan belajarnya.

Menurut Ahdar (2019), belajar adalah proses di mana individu mengalami peningkatan kualitas perilaku seperti pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, dan sikap akibat pengalaman dan latihan yang dilalui. sejalan dengan itu, menurut haizatul faizah dan rahmat kamal (2024), belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya, di mana perubahan tersebut bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah.

Dari ketiga menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan. belajar tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik yang saling berkaitan. proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal, sehingga hasil belajar setiap individu dapat berbeda-beda. pada akhirnya, belajar menjadi sarana penting bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, membentuk sikap positif, meningkatkan keterampilan, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

### **2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, baik yang berkaitan dengan kondisi jasmani maupun rohani. faktor ini sangat menentukan keberhasilan belajar karena berkaitan langsung dengan kesiapan individu dalam

menerima, mengolah, dan menyimpan informasi. tanpa adanya kondisi internal yang baik, proses belajar akan terhambat meskipun lingkungan luar mendukung. oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor internal agar guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa. selain faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, terdapat pula faktor eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar.

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang datang dari luar diri siswa, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. keberadaan faktor eksternal ini sangat penting karena dapat mendukung atau justru menghambat kegiatan belajar siswa. misalnya, lingkungan sekolah yang kondusif, dukungan keluarga, serta pengaruh teman sebaya dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. sebaliknya, lingkungan yang tidak mendukung dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar. oleh sebab itu, guru maupun orang tua perlu memperhatikan faktor-faktor eksternal agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal.

Dua Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Yaitu Sebagai Berikut :

a. Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

1. Kesehatan Jasmani Dan Rohani

kondisi fisik yang sehat membuat siswa lebih fokus dan mampu menerima pelajaran dengan baik. sebaliknya, siswa yang sakit atau lemah secara fisik cenderung sulit berkonsentrasi dalam belajar.

2. Kecerdasan (Intelegensi)

tingkat kecerdasan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi. siswa dengan kecerdasan tinggi biasanya lebih cepat menyerap pelajaran dibandingkan siswa dengan kecerdasan rata-rata.

3. Bakat

setiap siswa memiliki potensi atau kemampuan khusus yang berbeda-beda.

apabila bakat tersebut dikembangkan dengan baik, maka akan mendukung proses belajarnya menjadi lebih optimal.

#### 4. Minat

minat mendorong siswa untuk lebih giat belajar. ketika siswa tertarik pada suatu mata pelajaran, ia akan lebih bersemangat dalam mempelajari dan mendalami materi.

#### 5. Motivasi

motivasi menjadi pendorong utama bagi siswa untuk belajar. tanpa motivasi, meskipun siswa memiliki kecerdasan dan bakat, hasil belajarnya tidak akan maksimal.

#### 6. Sikap Dan Kebiasaan Belajar

sikap positif terhadap pelajaran serta kebiasaan belajar yang baik, seperti disiplin dan konsisten, sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

### b. Faktor Eksternal (Dari Luar Diri Siswa)

#### 1. Lingkungan Keluarga

keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak. perhatian orang tua, pola asuh, serta ketersediaan fasilitas belajar sangat berpengaruh terhadap semangat dan prestasi belajar siswa.

#### 2. Lingkungan Sekolah

faktor ini mencakup metode mengajar guru, kualitas kurikulum, sarana prasarana, serta suasana belajar di kelas. guru yang kreatif dan suasana kelas yang kondusif akan mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

#### 3. Lingkungan Masyarakat

masyarakat di sekitar siswa juga memberikan pengaruh, baik positif maupun negatif. lingkungan yang menghargai pendidikan akan mendorong anak untuk

belajar, sedangkan lingkungan yang kurang peduli terhadap pendidikan dapat menjadi penghambat.

### **2.1.3 Perinsip-Perinsip Belajar**

Dalam proses pendidikan, belajar merupakan inti dari segala kegiatan. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan pemahaman mengenai prinsip-prinsip belajar. Prinsip-prinsip belajar adalah ketentuan dasar yang menjadi pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sementara siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Selain itu, prinsip-prinsip belajar juga membantu memastikan bahwa kegiatan belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, serta perilaku yang lebih baik. Oleh karena itu, pembahasan mengenai prinsip-prinsip belajar menjadi penting untuk memberikan gambaran bagaimana proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

#### **1. Belajar Adalah Proses Aktif**

Bruner dalam Dimiyati & Mudjiono (2013) menegaskan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Siswa perlu terlibat langsung dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, mencoba, berdiskusi, dan menyimpulkan agar pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat hafalan, tetapi benar-benar dipahami dan dihayati. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan baru yang relevan dengan pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya.

