

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar merupakan bagian dari pendidikan yang diperoleh melalui upaya, dampak dan dukungan yang diterima oleh siswa untuk pembiasaan siswa tersebut atau lebih tepatnya membantu siswa agar kompeten dalam melakukan tugas hidupnya sendiri. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam hidupnya secara kritis (Langeveld, 1934). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (Bab 1 Pasal 1) disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Belajar merupakan proses internal yang melibatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada teori belajar kognitif mempunyai perspektif apabila siswa menindaklanjuti informasi melalui upaya mengorganisir, menyimpan dan menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Konsep dari teori belajar kognitif ini adalah adanya pengolahan informasi yang menjelaskan mengenai aktivitas pikiran seorang individu untuk menerima, menyimpan dan menggunakan informasi yang telah dipelajari.

Jean Piaget yang dikutip (Budiningsih, 2004) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu proses yang didasarkan pada mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Semakin bertambahnya umur seseorang maka semakin kompleks susunan sel saraf dan semakin meningkat kemampuannya. Tahap perkembangan kognitif terbagi menjadi empat tahap, terdiri dari tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret dan tahap operasional formal. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama termasuk dalam tahap operasional formal. Ciri utama pada perkembangan ini yaitu diperolehnya kemampuan berpikir secara abstrak,

menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahap ini siswa mulai berpikir kompleks mengenai pengetahuan yang ia dapatkan. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang dengan baik menggunakan media yang dapat menarik minat belajar, sehingga kemampuan kognitif siswa dapat berkembang dengan baik.

Perkembangan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran tersebut tentu tidaklah mudah, karena hal ini juga berpengaruh pada kemampuan kognitif yang dimiliki oleh siswa tersebut. Perkembangan aspek kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan kognitif merupakan hal yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan aktivitas mental dengan menggunakan konsep yang telah dimiliki oleh siswa kemudian ditampilkan melalui tanggapan, gagasan atau lambang.

Berdasarkan studi awal melalui pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Negeri 02 Cileunyi, bahwasannya masih terdapat siswa yang kurang memahami materi dikarenakan beberapa hal, yang pertama pembelajaran PAI terasa monoton karena masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, kedua ketika materi yang diberikan saat ini diujikan kembali ternyata ingatan siswa melemah dan tidak sedikit siswa yang lupa akan materi yang telah diajarkan. Ketiga siswa bersifat pasif dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hal ini memengaruhi terhadap rendahnya hasil belajar kognitif mereka.

Pembelajaran PAI semestinya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dari uraian tersebut, sangat jelas bahwa penerapan penggunaan media dalam pembelajaran belum sepenuhnya tercapai secara optimal. Hal tersebut ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 73% dan 27% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan fenomena di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada mata pelajaran PAI masih rendah. Oleh karena itu, guru harus mempunyai suatu media pembelajaran yang mampu memberikan banyak alternatif jawaban atau solusi terhadap suatu permasalahan, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satu hal yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif adalah

dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik karena dapat menstimulus pikiran dan perasaan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung (Nurtaniawati, 2017). Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif atau kecerdasan yang dimiliki peserta didik (Andini, 2022). Dengan demikian, penelitian ini menjadi salah satu solusi yang tepat agar dapat memecahkan masalah terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 02 Cileunyi.

Media *flashcard* terinspirasi dari permainan yang sedang trend kalangan peserta didik pada saat ini yaitu permainan kartu. Media pembelajaran ini dianggap efektif untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia, karena memuat berbagai macam ilustrasi yang bisa membantu peserta didik untuk lebih memahami mengenai materi tersebut (Pratiwi & Gunansyah, 2022). Media ini termasuk kedalam jenis media visual atau media gambar yang bisa dilihat menggunakan mata (Suprihatiningrum, 2016), sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan mudah dan dapat menstimulus kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melihat kondisi siswa di SMP Negeri 02 Cileunyi yang memperoleh rendahnya hasil belajar mereka pada mata pelajaran PAI, maka penelitian ini berjudul **“Penggunaan Media Visualisasi (*Flashcard*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Cileunyi)”**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, masalahnya dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penggunaan media Visualisasi (*flashcard*) Kelas VIII di SMP Negeri 02 Cileunyi pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 02 Cileunyi setelah penggunaan media Visualisasi (*flashcard*) pada mata pelajaran PAI?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Cileunyi setelah penggunaan media Visualisasi (*flashcard*) pada mata pelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan pelaksanaan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui proses penggunaan media Visualisasi (*flashcard*) Kelas VIII di SMP Negeri 02 Cileunyi pada mata pelajaran PAI.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 02 Cileunyi setelah penggunaan media Visualisasi (*flashcard*) pada mata pelajaran PAI.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Cileunyi setelah penggunaan media Visualisasi (*flashcard*) pada mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktik.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan sumbangsih saran terkait media pembelajaran yang berpusat pada siswa agar dapat memberikan

pemahaman konsep kepada siswa serta menjadikannya mampu aktif dan membangun keterampilan berpikir kritis.

