

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata flash card berasal dari bahasa Inggris, dalam kamus Cambridge flash card diartikan sebagai suatu kartu yang dilengkapi dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar.¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kata kartu sebagai suatu kertas tebal yang tidak seberapa besar, dan berbentuk persegi panjang yang dapat untuk berbagai keperluan serta hampir serupa dengan karcis.² Selanjutnya, kata flash card atau kartu kilas berdasarkan KBBI didefinisikan sebagai kata padanan dari kata kilat yang mempunyai sifat kecepatan yang tinggi, dalam waktu singkat, serta sekejap mata. Dari kedua pengertian di atas, maka istilah flash card dalam bahasa Inggris disamakan sebagai kartu kilas dalam bahasa Indonesia.

Flash card tergolong ke dalam media belajar visual. Doman mengemukakan bahwa flash card merupakan media belajar yang berbentuk kartu bergambar dengan dilengkapi huruf.³ Gambar-gambar yang terdapat di dalam flash card adalah rangkaian pesan atau informasi yang disajikan dengan gambar yang dilengkapi dengan keterangan di setiap kartu yang dicantumkan pada bagian belakang flash card. Arsyad dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” berpendapat bahwa kartu kilas atau flash card merupakan suatu kartu kecil yang di dalamnya berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan serta membimbing siswa terhadap sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut, flash card pada umumnya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai flash card, maka dapat disimpulkan bahwa flash card merupakan suatu kartu yang di dalam

¹ E. Walter, *Cambridge Advanced Learned Dictionary* (Cambridge University Press, 2008).

² Kemdikbud, *KBBI V (0.4.0 Beta 40)* (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, 2020).

³ M. Ulah, ‘Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo’, *Paud Teratai: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 02 No. 01 (n.d.), pp. 1–11.

memuat informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol, serta gambar sederhana yang tersusun dari dua sisi sehingga dapat digunakan oleh siswa maupun guru sebagai salah satu media belajar alternatif untuk mengetahui, mengingat, serta mengajarkan materi atau informasi tertentu yang terdapat di dalam flash card. Informasi yang terdapat di dalam flash card pada umumnya saling berkaitan antara satu kartu dengan kartu yang lain.

Flash card telah berkembang dari masa ke masa, mengikuti arus kemajuan teknologi dan perubahan metode pendidikan. Pada awalnya, flash card adalah alat pembelajaran fisik yang terbuat dari kertas atau karton, dengan satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban. Penggunaan flash card sangat sederhana dan efektif untuk menghafal berbagai informasi, namun terbatas pada bentuk fisik yang tidak praktis untuk dibawa dalam jumlah yang banyak. Pada abad ke-19 dan abad ke-20, flash card mulai diproduksi secara massal dengan menggunakan standar tertentu, terutama untuk menunjang pendidikan anak-anak serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar untuk meningkatkan daya tarik. Memasuki era aplikasi mobile pada tahun 2010-an, flash card semakin populer melalui platform seperti Quizlet dan Anki yang memungkinkan pembuatan dan pembagian kartu secara online serta menambahkan elemen multimedia seperti audio dan video. Hingga saat ini flash card terus berevolusi dengan integrasi kecerdasan buatan (AI) yang memungkinkan penyesuaian konten yang sesuai dengan kebutuhan individu, dengan kemajuan teknologi, flash card tidak hanya mudah untuk diakses tetapi juga semakin personal dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada tingkat SMP/MTs media belajar flash card sering kali digunakan untuk membantu siswa dalam berbagai mata pelajaran yang memerlukan pemahaman dan hafalan, seperti mata pelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan media belajar flash card untuk membantu siswa untuk menghafal kosa kata, sinonim, antonim, mengingat struktur teks misalnya teks deskripsi, narasi, dan eksposisi. Selain itu flash card dapat digunakan untuk mata pelajaran matematika. Flash card ini membantu siswa memahami konsep penting seperti rumus luas dan volume, persamaan kuadrat dan sifat-sifat geometri serta menerapkannya ke dalam

soal latihan. Sama halnya dengan mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, mata pelajaran IPS juga memerlukan media belajar flash card untuk menunjang pembelajaran siswa. Media belajar flash card dapat membantu siswa untuk menghafal nama-nama tokoh sejarah, nama-nama planet, serta dapat membantu siswa mengenal materi pencemaran lingkungan dengan desain dan informasi menarik yang terdapat di dalam media flash card.

