

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG MATERI KONSEP BANGUN DATAR

Aida Fitriani

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang, Universitas Pendidikan Indonesia, email: aida.fitriani@student.upi.edu

Sering kita temukan ketika pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran matematika, siswa merasa jenuh dan bosan. Khususnya pembelajaran matematika pada konsep bangun datar, siswa merasa putus asa ketika diminta untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep bangun datar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu cara yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. salah satunya adalah dengan menggunakan media *Flash Card*. Media *Flash Card* atau kartu kilas adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu-kartu tersebut dijadikan sebagai petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respons yang diinginkan. Desain penelitian ini yaitu quasi eksperimen, menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran konsep bangun datar dengan media *Flash Card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah melaksanakan penelitian, didapat hasil bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan. Desain penelitian ini yaitu quasi eksperimen, dengan membagi kelas menjadi dua bagian. Kelompok bagian pertama eksperimen akan mendapat perlakuan berupa pembelajaran konsep bangun datar dengan *Flash Card*, sedangkan yang kedua (kontrol) menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah melaksanakan penelitian, didapat hasil bahwa siswa pada kelompok pertama terjadi peningkatan secara signifikan. Yakni dari nilai rata-rata tes awal 44,00 setelah mendapat perlakuan nilai rata-rata akhir kelas bagian pertama mengalami peningkatan menjadi 86,00 Sedangkan pada siswa kelas bagian kedua juga mengalami peningkatan nilai dari rata-rata tes awal 37,50 menjadi 61,50. Diperkuat dengan nilai peningkatan *gain* rata-rata siswa kelas bagian pertama 0,74 dimana masuk kategori tinggi. Ini menandakan bahwa media *Flash Card* memiliki pengaruh pada nilai belajar siswa dalam konsep bangun datar.

Kata-kata kunci : Media Flash Card, Hasil Belajar, Konsep Bangun Datar

ABSTRACT

FLASH CARD USE MEDIA INFLUENCE OF LEARNING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES OF THE CONCEPT OF BUILD MATEMTAIKA FLAT

(Experiments Quasi Students Against Class IV SD Batu China)

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang, Universitas
Pendidikan Indonesia, email: aida.fitriani@student.upi.edu

Often we find when learning takes place, especially math, students feel bored and tired. They look less enthusiasm and motivated to learn. With reference to these problems, it is necessary educators in learning so that students are motivated to learn. Especially in math material calculate the circumference and area of a parallelogram and a triangle. in that material, students feel discouraged when asked to solve problems related to the concept of flat wake. Thus the required solution so that the problem can be resolved. one of them is through the use of media Flash Card. Flash Card is a card that is cut to form smaller pieces that contain a picture or writing accompanied by questions and answers. The card is used to direct the students' understanding of what is taught. This study design is quasi-experimental, by dividing the class into two sections. The first part of the experimental group) will be treated in the form of flat wake learning concepts with Flash Card, while the second (control) using conventional learning. After conducting research, the result is that students in the first group increased significantly. Ie from the average value of the initial test 44.00 after receiving treatment the average value of the end of the first-class section increased to 86.00, while the second part graders also increased the value of the average initial tests 37,50 to 61, 50. Strengthened by the increased value of average gain of 0.74 grade students first section where the incoming high category. This indicates that Flash Media Card has an influence on the value of student learning in the concept of a flat wake.

Key words: Flash Media Card, Learning Outcomes, Concept Build Flat

Aida Fitriani, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA TENTANG MATERI KONSEP BANGUN DATAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG MATERI KONSEP BANGUN DATAR

Aida Fitriani

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang, Universitas Pendidikan Indonesia, email: aida.fitriani@student.upi.edu

Sering kita temukan ketika pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran matematika, siswa merasa jenuh dan bosan. Khususnya pembelajaran matematika pada konsep bangun datar, siswa merasa putus asa ketika diminta untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep bangun datar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu cara yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. salah satunya adalah dengan menggunakan media *Flash Card*. Media *Flash Card* atau kartu kilas adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu-kartu tersebut dijadikan sebagai petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respons yang diinginkan. Desain penelitian ini yaitu quasi eksperimen, menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran konsep bangun datar dengan media *Flash Card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah melaksanakan penelitian, didapat hasil bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan. Desain penelitian ini yaitu quasi eksperimen, dengan membagi kelas menjadi dua bagian. Kelompok bagian pertama eksperimen akan mendapat perlakuan berupa pembelajaran konsep bangun datar dengan *Flash Card*, sedangkan yang kedua (kontrol) menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah melaksanakan penelitian, didapat hasil bahwa siswa pada kelompok pertama terjadi peningkatan secara signifikan. Yakni dari nilai rata-rata tes awal 44,00 setelah mendapat perlakuan nilai rata-rata akhir kelas bagian pertama mengalami peningkatan menjadi 86,00 Sedangkan pada siswa kelas bagian kedua juga mengalami peningkatan nilai dari rata-rata tes awal 37,50 menjadi 61,50. Diperkuat dengan nilai peningkatan *gain* rata-rata siswa kelas bagian pertama 0,74 dimana masuk kategori tinggi. Ini menandakan bahwa media *Flash Card* memiliki pengaruh pada nilai belajar siswa dalam konsep bangun datar.

Kata-kata kunci : Media Flash Card, Hasil Belajar, Konsep Bangun Datar