b. Diharapkan dapat menjadi suatu referensi dalam penelitian berikutnya berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *flashcard* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.
- 2) Dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara lebih mendalam.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Melalui media pembelajaran *flashcard*, diharapkan dapat digunakan untuk menciptakan media alternatif yang efektif dan efisien bagi seorang guru untuk meningkatkan strategi pembelajaran yang menarik dan bervariasi ketika mengajar.
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi dan media pembelajaran.

c. Manfaat bagi lembaga

- 1) Dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga dalam meningkatkan mutu proses dan hasil belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 2) Dapat memberi bahan referensi serta memberikan informasi tentang keefektifan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

d. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Dapat meningkatkan wawasan dalam menggunakan sumber media pembelajaran yang kelak bisa digunakan kembali ketika terjun kemasyarakat.

- 2) Dapat termotivasi untuk senantiasa meningkatkan model atau media pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta bervariasi, sehingga siswa merasa nyaman selama kegiatan pembelajaran dikelas.

E. Kerangka Berpikir

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara, tengah atau pengantar. Media dalam bahasa arab merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2013). Penggunaan media mengajar akan sangat membantu untuk keberhasilan dalam belajar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), media ialah informasi yang disalurkan oleh segala bentuk alat yang digunakan. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bersifat fisik atau khusus dalam suatu gerakan pembelajaran yang dapat membantu pengajar dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirinci. Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Ahmad S, 2005).

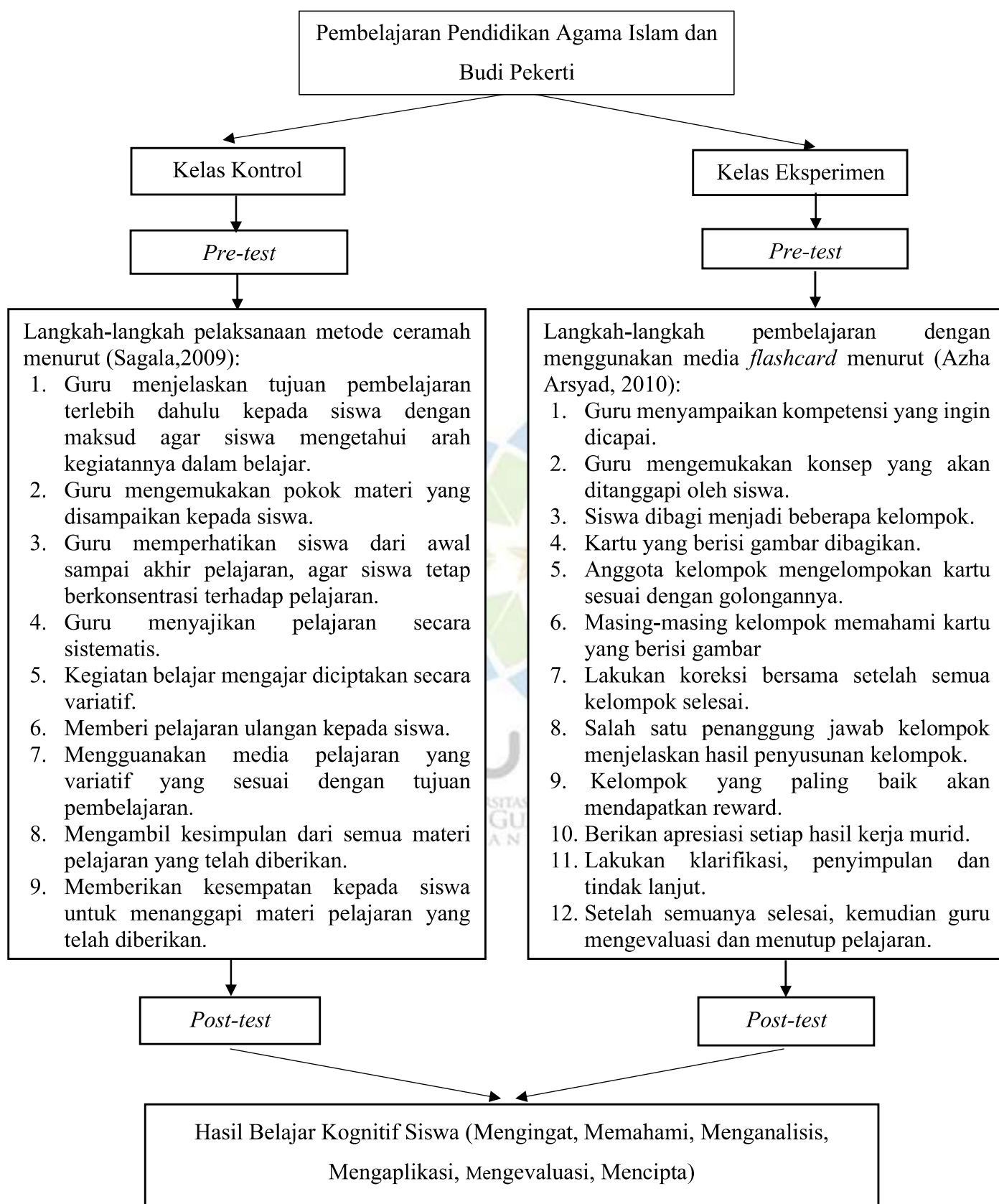
Media *flashcard* terinspirasi dari permainan yang sedang trend dikalangan peserta didik pada saat ini yaitu permainan kartu. Media pembelajaran ini dianggap efektif untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia, karena memuat berbagai macam ilustrasi yang bisa membantu peserta didik untuk lebih memahami mengenai materi tersebut (Pratiwi & Gunansyah, 2022). Media ini termasuk kedalam jenis media visual atau media gambar yang bisa dilihat menggunakan mata (Suprihatiningrum, 2016), sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan mudah dan dapat menstimulus kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Hamalik, Proses Belajar Mengajar, 2004). Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor),

maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dalam penelitian ini penulis akan meneliti dalam hasil belajar kognitif siswa, yaitu hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu ditekankan adanya aktivitas peserta didik, baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional. Hasil belajar kognitif adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan (kognitif), yang meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghafal, menafsirkan, menerjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi) (Supa'at, 2017).

Salah satu hal yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik karena dapat menstimulus pikiran dan perasaan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung (Nurtaniawati, 2017). Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif atau kecerdasan yang dimiliki peserta didik (Andini, 2022). Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran materi keragaman rumah adat di Indonesia ini adalah media flash card. Media ini merupakan kartu yang berisikan gambar mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia dan juga gambar tersebut disertakan penjelasannya pada bagian belakang kartu (Wahyuni, 2020).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Adapun peneliti menggambarkan skema sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yakni *hupo* dan *thesis*. *Hupo* adalah sementara, sedangkan *thesis* adalah pernyataan atau teori. Hipotesis adalah pernyataan sementara dan inilah praduga peneliti terhadap masalah penelitian. Namun, hipotesis ini bukanlah kebenaran. Karena praduga, hipotesis bisa benar dan bisa juga keliru (Trirahayu, 2016). Secara singkat, hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris (Suryabrata, Metodologi Penelitian, 2013). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Salah satu dugaan yang perlu dibuktikan kebenarannya adalah menyangkut hubungan dua variabel. Variabel-variabel yang diteliti adalah penggunaan media *flashcard* (x) dan hasil belajar kognitif siswa (y).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif, yaitu dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang mempertanyakan perbandingan (komparasi) antara dua variabel penelitian (Ahmadriswan Nasution, 2020). Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMPN 02 Cileunyi pada mata pelajaran PAI.

Hipotesis statistik pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : $\rho_1 \neq \rho_2$

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan terhadap beberapa pustaka yang relevan, peneliti berupaya untuk mencari perbandingan dan penelitian baru untuk menunjukkan orisinalitas dari penelitian, serta menunjukkan bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun literatur yang membahas mengenai kajian penelitian ini akan dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan agar terdapat perbedaan guna menghindari pengulangan ataupun persamaan dengan hasil penelitian terdahulu.

Berikut ini peneliti sajikan kutipan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Lailatul Maghfiroh (Maghfiroh, 2022) dalam jurnal penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”.

Hasil penelitian ini yaitu aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran tematik tema pekerjaan dengan menggunakan media *flashcard* dinyatakan baik sekali. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13,3% dari 76,3% pada siklus I menjadi 89,6% pada siklus II. Dan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari 76,8% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II. (2) Aspek Kognitif siswa setelah penggunaan media *flashcard* pada tema pekerjaan dinyatakan baik sekali. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,4 yaitu dari 76,4 pada siklus I menjadi 87,8 pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 24,3% yaitu dari 69,6% pada siklus I menjadi 93,9% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (3) Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan-pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* di SDN Denanyar II Jombang antara lain guru masih kurang menguasai kelas dan dalam penggunaan bahasa yang digunakan terlalu tinggi sehingga siswa sulit memahami.