Media belajar flash card dapat digunakan secara luas di berbagai jenis sekolah di Indonesia. Baik di sekolah negeri maupun swasta dari jenjang sekolah SD, SMP/MTs sampai dengan jenjang SMA. Media belajar flash card sering dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar baik oleh guru maupun siswa secara mandiri. Di sekolah berbasis agama atau madrasah, media belajar flash card banyak digunakan untuk membantu siswa menghafal ayat, doa, serta istilah penting dalam agama. Selain itu, sekolah yang menyediakan program pendidikan inklusif bagi siswa dengan kebutuhan khusus juga memanfaatkan media flash card sebagai alat bantu visual dan sensorik untuk membantu proses belajar yang lebih individual. Tidak hanya di sekolah formal, media flash card juga populer digunakan di lembaga bimbingan belajar atau tempat les privat sebagai alat belajar tambahan untuk membantu proses belajar siswa dalam mempersiapkan ujian serta memahami materi secara lebih mendalam.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Irna Inaru yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP”.⁴ Perbedaan penelitian ini dengan Irna Inaru yaitu materi IPS yang digunakan dalam Flash Card. Penelitian ini membahas materi tentang status sosial, peran sosial, diferensiasi, serta stratifikasi sosial. Sedangkan peneliti membahas materi mengenai lingkungan hidup, pencemaran lingkungan serta cara untuk

⁴ Irna Inaru, ‘Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP’, *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, Vol. 03 No. 01 (2023), p. hlm 60-67, doi:<https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p60-67>.

menanggulangi pencemaran lingkungan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Irna Inaru membuktikan bahwa Flash card telah terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi-materi kompleks ini. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep sosial, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif peserta didik saat proses belajar. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik yang diberikan pembelajaran dengan Flash card pada Siklus II mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Nilai rata-rata *pre-test* awal peserta didik sebesar 69,00, namun meningkat secara mencolok menjadi 80,40 setelah penggunaan Flash card.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dina Siti Logayah, dkk. Dengan judul penelitian “Pengembangan *Augmented Reality* Melalui Metode Flash Card Sebagai Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”.⁵ Penelitian ini menggunakan subjek yang sama yaitu siswa kelas VII SMP/MTs. Pada penelitian ini, Dina Siti Logayah, dkk. Menggunakan teknologi AR (*Augmented Reality*) dengan materi pembahasan mengenai sejarah peninggalan kerajaan pada masa Hindu-Budha. Penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami peninggalan-peninggalan dari kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Di kelas VII MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung, permasalahan utama yang sering dialami oleh siswa adalah kurangnya minat mereka terhadap pembelajaran IPS. Banyak ditemukan siswa yang masih mengalami kesulitan saat memahami konsep-konsep yang rumit serta mengingat berbagai informasi. Sehingga dapat mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Seperti siswa yang kesulitan mengingat peristiwa-peristiwa sejarah atau memahami konsep-konsep sosial. Pembelajaran yang terlalu monoton juga menyebabkan siswa mudah kehilangan konsentrasi dan merasa bosan selama proses belajar mengajar. Media belajar flash card belum diterapkan di MTs Darussalam

⁵ Dina Logayah, Ade Salira, and Kirani, ‘Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial’, *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 No. 1 (2023), p. hlm 326-338, doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>.

Aryojeding karena beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Meskipun media flash card terbukti efektif dijenjang pendidikan, penerapannya memerlukan pelatihan khusus bagi guru agar dapat digunakan dengan maksimal dalam proses belajar mengajar. Dengan pemahaman yang lebih mendalam dan pelatihan yang tepat, media ini berpotensi menjadi tambahan media belajar yang bermanfaat bagi pembelajaran di MTs Darussalam Aryojeding.

Maka dari itu, diperlukan media belajar yang interaktif serta dapat menarik minat siswa untuk meningkatkan peran siswa dan membantu mereka untuk memahami materi pelajaran IPS dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran flash card. Media belajar flash card ialah sebuah alat bantu berbentuk visual yang berisi informasi singkat, seperti gambar, kata-kata kunci, atau pertanyaan-pertanyaan singkat yang mampu merangsang ingatan siswa secara cepat. Dengan adanya media ini siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan mandiri dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian sebelumnya media flash card terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya mata pelajaran IPS.

Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan media belajar flash card pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP/MTs. Maka dari itu, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, yang disebabkan adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Pengembangan media belajar flash card diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, sekaligus membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar flash card yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung. Studi kasus ini dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana efektivitas media belajar flash card dalam pembelajaran IPS, serta dampaknya dalam meningkatkan

minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di kelas VII MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung serta memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media belajar flash card pada materi pencemaran lingkungan di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan media belajar flash card dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung?
3. Bagaimana efektivitas media belajar flash card dalam materi pencemaran lingkungan di kelas VII MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diperoleh dalam penenilitan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengidentifikasi langkah-langkah pengembangan media belajar flash card dengan materi pencemaran lingkungan dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media belajar flash card dalam pembelajaran IPS di kelas VII di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media belajar flash card dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung.

