

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data, tahap berikutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III. Kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Pada awal tahap penelitian, peneliti melakukan *pre test* untuk membuktikan bahwa kedua kelas yang dijadikan penelitian tersebut adalah homogen dibuktikan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menyatakan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varian yang homogen. Artinya kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan terhadap kedua kelas. Kelas III A diberikan perlakuan berupa penggunaan media *flash card* dan kelas B sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan penggunaan media konvensional (buku pegangan). Setelah dua kelas diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa angket minat untuk mengetahui minat belajar peserta didik dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun pengujian hipotesis sebagai dasar pembuatan kesimpulan, pembahasannya adalah sebagai berikut:

A. Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Minat Peserta Didik Kelas III di SDI Al-Munawwar Tulungagung

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media *flash card* terhadap minat belajar peserta didik di SDI Al-

Munawwar Tulungagung. Minat belajar peserta didik dapat diukur menggunakan angket minat belajar yang telah dibuat sedemikian rupa dan telah melewati uji validasi. Uji validasi ahli dengan meminta persetujuan beberapa dosen dan uji validasi empiris menggunakan program komputer *SPSS 25.0*. Hasil instrumen anget ini di uji cobakan kepada 20 responden. Uji reliabilitas pun dilakukan untuk mengetahui apakah hasilnya reliabel. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas terbukti bahwa data ini valid dan reliabel.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji data penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk nilai angket kelas eksperimen sebesar 0,162 dan pada kelas kontrol sebesar 0,149. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp. Sig.* kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0,200. Karena nilai *Asymp. Sig.* kedua kelas $> 0,05$, maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,088. Nilai *Sig.* 0,088 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas serta dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dapat dianalisis dengan uji *Independent Sample T-test*. Hasil perhitungan nilai angket yang diperoleh yaitu nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003. Nilai 0,003 $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan

penggunaan media *flash card* terhadap minat belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) dalam angket di kelas eksperimen adalah 75,94, sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,58 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dalam angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) dalam angket di kelas kontrol.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Mia Riska Alfianida, dkk.,¹ menyusun jurnal dengan judul “ Implementasi Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IPS I Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Karangharjo Silo Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian tersebut, hasil penelitian menunjukkan dimana siklus I prosentasenya sebesar 59,61% artinya kategori sedang dan siklus II mengalami peningkatan dengan prosentase sebesar 83,76% yang artinya tinggi, sehingga berdasarkan hasil angket dan implementasi media pembelajaran *flash card* mampu membuat peserta didik semakin meningkat dalam minat belajar.

Dunia pendidikan penggunaan media sangat penting untuk membantu tersampainya materi. Selain itu dapat pula meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan minat mereka. Dalam proses pembelajaran, media adalah salah satu aspek penting untuk menunjangnya. Penggunaan media

¹ Mia Riska Alfianida, dkk., *Implementasi Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IPS I Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Karangharjo Silo Tahun Ajaran 2018/2019*, (Jember: IKIP PGRI Jember, 2020)

pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan ialah media *flash card*, media dengan bentuk cetak ini dapat memaksimalkan pembelajaran di dalam kelas. Menurut pendapat Musfiqon, media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran.² Ini berarti bahwa media sudah menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran dan keberadaannya tidak dapat terpisahkan.

Selain media, ada aspek yang penting dalam diri peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran. Aspek tersebut adalah minat, menurut Uzer Usman, minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang.³ Minat positif yang ada dalam diri individu akan relatif menetap dalam diri individu tersebut dan akibatnya akan timbul gairah atau keinginan untuk melakukan sesuatu yang ia minati. Banyak sekali fungsi dari media itu sendiri seperti yang dikemukakan Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad bahwa media memiliki 3 fungsi utama yaitu (1) Memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi dan (3) memberikan instruksi.⁴ Menurut konteks ini, poin pertamalah yang paling utama, dimana media itu dianggap sebagai sesuatu yang menarik bagi peserta didik dan dapat menumbuhkan minat belajar mereka.

Selain itu diperkuat oleh salah seorang ahli yaitu Crow and Crow dalam Muhibbin Syah yang menyatakan bahwa minat itu berhubungan dengan gaya

² Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012), hal. 28

³ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 22

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal 23

gerak yang mendorong individu agar berurusan dengan orang, benda, kegiatan ataupun pengalaman yang timbul oleh kegiatan itu sendiri.⁵ Dapat diambil benang merahnya bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai sesuatu hal dibandingkan dengan hal yang lainnya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik harus dilakukan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Sesuai firman Allah dalam QS. Al-Isra' ayat 84 yang berbunyi:

فَلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya:

*“Katakanlah (Muhammad), Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang benar jalannya.”*⁶

Firman diatas menjelaskan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai dengan keadaanya. Hal ini memiliki maksud bahwa dalam melakukan sesuatu perbuatan memerlukan media untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti meningkatnya minat peserta didik yang secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajarnya.

Saat peserta didik minat terhadap suatu pelajaran, mereka akan merasa lebih tertarik dan suka pada hal tersebut. Tanpa diminta ia akan belajar dengan sendirinya tanpa ada perasaan terpaksa. Minat yang tinggi akan memberikan

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 121

⁶DEPAG, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Solo:PT Tiga Serangkai, 2015), hal. 290

hasil belajar yang tinggi pula. Dengan demikian, keberhasilan peserta didik dalam belajar ditentukan oleh minat belajar yang dimilikinya.

B. Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung. Hasil belajar ini diukur dengan menggunakan tes yang telah melewati uji validasi. Uji validasi ahli dengan meminta persetujuan beberapa dosen dan uji validasi empiris menggunakan program komputer *SPSS 25.0*. Hasil instrumen anget ini di uji cobakan kepada 20 responden. Uji reliabilitas pun dilakukan untuk mengetahui apakah hasilnya reliabel. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas terbukti bahwa data ini valid dan reliabel.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji data penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data *post test* kelas eksperimen sebesar 0,141 dan pada kelas kontrol sebesar 0,197. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp. Sig.* kelas eksperimen 0,077 dan kelas kontrol 0,200. Nilai *Asymp. Sig.* kedua kelas $> 0,05$, maka data *post test* kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *post test*. Hasil homogenitas data *post*

test diperoleh nilai *Sig.* 0,634. Nilai *Sig.* 0,634 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas serta dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dapat dianalisis dengan uji *Independent Sample T-test*. Hasil perhitungan nilai *post test* yang diperoleh yaitu nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004. Nilai 0,004 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam penggunaan media *flash card* peserta didik diberi materi kosa kata tentang pekerjaan. Saat guru menunjukkan salah satu gambar tentang materi tersebut, peserta didik tampak sangat antusias dengan memperhatikan dan berusaha menjawab dengan menyebutkan dan mengartikannya secara bergantian dan bersaut-sautan. Dengan adanya media peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Terbukti dengan dengan nilai rata-rata eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) dalam *post test* di kelas eksperimen adalah 82,94, sedangkan pada kelas kontrol adalah 73,41 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dalam *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) dalam *post test* di kelas kontrol.

Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Romiszowski dalam Basuki dan Farida yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran efektif sesuai yang direncanakan.⁷ Pendapat yang senada diungkapkan Asyar yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif.⁸ Saat pembelajaran telah kondusif pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Dari pendapat di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran dan perhatian peserta didik menjadi lebih fokus kepada materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga akan lebih aktif dimana ada timbal balik antara peserta didik dengan guru. Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai (1) Menangkap suatu objek atau Peristiwa-peristiwa tertentu (2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu (3) Menambah gairah dan motivasi peserta didik (4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis.⁹ Dalam nilai praktis media pembelajaran yang terkait hal ini ialah media mampu merangsang dan mengontrol kecepatan peserta didik serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal yang konkret sampai yang abstrak. Dengan proses mengalami sendiri menggunakan media tentu peserta didik

⁷ Basuki Wibawa dan Farida Mukti, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Maulana, 2001) hal. 12