Pada penelitian Lailatul Magfiroh, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Persamaannya terletak pada variabel X (penggunaan media *flashcard*) dan variabel Y (meningkatkan hasil belajar) sebagai variabel terikat. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu objek penelitiannya pada siswa Sekolah Dasar, adapun objek penelitian penulis merupakan siswa tingkat SMP.

2. Nurhayati dkk (Nurhayati, 2022) dalam jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam”.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pada penelitian yang dilakukan di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam menyatakan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 88,550 dengan tingkat signifikan (2-tailed) 0,000 dengan $df=(n-1)$ sebesar 75 sehingga nilai t tabel sebesar 1,980 pada taraf signifikan 0,05. Hal ini dapat diartikan bahwa media *flashcard* mempengaruhi hasil belajar bahasa arab siswa sebesar 20% dan 80% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Pada penelitian Nurhayati dkk, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya terletak pada variabel X yang keduanya menggunakan media *flashcard*, dan keduanya menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu objek penelitiannya pada siswa Sekolah Dasar, adapun objek penelitian penulis merupakan siswa tingkat SMP.

3. Maya Sari Harahap (Harahap, 2022) dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Spasial Visual *flashcard* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Umayyah Kelas VII MTs Al-Jam’iyatul”.

Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa siswa tampak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung tidak lagi monoton serta menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serelah diterapkan strategi pembelajaran spasial-visual *flashcard*. Analisis data pada penelitian tersebut menggunakan tes serta penilaian angket dan tes ketuntasan belajar siswa.

Pada penelitian Maya sari Harahap, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya terletak pada variabel X yang keduanya menggunakan media *flashcard*, dan keduanya menggunakan analisis data tes, dan angket. Adapun perbedaannya, pada penelitian terdahulu variabel Y yaitu meningkatkan motivasi belajar, sedangkan penelitian penulis yaitu meningkatkan hasil belajar. Selain itu perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu objek penelitiannya pada siswa tingkat SLTA, sedangkan objek penelitian penulis merupakan siswa tingkat SLTP.

4. Sri Mulyani (2017), tentang “Penggunaan media kartu *flashcard* dalam meningkatkan hasil Belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII”. Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam 2 siklus. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, peningkatan ini dapat diketahui dari ketuntasan belajar pada kondisi awal sebesar 52,7% dengan rata-rata kelas 69. Pada siklus I meningkat menjadi 72,2% dengan rata-rata kelas sebesar 74,63 dan pada siklus ke II ketuntasan belajar 86,1% yang berarti ada peningkatan dari kondisi awal ke kondisi akhir di siklus II. Aspek keterampilan meningkat dari sebagian menjadi semua terampil. Sedangkan aspek sikap mengalami dari baik menjadi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media kartu flash card dapat meningkatkan hasil belajar mutasi bagi peserta didik kelas XII MIPA 4 SMAN 1 Kaliwungu.

Pada penelitian Sri Mulyani, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya terletak pada Variabel X (penggunaan media *flashcard*) dan variabel Y (meningkatkan hasil belajar) sebagai variabel terikat. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu objek penelitiannya pada siswa tingkat SMA, sedangkan penelitian penulis objek penelitiannya pada siswa tingkat SMP. Selain itu perbedaannya, jika penelitian terdahulu

menggunakan penelitian tindakan kelas, dan penulis menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen.

5. Budi Febriyanto (2019), tentang “Penggunaan Media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar”

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media flash card. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan peneliti yang dilaksanakan dalam dua tindakan pada setiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Pesanggrahan sebanyak 26 orang siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar tes evaluasi, lembar observasi siswa, lembar observasi guru dan foto kegiatan. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum dilakukan tindakan yaitu 52,7 dengan presentase ketuntasan siswa mencapai 30,8%. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 66,2 dengan presentase ketuntasan siswa mencapai 55,8%. Pada siklus ke II nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 74,7 dengan presentase ketuntasan siswa mencapai 80,8%. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media flash card dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN I Pesanggrahan. Pada penelitian Budi Febriyanto, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya terletak pada variabel X (penggunaan media *flashcard*) dan variabel Y (meningkatkan hasil belajar) sebagai variabel terikat. Adapun perbedaannya terletak pada Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, penelitian terdahulu objek penelitiannya pada siswa Sekolah Dasar, adapun objek penelitian penulis merupakan siswa tingkat SMP.