#### **2. Belajar Adalah Proses Yang Berkesinambungan**

Gagne dalam Sanjaya (2016) menjelaskan bahwa belajar berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan, dimulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Setiap pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh siswa akan menjadi dasar untuk mempelajari hal berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran

perlu dirancang secara sistematis, logis, dan berurutan agar siswa dapat mengembangkan kompetensi secara optimal.

### 3. Belajar Dipengaruhi Oleh Motivasi

Sardiman (2011) menyatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa yang mendorong terjadinya aktivitas belajar. motivasi yang tinggi akan membuat siswa lebih giat, tekun, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar. motivasi dapat muncul dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), misalnya berupa dorongan guru, penghargaan, atau kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan.

### 4. Belajar Harus Bermakna

Ausubel dalam Suharsimi Arikunto (2013) menekankan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila informasi baru yang diperoleh siswa dapat dikaitkan dengan struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya. artinya, pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dipahami serta diingat dalam jangka waktu yang lama.

### 5. Belajar Terjadi Karena Interaksi Dengan Lingkungan

Slameto (2015) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya. interaksi ini bisa terjadi dengan guru, teman sebaya, keluarga, maupun masyarakat. oleh sebab itu, lingkungan yang kondusif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

### 6. Belajar Memerlukan Latihan Dan Pengulangan

menurut Thorndike dalam Syah (2014), hukum belajar yang dikenal dengan *law of exercise* menyatakan bahwa semakin sering suatu hubungan stimulus dan respons dilatih, maka hubungan tersebut akan semakin kuat. hal ini menunjukkan pentingnya latihan dan pengulangan dalam memperkuat daya ingat siswa serta membantu mereka menguasai keterampilan dengan lebih baik.

## 7. Belajar Dipengaruhi Oleh Perbedaan Individu

Dimiyati & Mudjiono (2013) menegaskan bahwa setiap siswa memiliki perbedaan individu, baik dari segi kemampuan, minat, gaya belajar, maupun latar belakang. dengan adanya perbedaan ini, guru harus menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## 8. Belajar Mencakup Perubahan Perilaku

Hilgard & Bower dalam Hamalik (2014) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap, kebiasaan, keterampilan, serta nilai-nilai yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari siswa.

### 2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, yang berasal dari pengalaman sebelumnya atau dari pembelajaran yang terencana. Setiap individu melakukan kegiatan belajar dalam rangkaian proses pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi aktif dan positif individu dengan lingkungannya. Dalam proses belajar mengajar, terdapat pencapaian tertentu yang dikenal sebagai hasil belajar. Beberapa pendapat menurut para ahli mengenai pengertian hasil belajar adalah sebagai berikut :

Menurut Suprijono dalam Tumanggor (2021), hasil belajar mencakup pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran semata, tetapi juga menyangkut aspek afektif dan psikomotor yang tercermin dalam sikap serta keterampilan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Lindgren dalam Cahyati (2021) menambahkan bahwa hasil pembelajaran mencakup kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar adalah suatu kesatuan yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap), dan psikomotor (kecakapan). Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai kombinasi dari apa yang diketahui siswa, bagaimana sikap mereka, dan bagaimana mereka mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam tindakan nyata.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Jawawi, Fradani Crusma Ayis (2021) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang dapat diamati melalui penampilan siswa. Definisi ini menekankan bahwa hasil belajar harus bersifat terukur dan dapat diamati secara nyata melalui perubahan perilaku, keterampilan, maupun performa siswa dalam menyelesaikan tugas.

Dari ketiga menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator keberhasilan proses pembelajaran yang melibatkan tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Artinya, keberhasilan belajar siswa bukan hanya dilihat dari nilai akademis, melainkan juga dari sikap, keterampilan, serta perubahan perilaku yang muncul setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar peserta didik mencakup kemampuan kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (perilaku). Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran berlangsung secara efektif. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, apresiasi, sikap, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran.

