

Pengaruh Media Visual *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 6 Dua Pitue

Sri Endang Rahayu Masp¹, Muh. Tawil^{*2}, Ratnawaty Maming³
*muh.tawil@unm.ac.id
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media visual *Flash Card*. 2) Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional. 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media visual *Flash Card* dengan yang diajar menggunakan media konvensional. Penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental* dengan populasi seluruh peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang terdiri dari 2 kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Peningkatan hasil belajardengan menggunakan media visual *Flash Card* terhadap peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue tergolong dalam kategori sedang dengan skor *N-gain* sebesar 0,59. 2) Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media konvensional terhadap peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue tergolong dalam kategori sedang dengan skor *N-gain* sebesar 0,44. 3) Hasil belajar peserta didik pada kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang diajar menggunakan media visual *Flash Card* lebih tinggi dibanding hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional dengan diperoleh nilai $t_{hitung} = 30,39$ $t_{tabel} = 2,00247$. Sehingga, H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media visual *Flash Card* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi abstrak seperti klasifikasi makhluk hidup.

Kata Kunci: *Visual Flash Card*; Hasil Belajar; Klasifikasi Makhluk Hidup.

ABSTRACT

This research aims: 1) To analyze the increase in learning outcomes of students who are taught using visual *Flash Card* media. 2) To analyze the increase in learning outcomes of students who are taught without using conventional media. 3) To test the learning outcomes of students who are taught to use higher Visual *Flash Card* Media than those taught without using Visual *Flash Card* Media. This research was a quasi-experimental research with a population of all grade VII students of SMPN 6 Dua Pitue consisting of 2 classes. The results showed that 1) Increased learning outcomes by using Visual *Flash Card* media for class VII students of SMPN 6 Dua Pitue belong to the high category with *N-gain* values of 0,59. 2) Increasing learning outcomes without using Visual *Flash Card* media for class VII students of SMPN 6 Dua Pitue in the medium category with *N-gain* values of 0,44. 3) Learning outcomes of students in class VII SMPN 6 Dua Pitue taught using Visual *Flash Card* media higher than students' learning outcomes taught without using Visual *Flash Card* media by $t_{hitung} = 30,39$ $t_{tabel} = 2,00247$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that Visual *Flash Card* media can use to improve students learning outcomes in abstract material such as the classification of living things.

Keywords: Visual Flash Card; Learnign Outcomes; Classification of Living Things.

Received: 4 Desember 2022

Reviewed: 4 Januari 2022

Accepted: 5 Februari 2023

**corresponden author:*
muh.tawil@unm.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu akan terwujud apabila adanya upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, karena muara dari berbagai program pendidikan adalah pada terlaksananya pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan adanya komunikasi positif antara guru dengan peserta didik, dimana guru akan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pendidikan tercapai. Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah membantu peserta didik untuk memperoleh ide, pemahaman, pengalaman, keterampilan, dan kemampuan berpikir secara ilmiah serta mampu menerapkannya dalam kehidupan secara benar.

IPA merupakan ilmu yang mempelajari keadaan dan kejadian alam secara sistematis melalui kegiatan pengamatan, dan percobaan untuk mengetahui fakta, konsep-konsep, proses penemuan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA sangat penting bagi peserta didik karena merupakan mata pelajaran yang sudah diperkenalkan peserta didik sejak bangku kanak-kanak. Permasalahan IPA dikatakan penting bagi peserta didik karena berhubungan dengan lingkungan sekitar.

SMPN 6 Dua Pitue adalah salah satu sekolah tingkat menengah pertama yang memiliki tujuan menciptakan peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, berkarakter dan memiliki akhlak yang mulia. Namun pada kenyataannya guru-guru di SMPN 6 Dua Pitue masih belum mampu memaksimalkan penerapan kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran IPA. Setelah peneliti mewawancarai salah seorang guru IPA lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran, pada saat poses pembelajaran berlangsung, yakni pada materi klasifikasi makhluk hidup dikelas VII semester ganjil, dalam proses belajar mengajar guru menggunakan buku cetak untuk konsep dari klasifikasi makhluk hidup tersebut, guru meminta peserta didik untuk memperhatikan gambar yang ada di buku cetak, yang mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik.

