

IMPLEMENTASI MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Isni Susanti, Fitria Martanti, Ummu Jauharin Farda

Page | 170

Universitas Wahid Hasyim Semarang, Universitas Wahid Hasyim Semarang, Universitas
Wahid Hasyim Semarang
Isnisan14@gmail.com, f.martanti@gmail.com, jaufaummu91@gmail.com

Abstract

The goal of this study was to determine student learning outcomes in thematic learning using Flashcard Media in sub-theme 2 forms of learning objects at Class III Madrasah Ibtidaiyah Annur Pedurungan Semarang. This study was carried out using Classroom Action Research (CAR). Data was gathered through the use of evaluation tests, interviews, documentation, and observations Based on the results of learning scores from the pre-cycle, the first cycle is the first meeting obtained an average of 60.5 percentage of 25 percent including unfeasible criteria, the first cycle of the second meeting obtained an average of 70.5 percentage of 55 percent including eligible criteria, and the second cycle of the first meeting obtained an average of 70.5 percentage of 55 percent including eligible criteria. The results of this study based on the results of learning scores from pre-cycle obtained an average of 59.5 percentage of 15% including very unfeasible criteria, the first cycle is the first meeting obtained an average of 60.5 percentage of 25% including unfeasible criteria, the first cycle of the second meeting obtained an average of 70.5 percentage of 55 percent including eligible criteria, and the second cycle of the first meeting obtained an average of

Keywords: *Learning Outcomes, Flashcard, Thematic Learning*

Received: 2021-11-20
Accepted: 2021-12-21
Published: 2021-12-25

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah *untuk* mengetahui hasil belajar peserta didik dengan implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran tematik pada subtema 2 wujud benda pembelajaran ke 5 Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Annur Pedurungan Kota Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil nilai belajar dari siklus I pertemuan ke II memperoleh rata-rata sebesar 70,5 presentase 55% termasuk kriteria layak sedangkan siklus II pertemuan ke I memperoleh rata-rata sebesar 78 presentase 75% termasuk kriteria layak, siklus II pertemuan ke II memperoleh rata-rata sebesar 83,5 presentase 85% termasuk kriteria sangat layak. Hasil observasi keaktifan siswa dari siklus I pertemuan ke I memperoleh rata-rata 9,45 presentase 35% termasuk kriteria tidak layak, siklus I pertemuan ke II memperoleh rata-rata 10,8 presentase 70% termasuk kriteria layak sedangkan siklus II pertemuan ke I memperoleh rata-rata 12,45 presentase 75% termasuk kriteria layak, siklus II pertemuan ke II memperoleh rata-rata 13,15 presentase 85% termasuk kriteria sangat layak dan telah berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Flashcard*, Pembelajaran Tematik

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan dan teknologi moderen, seharusnya berjalan bersamaan, kurikulum yang diberikan pada dunia pendidikan harus bisa mengaplikasikan teknologi terbaru. Seperti halnya metode dalam pendidikan, teknologi saat ini bisa digunakan dalam metode pendidikan. Kebanyakan pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, peserta didik dianggap sebagai penerima pengetahuan yang pasif, sedangkan pendidik sebagai pemberi informasi dan mengharapkan peserta didik untuk menghafal dan mengingat informasi yang diberikannya. Pembelajaran secara konvensional yang kurang menarik ini membuat peserta didik cenderung bosan dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.¹

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada.² Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang pendek, tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Karakteristik perkembangan anak pada usia SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan. Mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan matanya untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD, antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri.³

Proses belajar mengajar di kelas saat ini yang kebanyakan membosankan, sehingga membuat anak didik tidak tertarik untuk mendengarkan, memahami, apalagi

¹ Sri Lestari Rahayu and Fujiati Fujiati, "Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Edukasi Yang Interaktif Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 5, no. 3 (2018): 341, <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>.

² Yadi Jatira and Neviyarni S, "Fenomena Stress Dan Pembiasaan Belajar Daring Dimasa Pandemi Covid-19," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 35–43, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.187>.

³ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 6-7

mengembangkan pemahaman mereka.⁴ Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas sering kali menimbulkan berbagai persoalan yang sulit diatasi. Kelas yang notabennya terdiri atas keberbedaan karakter siswa, menuntut guru agar pandai mencari cara tepat agar pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat berjalan optimal dan tercapainya tujuan pembelajaran. SD/MI merupakan satuan pendidikan yang memiliki banyak permasalahan di dalamnya karena siswa berada pada kekanak-kanakan. Guru sebagai pembimbing diharapkan dapat mengakomodir segala kebutuhan siswa dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga dapat mengarahkan sekaligus membina siswa untuk mendapatkan proses pembelajaran yang bermakna. Meski berbagai cara telah dilakukan, namun permasalahan yang ada di kelas masih sangat sulit untuk dicari solusinya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.⁵

Beberapa masalah yang sering ditemukan di kelas adalah sebagai berikut: ramai sendiri, berpindah-pindah tempat, membuat keributan, dll. Beberapa masalah yang sudah tersaji di atas, menjadi sebuah kewajaran apabila sering terjadi karena siswa di SD/MI sedang mengalami fase perkembangan anak dan menikmati masa bermainnya. Namun demikian, segala aktifitas yang tidak bermanfaat dapat diarahkan menjadi lebih bermanfaat apabila guru mampu melakukan desain pembelajaran dengan cara-cara tertentu agar dapat mengurangi permasalahan diatas. Beragam cara yang dilakukan oleh guru dengan mengenalkan berbagai macam permainan yang kemudian dihubungkan dengan materi yang diajarkan.⁶

Berdasarkan dengan hal tersebut, peneliti telah melakukan observasi pendahuluan di MI Annur Pedurungan Kidul Kota Semarang, banyak yang beliau tuturkan mengenai proses pembelajaran tematik dikelas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik diantaranya sering guyon sendiri, siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah

⁴ Ma'mur Asmani. Jamal, *Tips Membangun Komunitas Belajar di Sekolah*, Yogyakarta: DIVA Press, 2014, hlm. 13

⁵ Ummu Jauharin Farda, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris," *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman* 7, no. 1 (2018): 1–17, <https://doi.org/10.31942/mgs.v7i1.1986>.

⁶ Ma'as Shobirin, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Semarang : Fatawa Publishing, 2018, hlm. 5-10

tanpa variasi, guru belum menggunakan media yang inovatif, kurangnya penerapan media pembelajaran selama proses pembelajaran dan akhirnya berdampak pada nilai siswayang kurang memuaskan. Hal ini menyebabkan siswa yang memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada Pembelajaran Tematik secara individu hanya mencapai 50% dari target minimal yaitu 85% sedangkan pencapaian KKM secara nasional baru mencapai 50%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pembelajaran tematik subtema 2 wujud benda pembelajaran ke 5 di kelas 3 masih dibawah standar KKM yang diharapkan oleh guru.⁷

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.⁸ Desain Penelitian yang digunakan yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi.⁹ Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memperbaiki beberapa kekurangan di kelas¹⁰. Penelitian Tindakan Kelas biasanya dilakukan pada sekelompok sasaran yang hasilnya dapat langsung dipat dilihat dari beberapa siklus yang dilakukan.¹¹

Subjek penelitian ini semua siswa kelas III MI Annur Pedurungan Kidul Kota Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021, yang terdiri dari 20 orang siswa diantaranya 12 siswa putra dan 8 siswa putri. Sedangkan objek penelitiannya adalah pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran ke 5 pada semester satu (ganjil). Metode pengumpulan data menggunakan metode test evaluasi, wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang digunakan pada PTK ini adalah data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran dari ahli pembelajaran. Data tersebut memberi

⁷Nur Istiqomah, *Guru Kelas III MI An-nur Pedurungan Kidul Kota Semarang*, Wawancara Pada Hari Senin, Tanggal 24 Agustus 2020 Pukul 10.30

⁸ Suharsimi Arikunta, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015, hlm. 3

⁹ Ida Ermiana, Lalu Hamdian Affandi, and Anindita Suliya Hangesti Mandra Kusuma, "Workshop Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berbasis Lesson Study (LS) Di SD Negeri 15 Cakranegara," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).

¹⁰ Ani Suprpti Muhammad Nasirun, Indrawati, "Studi Tingkat Pemahaman Guru PAUD Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Muhammad," *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 1 (2021): 26–36.