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

Hasil belajar sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Purwanto dalam Mirdanda (2018),

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (dari luar diri peserta didik). Faktor internal mencakup aspek fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumen.

Ada tiga faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu:

a. Faktor Internal

1. Kesehatan fisik : Kesehatan yang baik mendukung siswa untuk belajar dengan optimal, sedangkan siswa yang sakit akan mengalami kesulitan berkonsentrasi, yang dapat menurunkan hasil belajar.
2. Psikologis : Meliputi bakat, minat, kreativitas, motivasi, dan stabilitas emosi.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun sosial.

1. Lingkungan fisik sekolah : Sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas yang baik, ventilasi, dan fasilitas belajar lainnya, sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Lingkungan sosial kelas : Suasana yang kondusif antara guru dan siswa dapat memacu semangat belajar siswa.
3. Lingkungan sosial keluarga : Interaksi antara orang tua dan anak di rumah, termasuk pola asuh dan dukungan, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

c. Faktor Kurikulum Dan Kebijakan

1. Kurikulum yang relevan dan sesuai kebutuhan siswa akan berdampak pada efektivitas pembelajaran. kurikulum adalah pedoman utama dalam pelaksanaan

pembelajaran yang menentukan tujuan, isi, metode, dan evaluasi belajar. menurut nasution, kurikulum merupakan rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di sekolah. jika kurikulum relevan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman, seperti kurikulum merdeka, maka pembelajaran akan lebih bermakna. sebaliknya, kurikulum yang tidak sesuai dapat menjadi hambatan dalam mencapai hasil belajar. menurut Sukmadinata (2013:15) menjelaskan bahwa kurikulum berfungsi sebagai pedoman yang memengaruhi proses pembelajaran di kelas, sehingga keberhasilan hasil belajar peserta didik sangat ditentukan oleh kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan, kemampuan, dan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, kurikulum menjadi salah satu faktor eksternal yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2. Kebijakan yang tepat, seperti bantuan sekolah atau pelatihan guru, akan mendukung proses belajar. namun, kebijakan yang tidak konsisten justru bisa mengganggu jalannya pembelajaran. menurut Syafaruddin (2019:89) menegaskan bahwa kebijakan pendidikan, baik dalam bentuk regulasi, standar kompetensi, maupun kebijakan evaluasi, akan sangat menentukan mutu pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan yang tepat dan terarah dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Menurut Sadirman dalam Mirdanda (2018), mencakup motivasi, konsentrasi, pemahaman, organisasi, perhatian, minat, dan kreativitas. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal.

### **2.1.6 Indikator Tercapainya Hasil Belajar**

Menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Educational Objectives*, tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penjelasan mengenai indikator hasil belajar adalah sebagai berikut :

Ranah Kognitif : Merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada pemahaman. Proses belajar melibatkan penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan

informasi. Bloom mengklasifikasikan tingkat hasil belajar kognitif dari yang terendah (hafalan) hingga yang tertinggi (evaluasi).

Ranah Afektif : Berkaitan dengan nilai-nilai yang berhubungan dengan sikap dan perilaku.

Ranah Psikomotorik : Meliputi gerakan dasar, gerakan generik, gerakan terkoordinasi, dan gerakan kreatif.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan atau kompetensi siswa selama proses belajar, yang tidak hanya mencakup aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga perubahan perilaku (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

### **2.1.7 Media Pembelajaran *Flashcard***

#### *Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard**

Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam proses belajar mengajar, sehingga pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memahami materi pelajaran.

*Flashcard* adalah media berbentuk kartu bergambar yang memiliki dua sisi: sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berisi penjelasan atau keterangan tentang gambar tersebut. *Flashcard* juga dapat diartikan sebagai kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan siswa tentang sesuatu yang berkaitan dengan gambar.

Menurut Arsyad (2013:115), *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang membantu siswa mengingat atau memahami sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Satriana (2013:15) menyatakan bahwa *flashcard* adalah media visual berupa kartu yang menampilkan

gambar terkait dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan.



**Gambar 2.1** Tampilan Bagian Depan Media *Flashcard*



**Gambar 2.2** Tampilan Bagian Belakang Media *Flashcard*

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk kartu yang memuat tulisan dan gambar. Kartu ini berisi pokok bahasan tertentu yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mencerna informasi. Dengan memanfaatkan media *flashcard*, siswa dapat belajar secara visual, yang dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. *Flashcard* efektif dalam menyajikan informasi secara ringkas dan jelas, sehingga membantu siswa dalam proses belajar.