⁸ Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hal. 8

⁹ Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain...*, hal. 2018-210

lebih terangsang untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Di sisi lain peserta didik pun mampu mengontrol seberapa cepat mereka menangkap materi dan menguasainya. Dampak positifnya kegiatan ini tentu akan memudahkan mereka saat mengerjakan tugas yang diberikan.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan materi pekerjaan menggunakan media *flash card* mengajak siswa memahami kosa kata bahasa Inggris dengan permainan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.¹⁰ Dalam pembelajaran, *flash card* ditunjukkan dan disampaikan berulang-ulang sehingga peserta didik mudah mengingatnya. Setelah guru menunjukkan di depan kelas, selanjutnya peserta didik mempraktekkan seperti yang telah dicontohkan oleh guru dengan temannya. Kegiatan pembelajaran ini seperti belajar sambil bermain, dimana peserta didik dapat menikmatinya tanpa disadari mereka sedang belajar.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Tri Endah Lestari¹¹, menyusun skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Materi Keragaman Suku Bangsa Setempat di MI Miftahul Huda 01 Kalimaro Kecamatan Kedungjadi Kabupaten Grobogan Tahun 2017/2018” mendeskripsikan bahwa hasil penelitian menunjukkan pada siklus I peserta didik yang tuntas sebesar 77,78% dan siklus II sebesar 94,44%. Dari

¹⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...* hal. 95

¹¹ Tri Indah Lestari, *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Materi Keragaman Suku Bangsa Setempat di MI Miftahul Huda 01 Kalimaro Kecamatan Kedungjadi Kabupaten Grobogan Tahun 2017/2018*, (Grobogan: Institut Agama Islam Negeri Salatiga)

hasil keseluruhan dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan telah berhasil.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran itu sangat penting. Media pembelajaran *flash card* merupakan media yang efektif untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap materi. Daya serap yang baik akan membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan guru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Seperti yang dikemukakan Purwanto bahwa hasil belajar adalah pencapaian dari tujuan pendidikan pada saat peserta didik mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar mengakibatkan perubahan dalam sikap dan tingkah lakunya.¹² Sesuai firman Allah dalam QS. An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ، وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:

”(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka memikirkannya (mengambil pelajaran daripadanya).¹³

Berdasarkan ayat di atas, media pembelajaran yang digunakan guru harus mewakili materi yang diajarkan. Selain itu juga dimaksudkan agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik dan dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien serta mendapat hasil yang memuaskan (optimal).

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2009), hal. 45

¹³ DEPAG, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 272

Keterkaitan antara media pembelajaran *flash card* dengan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris sangat jelas. Media *flash card* memberikan kesan kepada peserta didik sehingga dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Peserta didik yang awalnya kurang mengerti menjadi lebih mengerti dengan media ini karena media ini menampilkan bentuk konkret berupa gambar yang ditambahi dengan keterangan.

C. Pengaruh Bersama-sama Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung

Berdasarkan hasil uji manova, *Sig. (2-tailed)* adalah 0,003. Berdasarkan kriteria $0,003 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan minat dan hasil belajar peserta didik antara kelas yang mendapatkan perlakuan (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (kelas kontrol). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung dalam pelajaran bahasa Inggris materi pekerjaan.

Hasil penelitian ini, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ibrahim dan Syaodiah bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran dan perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.¹⁴

¹⁴ Ibrahim R. dan Nana Syaodiah S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 112

Briggs dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana juga mengatakan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik agar terjadi proses belajar.¹⁵ Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran dan perhatian peserta didik sehingga peserta didik memfokuskan pikiran dan perhatiannya kepada guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Ada hal yang tidak bisa disampaikan guru tetapi media dapat menyampaikannya.

Dalam bukunya Wina Sanjaya juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya (1) Fungsi Komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, (2) Fungsi motivasi, jika pembelajaran hanya mengandalkan ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara optimal akan menimbulkan kebosanan dan ketidaknyamanan suasana kelas, (3) Fungsi Bermaknaan, melalui media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan aspek kognitif tingkat rendah saja tetapi juga dapat meningkatkan aspek kognitif tingkat tinggi, (4) Fungsi Penyamaan Persepsi, walaupun pembelajaran di atur secara klasikal, nyatanya proses belajar terjadi secara individual, (5) Fungsi

¹⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...* hal. 6

Individualis, peserta didik berasal dari berbagai latar belakang keluarga, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuannya pun tidak sama.¹⁶

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta dapat memicu minat belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat membantu peserta didik dalam belajar adalah media gambar. Media gambar yang cukup dikenal dalam setiap kegiatan pembelajaran. Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena peserta didik lebih suka gambar dibandingkan tulisan. Menurut Sadiman, media gambar merupakan suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik.¹⁷ Media gambar dapat membantu peserta didik mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antara komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan jelas.