¹¹ Muhammad Nasirun, Indrawati, Ani Suprpti. "Studi Tingkat Pemahaman Guru PAUD Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Muhammad." *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 1 (2021), hlm. 26–36.

gambaran mengenai keberhasilan peningkatan hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh yaitu data ahli materi dan data hasil tes belajar peserta didik selama 2 siklus.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan. Kendala yang dialami di MI Annur Pedurungan Kota Semarang adalah terbatasnya fasilitas media pembelajaran yang disediakan Madrasah, serta masalah yang dialami peserta didik yang masih suka bermain sendiri, guyon dan tidak memperhatikan gurunya pada saat gurunya sedang memberikan materi di kelas serta berakibat pada hasil belajar yang belum memenuhi KKM. Hal tersebut menjadi kendala bagi guru kelas dalam mengajar. Guru hanya memanfaatkan LKS dan buku paket saja sehingga peserta didik cenderung mudah bosan, merasa kurang tertarik dengan materi yang ada dan turunnya konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kemudian dilakukan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik pada media *Flashcard*. Cara menggunakan media *Flashcard* yaitu kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa, cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan, berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru, mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian, jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu di susun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.¹²

1. Analisis kegiatan persiklus

a. Prasiklus

Prasiklus ini langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu mewawancarai guru kelas III MI Annur Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021, setelah guru kelas III diwawancarai oleh peneliti ternyata guru mengalami kesulitan pada saat pembelajaran tematik dimana, siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang berakibat pada hasil belajar peserta didik terutama subtema wujud benda

¹²Ibid., hlm. 95-96

pembelajaran 5 selain itu, guru juga memberikan hasil nilai akhir yang diperoleh oleh siswa itu dikarenakan guru cara mengajarnya hanya ceramah dan demonstrasi pada hal di subtema wujud benda pembelajaran 5 banyak gambar-gambar yang harus ditampilkan ke siswa untuk memudahkan proses pembelajaran maka dari, itu peneliti menyarankan untuk memakai media *flashcard* yang dijadikan sebagai media pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5. Berikut adalah nilai hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada awal yang dilaksanakan sebelum dilakukan tindakan menggunakan media *flashcard* hasil belajar siswa diketahui masih banyak yang belum tuntas. Adapun nilai siswa sebelum dilakukan tindakan menggunakan media *flashcard* dapat dilihat pada tabel 1 yang memperlihatkan nilai sebelum dilaksanakan tindakan dan rata-rata nilai siswa pada kisaran nilai 60 atau dengan predikat cukup baik

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus

No	Nama	Prasiklus		
		Nilai	Predikat	Kriteria
1.	A. Fikri Ardana	60	C	Cukup Baik
2.	A. Nafis Saputra	50	C	Cukup Baik
3.	Almazida	70	B	Baik
5.	Amirul Ihtisyam	60	C	Cukup Baik
6.	Dadan Nur Syadad	60	C	Cukup Baik
7.	Fadil Ahmad	60	C	Cukup Baik
8.	Fiqqi Yurid	60	C	Cukup Baik
9.	Izam Ahmad	70	B	Baik
10.	Maulida Maghfiroh	60	C	Cukup Baik
11.	M. Eka Prayoga	50	C	Cukup Baik
12.	Muhamad Sahal	60	C	Cukup Baik
13.	M. Syamsul Ma'arif	50	C	Cukup Baik
14.	Novia Rezta A	70	B	Baik
15.	Rafa Zaini Rahman	60	C	Cukup Baik
16.	Sektian Ilham	50	C	Cukup Baik
17.	Sela Fiani	60	C	Cukup Baik
18.	Silmi Latifatu Z	60	C	Cukup Baik
19.	Tiara Hayuningtyas	60	C	Cukup Baik
20.	Tsalits Uwais Z	60	C	Cukup Baik
Jumlah		1190		
Rata-rata		59,5		
Nilai Tertinggi		70		
Nilai Terendah		50		
Presentase		15% / 3 siswa / Kurang Sekali		

b. Siklus I

Pada kegiatan siklus I langkah yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merencanakan kegiatan pada siklus I antara lain perencanaan, pelaksana tindakan, pengamat tindakan dan refleksi. Kegiatan pada siklus I dapat diketahui dari berbagai kegiatan:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru memaparkan gambaran pembelajaran pada pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5 kelas III MI Annur Pedurungan Kota Semarang, bahwa siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5, maka dari itu peneliti melakukan perencanaan terlebih dahulu dengan menyiapkan: Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi, menyiapkan media *Flashcard* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang diterapkan, membuat soal untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu dan menyiapkan lembar pedoman observasi untuk mengetahui kegiatan siswa.

2) Pelaksana Tindakan

Pelaksana tindakan siklus I dalam pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5 dengan menggunakan media *flashcard* dilaksanakan 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal pandemi sekolah dibagi menjadi 2 kelompok, 1 hari 1 kelompok di kelas III MI Annur Pedurungan Kota Semarang materi yang ada di pembelajaran 5.

Guru menetapkan ketuntasan minimal 70 sesuai KKM Mata Pelajaran Tematik di MI Annur Pedurungan Kota Semarang. Siswa dinyatakan tuntas apabila mampu mencapai nilai 70. Nilai hasil belajar siswa dalam siklus I pertemuan ke I dan II diambil dari nilai tes evaluasi pada akhir pembelajaran siklus I.

Berdasarkan pada siklus I tahap perencanan, sebelum peneliti melakukan observasi ditahap prasiklus peneliti terlebih dahulumerencanakan kegiatan dan mengidentifikasi langkah yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi selama pembelajaran dikelas. Siklus II. Berdasarkan pada siklus II tahap perencanan, peneliti terlebih dahulu melakukan refleksi hasil belajar siswa pada siklus I untuk merencanakan kegiatan dan mengidentifikasi langkah yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama pembelajaran di siklus.

3) Pengamatan Tindakan

Aktivitas yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan pengamatan observasi kepada siswa dengan lembar dilakukan pengamatan observasi dalam pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5 dengan menggunakan media *flashcard*.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi ini guru mengetahui apa yang kurang pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan Hasil refleksi ini digunakan untuk melakukan perbaikan pada perencanaan di tahapan siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil nilai belajar pada siklus I, perlu dilakukan refleksi untuk melihat keberhasilan siswa pada siklus I, hasil refleksi siklus I pertemuan ke I antara lain hasil presentase pada nilai siklus I pertemuan ke I sebesar 25% dalam kriteria kurang, yang mencapai KKM sebanyak 5 siswa dari 20 peserta didik dan yang belum mencapai KKM sebanyak 15 siswa dari 20 peserta didik. Pada siklus I pertemuan ke II sebesar 55% dalam kriteria cukup, mencapai KKM 11 siswa dari 20 peserta didik dan yang belum mencapai KKM sebanyak 9 peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tematik di dalam kelas dengan media *flashcard* cukup baik, namun masih ada kelemahan-kelemahan yang masih perlu diperbaiki antara lain ada beberapa siswa yang masih sering guyon sendiri tidak memperhatikan gurunya akhirnya setelah diwawancarai siswa meminta agar media *flashcard* di buat dengan gambar yang lebih bervariasi, media *flashcard* kurang banyak gambar-gambar yang lainnya, media *flashcard* tidak ada keterangan gambarnya hanya tersaji gambar saja, akhirnya permainan di siklus I kurang maksimal, siswa meminta agar gambarnya lebih diperbanyak lagi dan lebih bervariasi lagi

Dari hasil refleksi ini siklus I pertemuan ke I dan II, ini akan digunakan untuk merencanakan tindakan di siklus II, agar prestasi belajar meningkat dan proses belajar mengajar di kelas lebih menyenangkan maka perlu di persiapkan media *flashcard* dengan lebih banyak gambar-gambar. Contohnya gambar timbangan itu ditampilkan gambar-gambar timbangan yang lainnya dan contoh barang yang ditimbang, macam-macam gotong royong dan lain sebagainya.

c. Siklus II

Pada kegiatan siklus II langkah yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan di siklus I, maka peneliti merencanakan kegiatan pada siklus II antara lain perencanaan,

pelaksana tindakan, pengamat tindakan dan refleksi. Kegiatan pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru dan peneliti memaparkan gambaran pembelajaran pada pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5 kelas III MI Annur Pedurungan Kota Semarang di siklus I bahwa ada beberapa siswa yang masih guyon sendiri tidak memperhatikan gurunya, gambar di media *flashcard* kurang banyak, gambar di media *flashcard* diberikan contoh gambar yang ditimbang. Maka dari itu peneliti melakukan perencanaan terlebih dahulu dengan menyiapkan Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP), menyiapkan media *Flashcard* yang lebih banyak gambarnya dan bervariasi serta diberikan contoh gambar yang timbangan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Membuat soal untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu di siklus II dan menyiapkan lembar pedoman observasi untuk mengetahui kegiatan siswa.