### **2.1.8 Karakteristik Media *Flashcard***

Media *flashcard* adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk kartu yang dirancang dengan gambar dan tulisan. Kartu ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih efektif. *Flashcard* sering digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari pengenalan kosakata baru hingga konsep-konsep yang lebih kompleks dalam berbagai mata pelajaran.

Karakteristik :

1. Kartu Bergambar yang Efektif : *Flashcard* dirancang untuk menarik perhatian siswa dengan menggunakan gambar yang relevan dan menarik.
2. Dua Sisi : Setiap *flashcard* memiliki dua sisi; sisi depan biasanya berisi gambar atau simbol, sedangkan sisi belakang memuat definisi, keterangan, atau informasi tambahan yang mendukung pemahaman siswa.
3. Sederhana dan Mudah Dibuat : *Flashcard* dapat dibuat dengan mudah oleh guru atau siswa, menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kertas atau karton.

### **2.1.9 Komponen Media *flashcard***

Kesederhanaan (*Simplicity*) : Media harus dirancang dengan ringkas dan fokus pada informasi penting agar mudah dipahami oleh siswa. Informasi yang terlalu banyak dapat membingungkan.

Kesatuan (*Unity*) : Semua unsur visual dalam *flashcard* harus saling mendukung untuk menciptakan kesatuan yang harmonis. Misalnya, penggunaan warna dan bentuk yang konsisten dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik.

Penekanan (*Emphasis*) : Unsur-unsur penting dalam *flashcard* harus ditonjolkan agar menarik perhatian siswa. Ini bisa dilakukan dengan menggunakan ukuran font yang lebih besar atau warna yang mencolok.

Keseimbangan (*Balance*) : *Flashcard* dapat memiliki keseimbangan formal (simetris) atau informal (tidak simetris) untuk menciptakan persepsi yang seimbang. Keseimbangan visual penting untuk menjaga perhatian siswa.

Alat-alat Visual : Penggunaan elemen visual seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami informasi

#### **2.1.10 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Flashcard***

Kelebihan :

1. Mudah Dibawa : *Flashcard* memiliki ukuran yang kecil dan ringan, sehingga mudah dibawa ke mana saja. Siswa dapat belajar di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas.
2. Praktis dalam Pembuatan dan Penggunaan : *Flashcard* tidak memerlukan keahlian khusus untuk membuatnya. Guru dapat dengan mudah menyusun *flashcard* sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Memudahkan Siswa Mengingat : Pesan yang disajikan dalam *flashcard* singkat dan jelas, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat informasi. Kombinasi antara gambar dan teks juga membantu siswa mengenali konsep pembelajaran.
4. Menyenangkan Melalui Permainan : Penggunaan *flashcard* dapat dilakukan dalam bentuk permainan, menjadikannya menyenangkan bagi siswa. Misalnya, siswa dapat berlomba untuk mencocokkan gambar dengan definisi yang tepat.

Kekurangan :

1. Hanya Mengandalkan Persepsi Visual : *Flashcard* mungkin tidak efektif untuk semua jenis pembelajaran, terutama bagi siswa yang lebih suka belajar melalui metode auditori atau kinestetik.
2. Gambar yang Terlalu Kompleks : Gambar yang terlalu rumit dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, karena siswa mungkin kesulitan memahami informasi yang disajikan.
3. Ukuran Terbatas untuk Kelompok Besar : *Flashcard* yang kecil mungkin tidak cukup untuk digunakan dalam kelompok besar, di mana semua siswa perlu melihat informasi dengan jelas.

#### **2.1.11 Manfaat Media *Flashcard***

1. Mengasah Kemampuan Bersosialisasi : *Flashcard* dapat digunakan dalam permainan kelompok, yang membantu siswa mengasah kemampuan bersosialisasi dan bekerja sama.
2. Belajar Memahami Aturan : Siswa belajar memahami aturan permainan, yang membantu mereka disiplin dan menghargai proses belajar.
3. Menambah Wawasan : Melalui permainan *flashcard*, pengetahuan siswa dapat bertambah, terutama dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

#### **2.1.12 Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**

Model pembelajaran TGT adalah metode yang melibatkan kompetisi antar kelompok, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan adanya elemen permainan dan turnamen, siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk belajar.