Media *Flash Card* dianggap sebagai media yang dapat memberi kesenangan dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, karena *Flash Card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata untuk mengembangkan daya ingat dan memahami. Karena di tengah permainanlah terdapat hal yang paling dekat dengan suatu kekuatan secara penuh (Riyanti & Kurniawan, 2010)

Menurut Khasanah Damayanti, Yunus, dan Sudarto (2016), mengungkapkan bahwa bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas.

Melihat permasalahan di atas, maka calon peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Visual Flash Card terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IPA Kelas VII SMPN 6 Dua Pitue Kab. Sidrap. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu seberapa tinggi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 6 dua pitue yang diajar dengan media visual *Flash Card*, seberapa tinggi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang diajar dengan media konvensional, dan apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang dibelajarkan dengan media visual *Flash Card* dan peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media konvensional.

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan peserta didik lebih variatif sehingga menimbulkan minat belajar peserta didik serta memberi rangsangan untuk belajar.

Menurut Arsyad (2002), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Sedangkan menurut Noor (2010), menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi, seperti buku, alat perekam, surat kabar majalah, bahkan sampai pada jaringan komputer yang sekarang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membangun komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Hamdani mengemukakan bahwa media visual, yaitu media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak. Bahwa dengan bantuan media visual dalam proses belajar mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif kearah aktif (Putra & Tuasikal, 2017).

Menurut Hotimah (2010), media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran *Flash Card*. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa media *Flash Card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian dibelakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *Flash Card* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *Flash Card* 25 x 30 cm, akan tetapi menurut (Arsyad, 2007), memiliki pendapat yang berbeda seperti diungkapkan bahwa media *Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan, dan sebagainya). Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *Flash Card* adalah 8x12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan peserta didik yang dihadapi, apabila jumlah peserta didik banyak maka *Flash Card* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah peserta didik sedikit maka *Flash Card* dibuat dengan ukuran kecil.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang dan akan tersimpan dalam jangka waktu lama. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta perilaku kerja yang lebih baik. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Iwan & Lestari, 2015).

Lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan (Permendikbud, 2014).

Berdasarkan hasil revisi taksonomi Bloom, masing-masing ranah tersebut memiliki beberapa aspek, yaitu:

- 1) Sikap (spiritual dan sosial)
Ranah sikap dalam kurikulum 2013 menggunakan olahan Krathwhol, dimana pembentukan sikap peserta didik ditata secara hierarki mulai dari menerima (*accepting*), merespon/ menanggapi (*responding*), menghargai (*valuing*), menghayati (*organizing/ internalizing*) dan mengamalkan (*characterizing/ actualizing*) (Permendikbud, 2014).
- 2) Pengetahuan
Menurut (Permendikbud, 2014), ranah pengetahuan pada kurikulum 2013 menggunakan taksonomi Bloom olahan Anderson, dimana perkembangan kemampuan mental intelektual peserta didik dimulai dari: mengingat (*remember*); memahami (*understand*); menerapkan (*apply*); menganalisis (*analyze*); mengevaluasi (*evaluate*)
- 3) Ranah Keterampilan
Menurut (Permendikbud, 2014), ranah keterampilan pada kurikulum 2013 yang mengarah pada pembentukan keterampilan abstrak menggunakan gradasi dari dyers yang ditata sebagai berikut: (1) mengamati (*Observing*); (2) menanya (*questioning*); (3) mengumpulkan informasi/ mencoba (*experimenting*); (4) menalar/ mengasosiasi (*associating*); dan (5) mengkomunikasikan (*communicating*).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*), Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 6 Dua Pitue yang beralamat di Desa salocallu, Kec. Pitu riawa, Kab. Sidenreng Rappang, Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/ 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue tahun ajaran 2019/2020, yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah peserta didik 64 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan cara *Non probability sampling*. Teknik yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Pada penelitian ini, kelas VII A sebagai kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan media konvensional dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan media *Flash Card*. Hasil belajar adalah perolehan skor peserta didik setelah melakukan pretes dan posttes pada aspek kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Analisis data ini dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrument yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesa yang diajukan melalui penyajian data.

Analisis *N-gain* untuk melihat peningkatan dari *pretest* dan *posttest*. *N-gain* adalah perbandingan antara selisih skor *posttest* - skor *pretest* dengan selisih skor maksimum skor *pretest*. *N-gain* disebut juga skor ternormalisasi.

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \quad (1)$$

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari tingkat perolehan *N-gain* yang terdapat tiga kategori, yaitu:

Tabel 1. Kategori Tingkat *N-gain*

Batasan	Kategori
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang

$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
--------------------------	--------

Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dengan chi-kuadrat dan uji homogenitas dengan uji Fisher. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel 2013*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui populasi yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas digunakan rumus Chi-Kuadrat, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{t=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (2)$$

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa kelas-kelas dalam populasi memiliki homogenitas yang sama. Rumus yang digunakan adalah uji Fisher, yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \quad (3)$$

Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t dengan menggunakan persamaan:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (4)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan deskripsi tentang karakteristik distribusi nilai tes hasil belajar dari masing – masing kelompok penelitian dan sekaligus sebagai masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini. Bagian ini merupakan penjabaran tentang peningkatan hasil belajar IPA berdasarkan analisis statistik deskriptif dari hasil penelitian di kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang dibelajarkan dengan media pembelajaran visual *Flash Card* (kelas eksperimen) dan yang dibelajarkan dengan media konvensional (kelas kontrol). Gambaran mengenai peningkatan belajar IPA peserta didik untuk kedua kelas dengan materi pokok klasifikasi makhluk hidup dapat dilihat dibawah ini.

Setelah diperoleh skor *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas penelitian, dilakukan analisis *N-gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA peserta didik. Hasil analisis *N-gain* seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rata-rata Skor *N-gain* Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata Skor <i>N-gain</i>	Kategori
Kelas Eksperimen	0.59	Sedang
Kelas Kontrol	0.44	Sedang

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan media visual *Flash Card* memiliki skor *N-gain* 0,59 dengan kategori sedang, sedangkan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang diajar menggunakan media konvensional memiliki skor *N-gain* 0,44 dengan kategori sedang.

Berikut disajikan tabel peningkatan pencapaian tiap indikator kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Tabel 3. *N-gain* dengan Kategori Tiap Indikator Kelompok Eksperimen

No	Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>N-gain</i>	Kategori	<i>N-gain</i>	Kategori
1	Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup	0,59	Sedang	0,42	Sedang
2	Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda tak hidup	0,89	Tinggi	0,70	Tinggi
3	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom monera.	0,31	Sedang	0,48	Sedang
4	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom protista	0,63	Sedang	0,69	Sedang
5	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom fungi	0,61	Sedang	0,52	Sedang
6	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom plantae divisi Bryophyta	0,58	Sedang	0,28	Rendah
7	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom plantae divisi Pteridophyta	0,70	Sedang	0,54	Sedang
8	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom plantae pada divisi Spermatophyta	0,37	Sedang	0,12	Rendah
9	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom animalia filum Vertebrata	0,69	Sedang	0,13	Rendah
10	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom animalia filum Invertebrata	0,75	Tinggi	0,25	Rendah

Tabel 3 terlihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan indikator hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Peningkatan indikator yang paling tinggi pada kelas eksperimen adalah pada indikator ke 2 dan untuk peningkatan indikator yang paling rendah pada kelas eksperimen adalah indikator 3. Tabel 3 terlihat bahwa terdapat peningkatan indikator hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol. Peningkatan indikator yang paling tinggi pada kelas kontrol yaitu indikator ke 2 dan untuk peningkatan indikator yang paling rendah pada kelas kontrol adalah indikator 8, 9 dan 10.

b. Analisis Statistik Inferensial

Kelas eksperimen, dari hasil perhitungan tabel diperoleh nilai X^2_{hitung} sebesar 3,9367444 sedangkan nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = n-1 diperoleh $X^2_{tabel} = 11,07050$. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dinyatakan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $3,9367444 < 11,07050$ maka dapat disimpulkan data pada kelas eksperimen (*posttest*) terdistribusi normal. Kelas kontrol, dari hasil perhitungan tabel diperoleh nilai X^2_{hitung} sebesar 4,108595 sedangkan nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = n-1 diperoleh $X^2_{tabel} = 11,07050$. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dinyatakan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $4,108595 < 11,0704$ maka dapat disimpulkan data pada kelas kontrol (*posttest*) terdistribusi normal.

Setelah kedua sampel dinyatakan terdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas menggunakan data *N-gain*. Tujuan dari dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak (heterogen). Berdasarkan hasil analisis pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji-F. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menguji data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan untuk data dari kelas eksperimen dan kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1,1262002738$, pada

taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka $F_{tabel} = 1,89498729$. Oleh karena itu $F_{hitung} = 1,1262002738 < F_{tabel} = 1,89498729$. Sedangkan pada pengujian homogenitas data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1,90428345$. Pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka $F_{tabel} = 1,9214622$. Oleh karena itu $F_{hitung} = 1,90428345 < F_{tabel} = 1,9214622$, hal ini menunjukkan data nilai hasil belajar yang dicapai kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang homogen pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Apabila diperoleh perbandingan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 yang diterima. Berda sarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 30,39728$. $t_{tabel} = 2,00958$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang dibelajarkan dengan media visual *Flash Card* dan peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media konvensional”.

2. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media visual *Flash Card* dan yang dibelajarkan dengan menggunakan media konvensional pada SMPN 6 Dua Pitue. Hasil analisis *N-gain* ditemukan bahwa rata-rata penskoran hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 0.590 termasuk kategori sedang dan pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 0.443 termasuk kategori sedang. Dengan menggunakan media visual *Flash Card* dilihat dari pelaksanaannya media visual *Flash Card* membuat pesera didik bekerja dalam tim dan semua peserta didik harus menguasai pelajaran tersebut, sehingga peserta didik dituntut aktif. Apabila peserta didik menguasai pelajaran, maka hasil belajar juga akan meningkat. Kelas eksperimen yang diajar menggunakan media visual *Flash Card* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diajar menggunakan media visual *Flash Card*. Menurut (Elsa Damayanti, 2016), peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *Flash Card* berada pada angka 0,6 atau katagori sedang hampir mencapai kategori tinggi dari hasil pretes peseta didik mengalami peningkatan hasil tes belajar pada saat posttes dari nilai rata-rata 40 menjadi 78 hal ini menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran dengan menerapkan pengembangan media visual *Flash Card*.

Menurut Candiasa (2015), penggunaan media gambar *Flash Card* sangat diperlukan dalam memperjelas dan memperluas pengertian kepada peserta didik dan media ini dapat diimplentasikan dengan belajar sambil bermain. Semakin seringnya peserta didik menggunakan media visual *Flash Card* ini akan membuat mereka lebih memahami materi yang disampaikan karena dengan adanya media visual *Flash Card* peserta didik dapat belajar sambil bermain. Hasil belajar peserta didik yang diukur pada penelitian ini hanya pada aspek kognitif. Adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi juga oleh keaktifan peserta didik. Peserta didik tergolong aktif itu ketika memperhatikan pendidik, bekerjasama aktif mengemukakan pendapat jadi materi yang diterima oleh peserta didik dapat dipahami dan diingat dengan baik kemudian saat diberikan tes, peserta didik dapat menjawab soal dengan mengingat dari apa yang mereka pelajari.

Pencapaian indikator yang paling tinggi pada kelas eksperimen adalah indikator 2 yaitu 0,89, mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda tak hidup. Sedangkan pada kelas kontrol indikator paling tinggi adalah indikator 2 yaitu 0,70, mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda tak hidup. Adapun soal pada indikator ini merupakan jenis soal yang tergolong mudah untuk diingat sehingga kemampuan

peserta didik untuk menjawab soal pada indikator ini juga lebih mudah. Kemudian, Pencapaian indikator yang paling rendah pada kelas eksperimen dan kontrol adalah indikator, mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom monera, yaitu kelas eksperimen diperoleh 0,31 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh 0,12. Soal pada indikator ini yaitu peserta didik diminta untuk mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kingdom plantae pada divisi Spermatophyta. Dalam hal ini, berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan media visual *Flash Card*, sebagian besar peserta didik sudah memahami materi yang berkaitan dengan indikator tersebut, Sedangkan pada kelas kontrol media pembelajaran yang diterapkan tidak menggunakan media visual *Flash Card* dimana pada saat proses pembelajaran pendidik yang menjelaskan dari awal hingga akhir pelajaran atau dengan kata lain pendidik lebih dominan ceramah jadi kemungkinan peserta didik agak bosan. Seperti yang diketahui hasil belajar peserta didik berpengaruh pada proses pembelajaran dalam kelas. Apabila pada proses pembelajaran berkesan maka akan meninggalkan kesan dalam ingatan peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari, dan akan membuat hasil belajar peserta didik lebih tinggi.

Memperkuat hasil analisis deskriptif, maka dilakukan analisis statistik inferensial untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dengan menggunakan statistik uji-t. Sebelum digunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas data digunakan untuk menguji kenormalan data skor, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk menguji data apakah homogen atau tidak. Data dapat dikatakan Homogen apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hal ini berarti data untuk kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal.

Hasil analisis inferensial dengan menggunakan uji-t diperoleh diperoleh $t_{hitung} = 30,397 > t_{tabel} = 2,00247$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang dibelajarkan dengan menggunakan media visual *Flash Card* pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mulyani (2015) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media gambar *Flash Card* terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan media visual *Flash Card* terhadap peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue tergolong dalam kategori sedang dengan skor *N-gain* sebesar 0,590, peningkatan hasil belajar IPA peserta didik dengan menggunakan media konvensional terhadap peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue tergolong dalam kategori sedang dengan skor *N-gain* sebesar 0,443, dan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 6 Dua Pitue yang diajar menggunakan media visual *Flash Card* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual *Flash Card* Pada Materi Interaksi Makhluk hidup Dengan Lingkungannya. *Sainsmat*, 5(2).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change Gain Score*. America: American Educational Research Methodology.

-
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut*. Pendidikan Universitas Garut, 04(01).
- Iwan, & Lestari, N. P. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi pada Materi Ekosistem. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 3(2), 80-81.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (*Flash Card*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal JPK*, 3(2), 143-148.
- Permendikbud. (2014). *Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Riyanti, & Kurniawan, W. (2010). Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi Siswa Kelas VIII SMPN 2 Gajah Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009. *Penelitian Pengembangan Fisika*, 1(1).
- S, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian (Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Tiro. (2015). *Dasar-Dasar Statistika Edisi Ketiga*. Makassar: Andira Publisher.
- Tiro, M. A. (2008). *Dasar-dasar Statistika Edisi ke Tiga*. Makassar: Aksara Publisher.

Sri Endang Rahayu Maspa

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, melakukan penelitian pada bidang Pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email: sriendangrahayumaspa@gmail.com

Muh. Tawil

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, melakukan penelitian pada bidang Pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email: muh.tawil@unm.ac.id

Ratnawaty Maming

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, melakukan penelitian pada bidang Pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email: ratnawaty.maming@unm.ac.id