D. Spesifikasi Produk

- a. Bentuk media belajar flash card

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media belajar yang

Aryojeding karena beberapa faktor yang perlu dibuat *glossy* untuk melindungi kartu dari kerusakan.

b. Materi media belajar flash card

Media belajar flash card yang dikembangkan memuat materi mengenai pencemaran lingkungan. Materi berupa pengertian dari pencemaran udara, air, tanah serta pencemaran suara. Selain itu terdapat penjelasan mengenai sumber pencemaran, dampak-dampak yang ditimbulkan dari pencemaran, cara mengurangi pencemaran lingkungan, peran siswa dalam mencegah pencemaran lingkungan di sekitar mereka, dan peranan pemerintah dalam menanggulangi pencemaran lingkungan.

c. Desain dan ukuran flash card

Media belajar ini berbentuk kartu dengan ukuran 6 cm x 9 cm agar kartu cukup besar dalam menampilkan gambar dan teks dengan jelas, tetapi tetap nyaman saat dipegang oleh siswa. Kartu dicetak tebal dengan tujuan agar kartu memiliki daya tahan lebih lama serta tampilan kartu dibuat *glossy* untuk melindungi dari kerusakan akibat penggunaan sehari-hari. Selain itu, kartu ini menggunakan kombinasi warna-warna yang menarik namun tidak terlalu mencolok, sehingga fokus siswa tetap pada informasi yang disajikan di dalamnya.

Media belajar flash card ini menggunakan Font *Dreaming Outloud Sans* dengan ukuran teks 15 pt dan Font *Open Sauce* dengan ukuran 10 pt untuk memudahkan keterbacaan. Warna teks terang dengan latar belakang gelap untuk memudahkan siswa membaca informasi dengan jelas. Gambar yang digunakan peneliti beresolusi tinggi sehingga gambar tetap tajam meskipun dicetak dalam ukuran kecil. Setiap gambar yang dipilih memiliki keterkaitan dengan materi pencemaran lingkungan serta mencerminkan konteks visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pencemaran dengan lebih baik.

d. Jumlah flash card

Peneliti membuat media flash card sebanyak 37 kartu yang dibagi menjadi 6 kategori agar siswa lebih mudah memahami materi

pencemaran lingkungan. Kategori tersebut antara lain :

1. Pengertian pencemaran udara, air, tanah dan suara.
2. Sumber pencemaran udara, air, tanah serta pencemaran suara,
3. Dampak pencemaran udara, air, tanah dan suara.
4. Cara mengurangi pencemaran udara, air, tanah, dan suara.
5. Peran siswa dalam mengurangi pencemaran lingkungan sekitar.
6. Peran pemerintah dalam mengurangi pencemaran lingkungan.

e. Fungsi dan kegunaan

Media belajar flash card ini dirancang agar dapat digunakan oleh siswa maupun guru secara mandiri atau kelompok. Guru dapat menggunakan media belajar ini dalam bentuk kuis, permainan, atau diskusi kelas. Selain itu, media belajar flash card memungkinkan siswa untuk mengulang kembali materi pencemaran lingkungan yang telah diajarkan secara mandiri. Siswa dapat bekerja secara berpasangan dengan siswa yang lain untuk menghafal fakta atau informasi menarik mengenai pencemaran lingkungan atau siswa dapat saling menjelaskan satu sama lain.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan media pembelajaran IPS di sekolah. Selain itu, secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi :

1. Bagi madrasah, dengan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk mutu pendidikan di MTs Darussalam Aryojeding Tulungagung yang lebih baik.
2. Bagi guru, dengan adanya media belajar flash card pada proses pembelajaran dapat menjadikan pelajaran IPS lebih menarik dan inovatif.
3. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran berupa flash card diharapkan siswa mampu lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan

belajar serta dapat memberi penguatan memori siswa terhadap mata pelajaran IPS.

F. Sistematika Penelitian

Dalam penulisan laporan penelitian dengan pendekatan R&D terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian inti:

1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) memuat:

- a) Bab I pendahuluan, dalam bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.
- b) Bab II landasan teori, dalam bab ini memuat landasan teori dan penelitian terdahulu.
- c) Bab III metode penelitian, dalam bab ini memuat metode penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan.