

Pengaruh Metode *Make A Math* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor

Tatik Setyana Ningrum ✉, (Universitas PGRI Madiun)

Maya kartika sari, (Universitas PGRI Madiun)

Ivayuni Listiani, (Universitas PGRI Madiun)

✉ tyasetyana31@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effect of the assisted flashcard method on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 03 Madiun Lor. This study uses experimental research methods. The method used in this research is to find out whether or not there is an effect of the method of making a match on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 03 Madiun Lor. A sampling of this research was conducted at SDN 03 Madiun Lor class 4A and 4C using a cluster sampling technique for as many as 59 students. Collecting data using pretest and posttest. The pretest-posttest data used are the results of the experimental class and the control class which are used to determine the learning media used there is an effect of the flashcard-assisted matchmaking method on the fourth-grade student learning outcomes. Based on the findings of the researcher, the experimental class students were more active and had the influence of the flashcard-assisted matchmaking method. Learning outcomes Data analysis in this study used the t-test formula. Through t-test analysis obtained: $count = 2,975 > T_{table} = 2,000$ so that it can be concluded that there is an effect of the flashcard-assisted match method on learning outcomes at SDN 03 Madiun Lor.

Keywords: *Make a Match, Flashcard, Learning outcome*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *make-a-match* menggunakan *flashcards* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 03 Madiun Lor. Metodologi penelitian ini adalah eksperimental. Teknik ini dipilih dalam penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui apakah metode *make-a-match* dengan bantuan *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 03 Madiun Lor. Sebanyak 59 peserta didik dari kelas 4A dan 4C di SDN 03 Madiun Lor diikutsertakan dalam sampel penelitian ini. pengumpulan data pre-test dan post-test. Hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan sebagai data pretest-posttest. Berdasarkan hasil temuan peneliti, peserta didik kelas *eksprimen* lebih aktif dan memiliki pengaruh metode *make a match* berbantuan *flashcard* hasil belajar Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t. Melalui analisis uji-t diperoleh: $t_{hitung} = 2,975 > T_{tabel} = 2,000$ sehingga dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh metode *make a match* berbantuan *flashcard* hasil belajar SDN 03 Madiun Lor.

Kata kunci: *Make a Match, flashcard, hasil belajar*



PENDAHULUAN

Jika ada kerjasama antara pendidik dan peserta didik, pembelajaran akan bermakna. Pembelajaran merupakan perpaduan yang terdiri dari komponen SDM, kantor, perangkat keras, materi, dan sistem yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti ditunjukkan oleh Hamalik (2017). Pembelajaran dapat digunakan untuk mendemonstrasikan interaksi antara pendidik dan peserta didik selama pelatihan atau untuk memungkinkan pembelajaran peserta didik di dunia nyata. Tujuan, materi, tindakan, dan evaluasi pembelajaran merupakan empat komponen yang saling berhubungan yang membentuk karakteristik pembelajaran. Kegiatan pembelajaran, strategi pembelajaran, pilihan teknik, pemilihan media dan sumber, evaluasi, dan elemen fundamental lainnya semuanya dimaksudkan untuk mempengaruhi orang lain. Bahan adalah segala macam hal yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik. Pada paragraf kedua dan seterusnya diberikan alinea dengan panjang 1 cm. Penulisan subjudul kedua dan subjudul ketiga mengikuti format yang telah disediakan.

Menurut temuan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan guru kelas IV SD Negeri 03 Madiun Lor, pendidik memberikan penjelasan tentang bagaimana, selama pendidik telah memberikan instruksi cocok untuk siswa selama proses pembelajaran, masih ada masalah dengan tema pembelajaran, dimana peserta didik kesulitan mengerjakan soal. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa masih kurang berminat mendengarkan pendidik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Meskipun mereka tidak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran saat ini, peserta didik tetap berbicara dengan lantang. Selain itu, ada elemen tambahan yang berkontribusi pada hasil pendidikan siswa yang buruk, seperti kurangnya keberanian dan kepercayaan diri mereka dalam menyuarkan ide atau mengajukan pertanyaan tentang konten yang diajarkan pendidik.

Tingkat belajar yang rendah, khususnya pada pembelajaran tematik, diakibatkan oleh permasalahan tersebut di atas. Oleh karena itu, pendidik memerlukan strategi pengajaran yang membantu peserta didik memahami topik yang diajarkan selama proses pembelajaran. Metode *make-a-match* pembelajaran adalah salah satunya instruktur yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam belajar mereka. Hal ini agar pendekatan pembelajaran *make-a-match* dapat dimanfaatkan untuk berbagai disiplin ilmu dan tingkat usia peserta didik, yang bermanfaat. Metode pembelajaran *make-a-match* melibatkan peserta didik berpasangan, memberikan masing-masing kartu (yang bisa berupa pertanyaan atau jawaban), dan meminta mereka langsung mencari kecocokan dengan kartu yang sedang mereka pegang.

Menurut Pratiwi & Choirul (2018) metode *Make a Match* adalah strategi pengajaran yang mendorong peserta didik untuk memilih pasangan pertanyaan dan jawaban dari setumpuk kartu saat mereka bermain. Suarni, Wulandari, and Rendra (2018) Pendekatan pembelajaran *Make a Match* menekankan pada seberapa baik peserta didik berkolaborasi satu sama lain dan dapat memperluas pengetahuan mereka dengan bermain sambil belajar. Teknik ini berfungsi sebagai pengalih sekaligus cara untuk menggali lebih jauh materi pelajaran. Pendekatan *make a matching* merupakan strategi pengajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan mencari pasangan, dapat disimpulkan dari sudut pandang berbagai ahli tersebut di atas.

Pendidik memanfaatkan perangkat pembelajaran yang tepat saat menyajikan materi pelajaran sehingga nantinya siswa akan lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Menurut Rakimahwati (2018), media adalah apa pun yang dapat digunakan sebagai pengirim pesan untuk membangkitkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar dan untuk membangkitkan pikiran dan perasaannya. Menurut pandangan ahli yang di sebutkan di atas, media berfungsi sebagai wahana pertukaran informasi dan isinya dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Flashcards merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk membantu siswakeselas IV belajar, oleh karena itu penggunaan media perlu diperhatikan dari sudut pandang kebutuhan siswa, bukan dari pendidik. *Flashcards* adalah kartu bergambar dengan kata-kata di atasnya yang dapat dilihat; mereka adalah semacam media yang mengandung unsur gambar (visual). *Flashcards* adalah jenis media yang dapat digunakan untuk meninjau dan membantu siswa mengingat kembali topik-topik pelajaran seperti rumus, definisi, simbol, ejaan bahasa asing, dan terminologi lainnya (Maryanto, 2019; Komalasari, 2016; Iswari, 2017). Hal ini berpotensi untuk menarik perhatian terhadap materi yang disajikan.

METODE

Lokasi penelitian ini adalah SDN 03 Madiun Lor, Jl. Yos Sudarso No. 101, Patihan, Kec. Madiun, Kota Madiun, selama tahun ajaran 2021/2022. Strategi eksperimental yang dikombinasikan dengan metodologi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Desain Kelompok Kontrol *Posttest* adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dua kelas akan dipilih secara acak untuk Desain Kelompok Kontrol *Posttest*. Kedua kelas tersebut akan mendapat perawatan. Kelas 4A mendapatkan perlakuan menggunakan materi pembelajaran *Flashcard*, tetapi kelas 4C tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Kelas A dan C akan mengikuti tes yang sama pada akhir sesi pembelajaran. Peneliti memanfaatkan ujian untuk mengevaluasi hasilnya.

Tabel 3.2 Desain Penelitian *only Posttest Control Group Design*

Kelas	Treatment/ perlakuan (Variabel Bebas)	Post Test
Kelas eksperimen	X1	Y
Kelas control	X2	Y

Sugiyono, Modifikasi dari Sugiono (2016)

Keterangan :

X1 : menggunakan metode *make a match* media *Flashcard*

X2 : menggunakan metode konvensional (ceramah)

Y : Hasil belajar kelas 4 setelah mendapatkan perlakuan.

Seluruh peserta didik SDN 03 Madiun Lor merupakan populasi penelitian. Sampel tetap digunakan meskipun metode pengambilan sampelnya termasuk cluster sampling. Untuk memilih kelas eksperimen, undian digunakan untuk secara acak memilih sampel dari populasi lengkap yang digunakan dalam penelitian. Peserta didik kelas 4 SDN 03 Madiun Lor, 30 siswa dari kelas A dan 29 dari kelas C, dijadikan sampel penelitian ini. Oleh karena itu, 59 murid merupakan keseluruhan sampel yang akan diperiksa.

Penelitian ini memasukkan hasil belajar sebagai variabel, sedangkan penggunaan *Flashcards* untuk membuat prosedur pencocokan merupakan variabel bebas. Tes, observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Instrumen Pretest-Posttest perlu dievaluasi untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya sebelum penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan metode Liliefors, uji homogenitas menggunakan uji F, dan pendekatan analisis untuk menilai hipotesis adalah uji t (uji t). Ambang batas signifikansi ditetapkan sebesar 5%.

Metodologi untuk menentukan sampel dan ukuran sampel disebut teknik sampling. Kendala studi yang umum adalah metode yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel. Metode pengambilan sampel digunakan hanya jika persyaratan jumlah responden yang akan dikumpulkan sebagai sampel telah dipenuhi. Probabilitas harus digunakan untuk memilih sampel dalam penelitian kuantitatif. Pendekatan pengambilan sampel dengan probability sampling terdiri dari empat jenis teknik pengambilan sampel yang berbeda: 1) pengambilan sampel secara acak (Random Sampling); 2) teknik stratifikasi; 3)

teknik klaster (Cluster Sampling); dan 4) pengambilan sampel secara sistematis (Systematic Sampling).

Metodologi cluster sampling, yaitu metode pengambilan sampel dengan elemen sampel yang merupakan elemen, digunakan dalam penelitian ini sebagai strategi pengambilan sampel (cluster). Teknik pengambilan sampel cluster, juga dikenal sebagai teknik cluster atau teknik cluster, adalah jenis teknik pengambilan sampel, memilih sampel berdasarkan cluster daripada individu. Variabel investigasi berjudul “Pengaruh Metode Make a Match Dengan Bantuan FlashCard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 03 Madiun Lor” Dalam penelitian ini Metode *Make a Match* memiliki dua variabel independen dengan bantuan FlashCard (X1) dan penggunaan metode konvensional serta variabel terikat.

Metode tes, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tes adalah alat untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, apakah mereka memberikan tanggapan yang benar atau tidak akurat. Tes digunakan untuk menilai tingkat kemajuan peserta didik, khususnya tes tertulis, yang merupakan kumpulan pertanyaan berbentuk tertulis. Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan sesuatu (objek, peristiwa), kemudian dokumentasi. Suatu cara untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran dan efeknya harus dinyatakan sebagai tujuan observasi.

Validitas tes yang digunakan Validitas yang tinggi diperlukan untuk alat ukur yang efektif. Kemampuan suatu instrumen untuk mengukur apa yang seharusnya diukur disebut sebagai validitas. Sugiyono (2016). Ketika sebuah tes secara akurat mengukur tingkat pemahaman konseptual dari materi yang telah diajarkan oleh siswa, itu dianggap memiliki validitas tinggi. Peneliti menggunakan validitas isi sebagai ukuran validitas. Secara teknis, matriks atau kisi pengembangan instrumen dapat membantu penilaian validitas isi. Indikator yang digunakan sebagai tolak ukur, instrumen pembelajaran, dan jumlah pertanyaan atau pernyataan yang telah diberi anotasi dengan mengacu pada indikator semuanya tercantum dalam kisi-kisi. Teknik pengujian validitas konstruk menggunakan rumus korelasi *product moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

(Burhan, 2009)

Keterangan :

n= jumlah responden

x= skor variabel (jawaban responden)

y= skor total dari variabel untuk responden ke-n

Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Korelasi

Inteval Koefisien	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2016)

Uji reliabilitas mengacu pada stabilitas konsisten pengukuran, yaitu apabila hasil yang akan dicapai sama atau tidak jika pengukuran dilakukan secara berulang-ulang. Rumus alpha dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas berikut adalah rumusnya:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right)$$

Tingkat kesulitan yang menunjukkan apakah soal tersebut sulit, sedang, atau mudah untuk diselesaikan. Tingkat kesukaran untuk tipe soal objektif dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Syamsudin, 2012)

Tabel 3.7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kriteria
TK = 0,00	Terlalu Sukar
0,00 < TK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < TK ≤ 0,70	Sedang/Cukup
0,70 < TK ≤ 1,00	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

Daya pembeda soal (DP) Arikunto (2010) adalah kemampuan suatu soal yang digunakan untuk membedakan siswa yang cerdas telah menguasai materi (berkemampuan tinggi) dan siswa yang belum menguasai materi (berkemampuan rendah). Daya pembeda untuk soal tipe objektif dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - P$$

(Syamsudin, 2012)

Tabel 3.8. Klasifikasi Daya Pembeda

DayaPembeda	Kriteria
DP ≤ 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Pengolahan data atau disebut juga analisis data harus segera dilakukan mengikuti pengumpulan data dari hasil pendataa. Uji prasyarat digunakan untuk memastikan bahwa kondisi terpenuhi sebelum uji statistik rata-rata dapat dilakukan. Uji yang dilakukan adalah uji homogenitas dan uji normalitas.

Uji homogenitas menentukan apakah varians dari beberapa sampel serupa atau tidak. Dalam penelitian ini penggunaan uji homogenitas untuk memilih rumus yang akan digunakan dalam uji statistik mean selain untuk menentukan apakah varians dari beberapa sampel serupa atau tidak. Varians kedua sampel akan diuji dalam penelitian ini, maka uji homogenitas yang digunakan adalah uji F.

$$F = \frac{R^2(N-m-1)}{m(1-R^2)}$$

(Mundir, 2012)

Untuk menguji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t cuplikan kembar digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{JK_1 + JK_2}{N_1 + N_2} \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}} \quad \text{dengan} \quad JK = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$$

(Mundir, 2012)

HASIL PENELITIAN

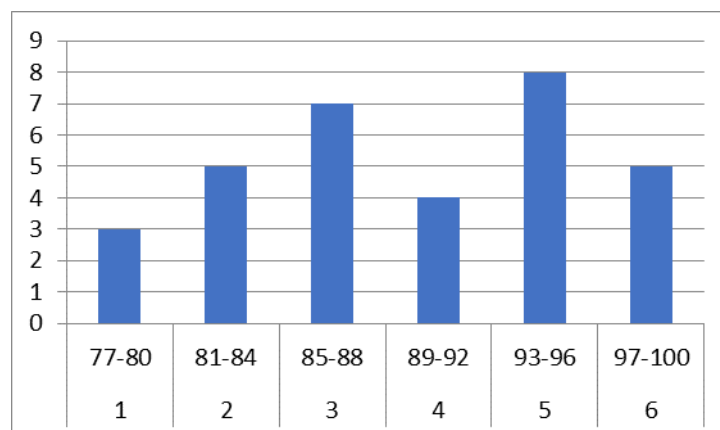
Sebanyak 59 peserta didik kelas 4A dan 4C di SDN 03 Madiun Lor dijadikan sampel untuk data penelitian. Peserta didik kelas IV SDN 03 Madiun Lor diberikan tes hasil belajar sebagai review untuk melihat apakah ada dampak dari pendekatan *Make a Match* menggunakan *FlashCards*. Untuk menentukan apakah sampel diambil dari suatu populasi dengan sampel yang terdistribusi teratur, maka uji normalitas menggunakan metode Liliefors.

Kelas eksperimen *Flashcard* dalam penelitian ini adalah kelas SDN 03 Madiun Lor Tahun Pelajaran 2021/2022. Tes hasil belajar dengan menggunakan media *Flashcard* diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 82.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kelas *Flashcard*

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi (f)
72-76	74	4
72-81	79	5
82-86	84	7
87-91	89	3
92-96	94	8
97-101	99	5
Σ		32

Presentase hasil belajar kelas *Flashcard* di atas akan nampak jelas dengan gambar grafik berikut ini:



Grafik 4.1. Persentase Hasil belajar Kelas *Flashcard*

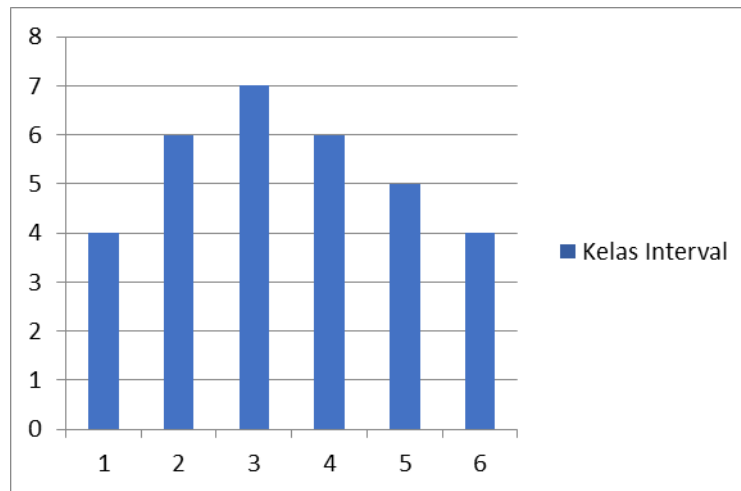
Hasil analisis deskriptif hasil belajar IPS kelas *Index Card Match* diperoleh mean (rata-rata) = 87,3; median (nilai tengah) = 86,5; modus = 94,6; dan nilai standar deviasinya = 8,25. Pembelajaran menggunakan media *Flashcard*, peserta didik yang telah selesai belajar dengan KKM 70 sebanyak 59 peserta didik.

Data tes hasil Belajar Kelas control dalam penelitian ini adalah kelas 4C SDN 03 Madiun Lor Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil data tes hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 60

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kelas control

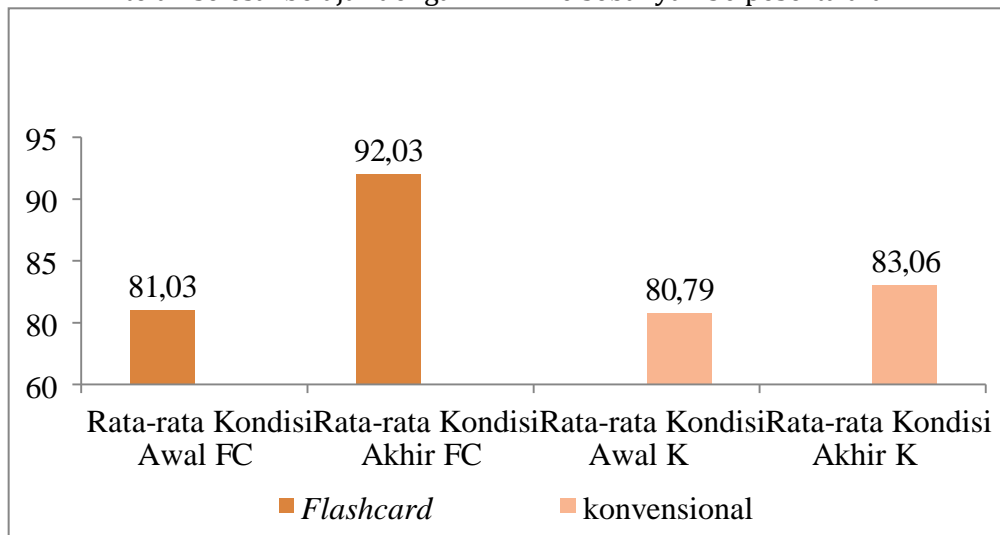
Kelas Interval	Titik Tengah (x)	Frekuensi (f)
60-66	63	4
67-73	70	6
74-80	77	7
81-87	84	6
88-94	91	5
95-101	98	4
Σ		98

Presentase hasil belajar kelas kontrol di atas akan nampak jelas dengan gambar grafik berikut ini:



Grafik 4.2. Persentase hasil Belajar Kelas control

Hasil belajar kelas control diperoleh mean (rata-rata) = 80,1; median (nilai tengah) = 79,5; modus = 85,2; dan nilai standar deviasinya = 10,92 (Perhitungannya bisa dilihat di lampiran 12). Pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional, peserta didik yang telah selesai belajar dengan KKM 70 sebanyak 30 peserta didik



Grafik di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran berpasangan yang dilengkapi dengan Flashcards dapat meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan metode tradisional kurang berhasil.

Uji normalitas data dipergunakan untuk memastikan apakah data apakah terdistribusi normal ataupun tidak. Tes normalitas penelitian ini ditemukan data menggunakan rumus

alpha. Untuk uji signifikansinya, setelah mendapat nilai x^2_{hitung} kemudian membandingkan dengan nilai x^2_{tabel} pada tingkat signifikan secara statistik 5%. Ketika nilai $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan data terdistribusi normal. sebaliknya, jika nilai $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas data diambil dari tes *only Posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, serta hasil yang diperoleh seperti pada berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kriteria
Kelas eksperimen	4,8	11,1	Normal
Kelas control	4,7	11,1	Normal

Homogenitas data yang diperoleh dinilai dengan menggunakan uji homogenitas. Dengan menentukan varians masing-masing variabel dan kemudian membaginya dengan variabel yang paling kecil signifikansinya, maka dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus uji F. Setelah mendapatkan nilai F_{max} kemudian bandingkan nilainya dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilai $F_{max} < F_{tabel}$, maka data tersebut termasuk homogen. Sedangkan apabila $F_{max} > F_{tabel}$, maka data tersebut tidak homogen. Perhitungan uji homogenitas dari masing-masing kelas pada lampiran diperoleh hasil akhir seperti berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Varian	F_{max}	F_{tabel}	Kriteria
Kelas eksperimen	70,34	1,749	1,84	Homogen
Kelas kontrol	123,09			

Pendekatan Make a Match beserta Flash Cards berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Madiun Lor, sebagaimana dikemukakan pada bab II, dimana hipotesis penelitian adalah: Sebagaimana disebutkan pada bab III, uji-t digunakan dalam pengujian hipotesis. Tes tersebut digunakan untuk melihat apakah pendekatan Make a Match dengan bantuan Flash Card memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Madiun Lor. Tabel di bawah ini merangkum perhitungan yang dibuat dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

T	Nilai	Keterangan
t_{tabel}	2,000	H_1 diterima karena $t_{hitung} > 2,975$
t_{hitung}	2,975	

Berdasarkan hasil analisis data pada lampiran dan nilai tersebut ditunjukkan pada tabel di atas $t_{hitung} > 2,975$. Kemudian nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Jadi dari hasil perhitungan diperoleh $t > 2000$ maka H_1 diterima. Pendekatan Make a Match menggunakan Flash Cards memiliki dampak dalam hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN 03 Madiun Lor, sesuai dengan Hipotesis Kerja (H_1) yang diajukan.

Nilai t_{hitung} sebesar 2,975 dengan nilai tabel sebesar 2,000 sehingga nilai $t_{hitung} > 2,975$ lebih besar dari t_{tabel} 2,000 sehingga H_1 diterima. Jadi, keputusan uji hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan bahwa peserta didik kelas IV SDN 03 Madiun Lor berpengaruh terhadap pendekatan Make a Match bersama dengan flash card.

PEMBAHASAN

Temuan peneliti menunjukkan bahwa peserta didik kelas empat di SDN 03 Madiun Lor dipengaruhi oleh pendekatan *make-a-match* tradisional dengan bantuan *Flashcard* dalam hasil belajar mereka. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan alat pembelajaran *flashcard*, yang mendorong partisipasi peserta didik yang lebih besar dan mencegah kebosanan selama pelajaran. Karena pembelajaran tradisional kurang menarik bagi peserta didik, kurang berhasil untuk digunakan dalam pendidikan, dan akibatnya, peserta didik lebih sulit memahami pelajaran yang coba disampaikan oleh pendidik

Sebagai bentuk media yang lebih menarik, *flashcards* ialah bentuk media yang berupa gambar dan tulisan digunakan untuk peserta didik. peserta didik kurang terlibat dalam pendidikan mereka dan lebih sering menggunakan gaya ceramah. pendidik biasanya menjelaskan sesuatu, sedangkan peserta didik biasanya hanya mendengarkan. Peserta didik diajarkan untuk menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media *flashcard*. Peserta didik dapat merasakan ini ketika mereka belajar; mereka antusias saat mengerjakan tugas, sangat ingin tahu saat membandingkan jawaban di *Flashcard*, dan gigih.

Alat pembelajaran baru bagi peserta didik adalah *flashcards*. Menurut Ronita (2019) menunjukkan bagaimana media pembelajaran *flashcard* dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Berdasarkan temuan penelitian sejalan dengan pendapat di atas, penggunaan media pembelajaran *Flashcard* mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mempunyai kegairahan yang tinggi untuk belajar. Media pembelajaran *flashcard* menjadi media baru bagi peserta didik, sehingga meningkatkan semangat mereka dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran *Flashcard* sangat menarik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam sisi praktis pembelajaran. Hasil penelitian media *Flashcard* mudah digunakan, menarik dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Jati (2015). Karena menggunakan gambar yang sebenarnya dan bersifat interaktif, media *flashcard* menjadi media yang menarik.

Gusti (2006) menegaskan mempelajari gambar yang ditampilkan dalam media *flashcard* dapat mengubah seberapa baik peserta didik dalam belajar. Saat kegiatan pembelajaran dilakukan, peserta didik biasanya hanya berdiam diri dan mendengarkan penjelasan; namun dengan bantuan media *Flashcard* mereka lebih mudah memahami informasi yang diberikan karena mereka didorong untuk berpartisipasi aktif dengan memasangkan kartu dengan berpasangan jawaban.

Menurut Piaget, yang membagi perkembangan kognitif anak usia dini menjadi empat fase, peserta didik di kelas IV antara usia 7 dan 11 masih dalam masa transisi dan lebih pada tahap operasional konkret, yang berarti mereka menikmati bermain dan cenderung tidak menjadi terlalu hafal. Media *flashcard* khususnya operasi konkret merupakan media yang sesuai dengan tahapan usia peserta didik. Karena mereka senang belajar dengan media *Flashcard* yang telah disediakan, peserta didik tidak akan kesulitan memahami materi yang diajarkan saat menggunakan media *Flashcard*.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, media *flashcard* dapat mempengaruhi seberapa baik peserta didik dalam belajar karena melibatkan lebih banyak peserta didik dalam proses belajar mengajar. sehingga mereka akan senang dan bersemangat mempelajari materi yang diajarkan, daripada merasa bosan saat mengerjakannya. Aspek hasil belajar dapat ditemukan dipengaruhi oleh media *FlashCard*; Contohnya termasuk bagaimana peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, betapa senangnya mereka saat mengerjakan tugas, dan bagaimana mereka tidak mudah menyerah saat mencocokkan jawaban di *Flashcards* untuk menyelesaikan tugas dari media *FlashCard*.

Metode konvensional kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena peserta didik telah dihadapkan pada banyak konsep, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar. Menurut Penelitian gaya ceramah kurang bermanfaat untuk pembelajaran. Sedangkan menurut peneliti teknik ceramah kurang efektif dalam mengajar karena telah digunakan sebagai mode komunikasi lisan antara pendidik dan peserta didik

selama proses belajar mengajar, sehingga menantang bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Sementara peserta didik mendengarkan informasi yang disampaikan, kebanyakan pendekatan ceramah lebih terfokus pada pendidik. Karena peserta didik masih menikmati bermain antara usia 7 dan 11, pembelajaran kurang menarik atau tidak berharga bagi mereka. Peserta didik akan bosan dengan teknik ceramah karena mereka harus mendengarkan dan menuliskan poin-poin utama dari semua mata pelajaran sekaligus. Semangat belajar peserta didik menurun akibat penggunaan yang berlebihan. Masih sulit untuk memahami materi sebagai satu kesatuan dari banyak gagasan yang ada ketika peserta didik berusia 7 hingga 11 tahun dan belum menghafalnya. Peserta didik tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena berada di dalam kelas.

Berdasarkan hasil uji, *FlashCard* lebih unggul dari konvensional. *flashcard* mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena media *Flashcard* menarik dan mampu membuat peserta didik antusias belajar selain itu media *Flashcard* adalah pengalaman yang baru untuk mengajarkan peserta didik.

SIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa “Ada pengaruh metode *Make a Match* dengan penggunaan *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 03 Madiun Lor” berdasarkan penelitian dan pengolahan data yang dikumpulkan dari SDN 03 Madiun Lor. Hal ini dapat diamati selama proses pembelajaran, di mana peserta didik di kelas *Flashcard* lebih terlibat daripada di kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional. Selain itu, peserta didik di kelas *Flashcard* mencetak rata-rata lebih tinggi daripada yang mereka lakukan di sesi tradisional. Hal ini menggambarkan bagaimana teknik *Make a Match* menggunakan flash card mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 03 Madiun Lor tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang ada, maka rekomendasi berikut dibuat:

1. Bagi Kepala Sekolah SDN 03 Madiun Lor
Kepala sekolah harus selalu memperhatikan kinerja pendidik SDN 03 Madiun Lor, baik secara kolektif maupun individu, untuk meningkatkan dan meningkatkan kinerjanya, terutama dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang ada diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media flashcard dan metode konvensional dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif, sehingga sebaiknya kepala sekolah mensosialisasikan kepada guru tentang media flashcard agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
Media pembelajaran flashcard dapat menjadi salah satu cara yang dapat digunakan pendidik untuk mengemas proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermanfaat, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian sejenis dengan materi yang berbeda, variabel yang berbeda, dan jangkauan yang lebih luas, dengan implikasi yang baik bagi peningkatan kemampuan siswa dan dunia pendidikan.
4. Bagi siswa

Bagi siswa itu sendiri, penelitian ini adalah tentang mempengaruhi hasil belajar siswa agar siswa dapat menerapkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari di luar proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusti, M., & Eddy, S. (2006). *Relevansi nilai informasi laba dan aliran kas terhadap harga saham dalam kaitannya dengan siklus hidup perusahaan* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi UNIB).
- Novi, P. (2021). *Penerapan media permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di tk negeri pembina blambangan umpu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pratiwi, L. C., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). Pengaruh model pembelajaran make a match berbantu media kabar (kartu bergambar) materi sifat-sifat cahaya terhadap hasil belajar siswa kelas iv sdn sidoharjo 01 kabupaten tegal. *Jurnal Lensa Pendas*, 3(2), 65-72.
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media pembelajaran permainan kartu Berbasis make a match pada mata pelajaran otomatisasi dan tata kelola kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 489-495.
- Priyastuti, M. T. (2021). Pelatihan peningkatan kosakata bahasa inggris dengan media permainan kartu domino siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515-526.
- Rakimahwati, R. (2018). Pelatihan pembuatan boneka jari bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di kecamatan v koto kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 1-11.
- Ronita, R., Asril, A., & Yuhelman, N. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif method make a machth untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan ikatan kimia kelas x ipa 1 sma negeri 2 singingi. *JEDCHEM (JOURNAL EDUCATION AND CHEMISTRY)*, 1(1), 30-35.
- Sugiyono, H. (2016). *Metode kualitatif dan kuantitatif. Cetakan Ke-23. Alfabeta, Bandung.*