Media gambar adalah suatu gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi, dengan media gambar ini peserta didik akan memiliki daya tarik yang meningkat, mempermudah memahami materi dan memperjelas bagian yang penting. Hal ini berkaitan dengan pendapat yang disampaikan Asnawir bahwa media gambar memiliki beberapa kelebihan diantaranya, (1) Dapat mengatasi keterbatasan mata, (2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) Lebih konkrit dan lebih realistik dalam menyajikan pokok

¹⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran...*, hal. 73

¹⁷ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 21

masalah, (4) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan semua orang.¹⁸ Dengan demikian media pembelajaran gambar memiliki peranan yang penting dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang lebih konkrit.

Media gambar yang dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu menambah semangat peserta didik. Salah satu media gambar ialah *flash card*. Dengan adanya media *flash card* peserta didik lebih aktif dan bersemangat untuk belajar sehingga hasil belajarnya pun meningkat. Proses pembelajaran di kelas pada dasarnya sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, salah satu yang mempengaruhi ialah media pembelajaran.

Dalam penggunaan media *flash card*, peserta didik diajarkan belajar sambil bermain. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Rudi Susilana dan Cepi Riyana bahwasanya media *flash card* memiliki beberapa kelebihan antara lain (1) Mudah dibawa, karena ukurannya kecil media ini dapat disimpan dengan mudah dan dapat digunakan dimana saja, (2) Praktis, pembuatan dan penggunaan media ini sangat praktis, setiap guru mampu membuatnya dan tanpa listrik, (3) Gampang diingat, media ini menyajikan pesan-pesan singkat pada setiap kartunya, (4) Menyenangkan, penggunaan media ini bisa melalui permainan.¹⁹ Uraian diatas menyebutkan

¹⁸ Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 50-51

¹⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...*, hal. 95

bahwa dengan media *flash card* dapat menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

Media erat kaitannya dengan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini berkaitan dengan pengertian minat yang dikemukakan Muhibbin Syah yakni minat adalah kecenderungan dan kegairahan terhadap sesuatu.²⁰ Dan Djamarah menambahkan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar. Adanya ketertarikan akan menjadikan peserta didik berminat terhadap pelajaran. Pengertian hasil belajar disampaikan oleh Asep Jihad, yakni hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik secara nyata setelah dilakukannya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkannya.²¹ Hasil belajar juga memiliki arti kemampuan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar.²² Hasil belajar ini ditandai dengan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik pada diri pembelajar dan bersifat relati permanen.

Penelitian ini serupa juga dilakukan oleh Ni Luh Made Setiawati, dkk., menyusun jurnal dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan”. Dalam jurnal tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan harga t_{hitung} sebesar 26,58 dimana t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201 sehingga bisa dinyatakan harga t yang

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 12

²¹ Asep Jihad, *Evaluasi...*, hal. 14

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar...*, hal. 22

diperoleh signifikan. Dibuktikan pula dengan rata-rata skor minat belajar peserta didik meningkat karena adanya peningkatan minat belajar. Rata-rata kelas setelah perlakuan sebesar 86,28, sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 65. *Kedua*, ditemukan bahwa pembelajaran dengan media *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA Hal ini ditunjukkan dengan harga t_{hitung} sebesar 22,54 dimana t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201 sehingga bisa dinyatakan harga t yang diperoleh signifikan. Dibuktikan pula dengan rata-rata skor hasil belajar peserta didik dimana r-rata kelas setelah perlakuan sebesar 84,58, sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 71.²³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian bahwa penelitian ini memiliki pengaruh positif dan signifikan antara media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

²³Ni Luh Made Setiawati, dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan*, (Singanegara: Universitas Pendidikan Ganesha, 2015)