2) Pelaksana Tindakan

Pelaksana tindakan siklus II dalam pembelajaran tematik subtema wujud benda pembelajaran 5 dengan menggunakan media *flashcard* dilaksanakan 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal pandemi sekolah dibagi menjadi 2 kelompok, 1 hari 1 kelompok di kelas III MI Annur Pedurungan Kota Semarang materi yang ada di pembelajaran 5 pada siklus II adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan siklus II pertemuan ke I dilaksanakan selama dua pertemuan. Guru membuka pelajaran lalu mengabsen kehadiran peserta didik kemudian menyampaikan materi pembelajaran tematik dengan menggunakan media *flashcard* yang sudah dikasih, contoh gambar timbangan yang sudah di perbanyak dan lebih bervariasi lagi, kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru sebelum akhir pembelajaran, siswa diberikan evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi wujud benda pembelajaran 5.

Pelaksanaan siklus dua juga dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Guru membuka pelajaran lalu mengabsen kehadiran peserta didik kemudian menyampaikan materi pembelajaran tematik dengan menggunakan media *flashcard* yang sudah diberikan contoh gambar timbangan yang sudah diperbanyak dan lebih bervariasi lagi, kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru sebelum akhir pembelajaran, siswa diberikan

evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi wujud benda pembelajaran 5.

Guru menetapkan ketuntasan minimal 70 sesuai KKM Mata Pelajaran Tematik di MI Annur Pedurungan Kota Semarang. Siswa dinyatakan tuntas apabila mampu mencapai nilai 70. Nilai hasil belajar siswa dalam siklus II pertemuan ke I dan II, diambil dari nilai tes evaluasi siswa secara pada akhir pembelajaran siklus II

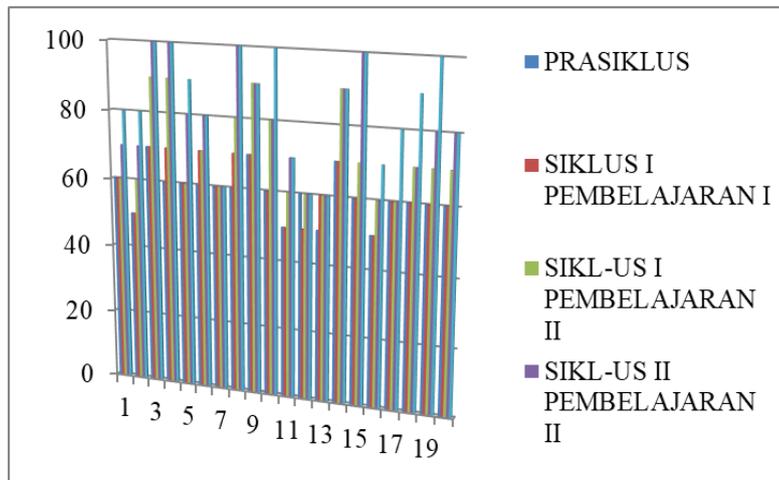
2. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



Gambar. 1 Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II, dapat diketahui bahwa pada siklus I pembelajaran ke I hanya memperoleh nilai sebanyak 25%, Pada siklus I pembelajaran II memperoleh nilai sebanyak 55% artinya meningkat dari siklus I pembelajaran I ke pembelajaran II dari nilai 25% menjadi 55%, begitu juga dengan siklus II pembelajaran ke I memperoleh nilai sebanyak 75%, Pada siklus II pembelajaran ke II memperoleh nilai sebanyak 85% yang berarti meningkat di siklus ke II pembelajaran I ke pembelajaran II dari nilai 55% menjadi 85%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dari siklus I pembelajaran ke I dan II dari nilai 25% menjadi 55%, kemudian pembelajaran dari siklus II pembelajaran ke I dan II dari nilai 75% menjadi 85%

3. Data Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik menggunakan Grafik



Gambar 2 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data grafik tersebut dapat di lihat peningkatan skor hasil belajar peserta didik dalam perbaikan pembelajaran persiklusnya, dari awal prasiklus kategori sangat kurang sekali, meningkat siklus I pembelajaran I menjadi kategori kurang, meningkat siklus I pembelajaran II menjadi kategori cukup, siklus II pembelajaran I menjadi kategori baik, sampai di siklus II pembelajaran II menjadi kategori sangat baik dengan nilai yang sangat baik dan tidak perlu dilakukan tindakan berikutnya karena pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* sudah dalam kategori sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Hasil presentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kesesuaian berikut ini:¹³

Tabel 2. Tabel Presentase data Kelayakan

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Kurang Sekali
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