Langkah-langkah :

Penyajian Kelas : Pada tahap ini, guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi. Ini adalah kesempatan bagi guru untuk

menjelaskan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dengan baik.

**Pembentukan Kelompok :** Siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 orang dengan latar belakang akademik dan jenis kelamin yang beragam. Pembentukan kelompok yang heterogen ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok dapat belajar satu sama lain.

**Games :** Siswa berpartisipasi dalam permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang telah mereka pelajari. Pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini biasanya berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.

**Turnamen :** Setelah satu unit materi selesai, siswa berkompetisi dalam permainan akademik antar kelompok. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang kompetitif.

**Rekognisi Tim :** Tim yang menunjukkan kinerja terbaik akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan ini dapat berupa pujian, sertifikat, atau hadiah kecil, yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras.

**Kelebihan :**

1. **Mendorong Partisipasi Semua Siswa :** Model ini memungkinkan siswa dengan kemampuan akademis yang berbeda untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompok mereka.
2. **Menumbuhkan Rasa Kebersamaan :** TGT membantu siswa mengembangkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok, yang penting untuk membangun hubungan sosial yang baik.
3. **Meningkatkan Semangat Belajar :** Dengan adanya penghargaan yang dijanjikan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Elemen permainan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

**Kekurangan :**

1. Siswa yang Kurang Aktif Bisa Terbaikan : Dalam kelompok, beberapa siswa mungkin tidak aktif berpartisipasi jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik. Ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kontribusi siswa.
2. Potensi Kegaduhan : Tanpa pengelolaan yang tepat, kelas dapat menjadi gaduh, yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

### **2.1.13 Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami masyarakat, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. PKN berperan dalam membentuk karakter dan sikap siswa sebagai warga negara yang baik.

Tujuan :

1. Membangun Keyakinan Terhadap Kebesaran Tuhan : Melalui pembelajaran PKN, siswa diharapkan dapat memahami dan menghargai keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan Tuhan.
2. Mengembangkan Pengetahuan dan Pemahaman Konsep PKN : Siswa diajarkan konsep-konsep dasar dalam PKN yang bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti hak asasi manusia, demokrasi, dan keadilan sosial.
3. Meningkatkan Keterampilan Proses : PKN juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menyelidiki dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat.
4. Kesadaran untuk Menjaga dan Melestarikan Lingkungan : Siswa diajarkan untuk memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menjaga lingkungan hidup dan berkontribusi dalam pelestariannya.

Hasil Penelitian yang Relevan, Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai lokasi dan subjek. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa

flashcard dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

#### **2.1.14 Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia**

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau yang terbentang luas dari sabang hingga merauke, dari miangas sampai pulau rote. kondisi geografis yang demikian luas dan beragam telah melahirkan berbagai bentuk kehidupan sosial, ekonomi, serta budaya yang berbeda-beda. setiap wilayah di indonesia memiliki ciri khas tersendiri dalam hal bahasa, adat istiadat, sistem kepercayaan, serta pola kehidupan sehari-hari. hal ini menjadikan indonesia memiliki lebih dari seribu suku bangsa dengan ratusan bahasa daerah yang masih digunakan hingga kini. perbedaan tersebut bukanlah penghalang, melainkan menjadi kekayaan dan identitas bangsa yang membedakan indonesia dengan negara lain. dalam konteks kebangsaan, keberagaman ini dipersatukan oleh semboyan *bhineka tunggal ika* yang menegaskan bahwa meskipun bangsa indonesia terdiri dari beragam suku, bahasa, budaya, dan tradisi, semuanya tetap berada dalam satu kesatuan bangsa dan negara yang utuh.

Keberagaman suku bangsa di indonesia juga melahirkan keragaman budaya yang sangat kaya dan mendalam. budaya yang dimaksud mencakup segala hasil cipta, rasa, dan karsa manusia, baik yang bersifat material maupun nonmaterial. kekayaan budaya ini tampak dari beragam tarian daerah, musik tradisional, pakaian adat, rumah adat, hingga upacara adat yang diwariskan dari generasi ke generasi. misalnya, masyarakat jawa dengan seni gamelan, wayang kulit, dan batik yang telah diakui sebagai warisan budaya dunia; masyarakat minangkabau dengan rumah gadang, tari piring, dan tradisi merantau; masyarakat bali dengan tarian kecak, upacara keagamaan, dan arsitektur pura; masyarakat toraja dengan rumah tongkonan serta upacara adat rambu solo; dan masyarakat dayak dengan rumah panjang, seni ukir, serta upacara gawai dayak. setiap budaya mencerminkan pandangan hidup, norma, nilai, dan filosofi yang dianut oleh masing-masing suku bangsa. hal ini menjadikan indonesia sebagai salah satu

negara dengan kekayaan budaya yang diakui dunia, sekaligus menjadi daya tarik pariwisata internasional.

Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memiliki peran penting dalam memperkuat persatuan sekaligus menjadi tantangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Keberagaman dapat menjadi kekuatan apabila masyarakat mampu menumbuhkan sikap saling menghargai, toleransi, dan menghormati perbedaan. Sebaliknya, keberagaman juga berpotensi menimbulkan konflik apabila tidak dikelola dengan bijak. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran bersama bahwa keberagaman adalah anugerah yang harus dijaga, dirawat, dan dilestarikan. Dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PKN, nilai-nilai yang terkandung dalam keberagaman ini sangat relevan untuk ditanamkan kepada peserta didik sejak dini. Melalui pemahaman tentang keberagaman suku bangsa dan budaya, siswa diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, mengembangkan sikap toleransi, serta memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Selain itu, pelestarian budaya juga menjadi tanggung jawab generasi muda agar kekayaan budaya Indonesia tetap terjaga, tidak hilang, dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya sebagai identitas luhur bangsa Indonesia.

Keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah kondisi geografis Indonesia yang berbentuk kepulauan dengan lingkungan alam yang beragam, mulai dari pegunungan, dataran rendah, pesisir, hingga daerah perairan. Perbedaan kondisi alam tersebut membuat masyarakat di tiap daerah mengembangkan cara hidup, mata pencaharian, serta tradisi yang berbeda-beda. Selain itu, faktor sejarah juga turut berperan, seperti adanya jalur perdagangan antarbangsa yang memungkinkan terjadinya pertukaran budaya dengan bangsa lain. Interaksi sosial yang terus berlangsung kemudian membentuk keragaman budaya yang semakin kaya. Keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Keberagaman ini memperkaya identitas bangsa

sehingga indonesia dikenal sebagai negara yang majemuk dan penuh warna. budaya-budaya daerah yang ada juga menjadi daya tarik pariwisata yang memberikan keuntungan ekonomi bagi masyarakat. selain itu, keberagaman mengajarkan nilai-nilai positif seperti toleransi, gotong royong, saling menghargai, dan menjaga persatuan. melalui perbedaan tersebut, masyarakat indonesia dapat belajar untuk lebih terbuka, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi perkembangan zaman tanpa kehilangan jati dirinya.

Meskipun keberagaman merupakan kekayaan bangsa, tidak dapat dipungkiri bahwa di dalamnya juga terdapat tantangan. perbedaan sering kali menimbulkan potensi konflik sosial apabila tidak dikelola dengan baik, terutama jika masih terdapat sikap etnosentrisme atau merasa kelompok suku sendiri lebih unggul dibandingkan yang lain. selain itu, keberagaman juga menghadapi ancaman berupa menurunnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan budaya lokal akibat pengaruh globalisasi dan modernisasi. oleh karena itu, diperlukan peran aktif semua pihak, termasuk melalui dunia pendidikan. dalam pembelajaran PKN, siswa perlu diajarkan tentang nilai-nilai persatuan dalam perbedaan, sikap toleransi, serta pentingnya menjaga dan melestarikan budaya bangsa. sekolah dapat menjadi sarana pengenalan budaya daerah melalui materi pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler, sehingga peserta didik mampu memahami keberagaman bukan sebagai sumber perpecahan, melainkan sebagai kekuatan yang menyatukan bangsa indonesia.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Semua siswa dan guru sebagai pendidik mengharapkan tercapainya hasil belajar yang tinggi, yang tercermin dalam prestasi yang mereka raih. Hasil belajar yang tinggi merupakan salah satu indikator kelancaran dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Ketika hasil belajar siswa rendah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan, hal ini akan menjadi masalah bagi guru, yang mungkin akan kebingungan mencari tahu penyebab rendahnya hasil belajar tersebut.

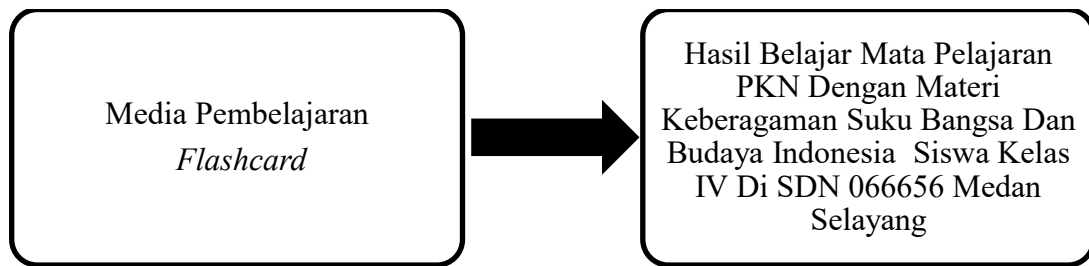
Proses pembelajaran yang optimal memungkinkan pencapaian hasil belajar yang optimal pula. Terdapat hubungan yang erat antara proses pembelajaran dan hasil yang dicapai. Semakin besar usaha yang dilakukan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang baik, semakin tinggi pula hasil atau

produk yang dihasilkan dari pembelajaran tersebut. Selain itu, pengelolaan kelas yang baik juga dapat mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang memuaskan. Usaha untuk mencapai hasil belajar yang tinggi juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana yang lebih menarik, tidak monoton, dan mengurangi kebosanan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media, terutama dalam mata pelajaran PKN, dapat mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal. PKN adalah mata pelajaran yang memerlukan media dalam pembelajarannya, karena pembelajaran ini berkaitan dengan pemahaman tentang masyarakat dan lingkungan. Tidak mungkin semua aspek yang ada di masyarakat dapat ditunjukkan kepada siswa tanpa menggunakan media yang sesuai. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa tidak hanya dapat memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Media *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif yang berupa kartu yang memuat gambar dan kata. Ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan dapat dibuat sendiri atau menggunakan yang sudah tersedia. Penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar PKN, khususnya pada materi yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan kerangka berpikir dapat di gambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir**

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV di SDN 066656 Medan Selayang. Penelitian ini akan melibatkan pemberian pretest (sebelum menggunakan media *flashcard*) dan posttest (setelah menggunakan media *flashcard*) untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar.

### **2.3 Defenisi Operasional**

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman, maka perlu diberi definisi operasional yaitu sebagai berikut :

1. Belajar merupakan suatu proses di mana seseorang berusaha untuk mendapatkan perubahan perilaku baru secara menyeluruh, yang terjadi sebagai hasil dari pengalamannya sendiri saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
2. Mengajar adalah proses penyampaian atau pemindahan ilmu pengetahuan dari pendidik kepada siswa melalui kegiatan yang telah direncanakan, sehingga tercipta proses belajar yang efektif.
3. Pembelajaran adalah suatu interaksi yang terarah antara pendidik dan peserta didik, yang bertujuan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap melalui pengalaman belajar.
4. Media pembelajaran *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan tujuan

memudahkan siswa dalam memahami materi secara visual yang menarik dan praktis.

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah mata pelajaran yang berperan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya dengan baik.

6. Materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia merupakan topik dalam mata pelajaran PKN kelas IV SD yang membahas tentang perbedaan suku bangsa, adat istiadat, dan budaya yang ada di Indonesia, sekaligus menanamkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman tersebut.

7. Pengaruh adalah kekuatan atau daya yang timbul akibat penggunaan media pembelajaran *flashcard*, yang dapat menyebabkan perubahan atau perbedaan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2017:96) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.” Artinya, hipotesis belum tentu benar, tetapi masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data dan analisis yang sesuai. dengan adanya hipotesis, arah penelitian menjadi lebih terfokus karena peneliti memiliki dugaan awal yang akan diuji kebenarannya melalui metode ilmiah.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Dengan Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN 066656 Medan Selayang.