¹³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010, hlm. 284-285

Dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85% pada siklus II pembelajaran ke II media *flashcard* ini bisa dikategorikan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* diberhentikan pada siklus II atau tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya dikarenakan ketuntasan belajar diperoleh memenuhi kriteria, sebab kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara klasikal di MI Annur Pedurungan Kota Semarang adalah 70 untuk mata pelajaran tematik, sedangkan yang dicapai pada siklus II pembelajaran ke II tersebut melebihi standar minimum yaitu 85%, karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 85% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM ada 17 siswa. Hal ini terlihat dari siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias saat mengikuti pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, terutama jika dilakukan secara berkelompok (serempak dalam satu kelas).

Penelitian yang dilakukan pada siklus II pembelajaran ke II telah berhasil, hal tersebut dikarenakan telah dilakukan perubahan-perubahan pada pembelajaran sebelumnya agar mencapai indikator yang diharapkan. Perbaikan tersebut antara lain yaitu siswa meminta agar media *flashcard*nya diperbanyak gambarnya dan lebih bervariasi. Peneliti bersama guru mengatur jalannya permainan agar peserta didik tetap tenang, dan tidak saling berebut agar tidak mengganggu aktivitas peserta didik yang lainnya agar permainan berjalan lancar.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa, media *flashcard* dapat memberikan efek yang sangat baik kepada peserta didik diantaranya membangun motivasi peserta didik yang semula pasif menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan gairah semangat peserta didik agar semangat mengikuti pembelajaran berikutnya. Melalui beberapa perbaikan yang dilakukan, pembelajaran siklus II pembelajaran ke II sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dan diberhentikan pada siklus II pembelajaran ke II atau tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik pada subtema 2 wujud benda *pembelajaran* ke 5 kelas III MI Annur Pedurungan Kota Semarang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai belajar prasiklus memperoleh rata-rata sebesar 59,5 presentase 15% termasuk kriteria kurang sekali, siklus I pertemuan ke I memperoleh rata-rata sebesar

60,5 presentase 25% termasuk kriteria kurang, siklus I pertemuan ke II memperoleh rata-rata sebesar 70,5 presentase 55% termasuk kriteria cukup sedangkan siklus II pertemuan ke I memperoleh rata-rata sebesar 78 presentase 75% termasuk kriteria baik, siklus II pertemuan ke II memperoleh rata-rata sebesar 83,5 presentase 85% termasuk kriteria sangat baik. Dari hasil belajar keseluruhan pembelajaran tematik dengan menggunakan media *flashcard* fakta tersebut dapat digambarkan secara nyata hal ini tentu akan memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang dilaksanakan di MI Annur Pedurungan Kota Semarang telah berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunta, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.

Page | 183

Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.

Asmani, Ma'mur Jamal. *Tips Membangun Komunitas Belajar di Sekolah*, Yogyakarta: DIVA Press, 2014.

Farda, Ummu Jauharin. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris." *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman* 7, no. 1 (2018): 1–17. <https://doi.org/10.31942/mgs.v7i1.1986>.

Istiqomah, Nur. *Guru Kelas III MI An-nur Pedurungan Kidul Kota Semarang*, Wawancara Pada Hari Senin, Tanggal 24 Agustus 2020.

Jatira, Yadi, and Neviyarni S. "Fenomena Stress Dan Pembiasaan Belajar Daring Dimasa Pandemi Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 35–43. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.187>.

Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2017.

Ermiana, Ida, Lalu Hamdian Affandi, and Anindita Suliya Hangesti Mandra Kusuma. "Workshop Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berbasis Lesson Study (LS) Di SD Negeri 15 Cakranegara." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).

Farda, Ummu Jauharin. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris." *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman* 7, no. 1 (2018): 1–17. <https://doi.org/10.31942/mgs.v7i1.1986>.

Jatira, Yadi, and Neviyarni S. "Fenomena Stress Dan Pembiasaan Belajar Daring Dimasa Pandemi Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 35–43. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.187>.

Muhammad Nasirun, Indrawati, Ani Suprpti. "Studi Tingkat Pemahaman Guru PAUD Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Muhammad." *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 1 (2021): 26–36.

Rahayu, Sri Lestari, and Fujiati Fujiati. "Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Edukasi Yang Interaktif Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 5, no. 3 (2018): 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>.

Shobirin, Ma'as. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Semarang : Fatawa Publishing, 2018.