

**STUDI LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DAPAT
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PEREKAYASAAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI**

Rosananda Arnas Pradana

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

Email: rosanandapradana@mhs.unesa.ac.id

Agus Budi Santosa

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

Email: agusbudi@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang pendidikan yang ada di SMK kebanyakan media yang digunakan menggunakan media buku LKS atau buku paket dengan menggunakan metode ceramah tanpa variasi dan kurang memanfaatkan penggunaan media dalam menjelaskan materi pelajaran. Hal ini dapat menurunkan minat siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi kurang antusias sehingga materi yang disampaikan kurang dipahami yang mengakibatkan hasil belajar menjadi menurun. Hal ini diperlukan adanya sebuah media yang mampu menarik minat dan antusias siswa dalam berlangsungnya proses belajar agar dapat memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat dan antusias siswa dalam berlangsungnya proses belajar agar meningkatkan fokus dan dapat memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar dapat meningkat adalah media pembelajaran *flash card*. Media *flash card* adalah media berupa kartu yang berisi tentang materi pembelajaran. Media sederhana yang sangat mudah dalam pembuatannya, tidak membutuhkan keahlian khusus, jadi siapa saja dapat membuatnya dan tidak membutuhkan tenaga listrik sehingga media *flash card* ini bisa dilakukan dimana saja. Pengertian *flash card* menurut menurut Azhar Arsyad (2011:119) *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atas menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Kesimpulan dari artikel ini adalah dengan media pembelajaran *flash card* dapat menarik minat dan menambah daya ingat siswa dalam berlangsungnya pembelajaran sehingga ilmu yang diajarkan bisa diserap dengan baik dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran *flash card*, siswa, hasil belajar.

Abstract

The educational background in vocational schools is that most media are used using the media LKS books or textbooks using the lecture method without variations and do not make use of the media in explaining the subject matter. This can reduce student interest in learning, students become less enthusiastic so that the material delivered is less understood which results in learning outcomes to decrease. It is necessary to have a media that is able to attract students' interest and enthusiasm in the course of the learning process in order to understand the material presented so that learning outcomes can be improved.

One of the learning media that is able to attract students' interest and enthusiasm in the course of the learning process in order to increase focus and be able to understand the material presented so that learning outcomes can be improved is the flash card learning media. Flash card media is media in the form of cards that contain learning material. Simple media that is very easy to make, does not require special expertise, so anyone can make it and does not need electricity so that this flash card media can be done anywhere.

Understanding flash cards according to Azhar Arsyad (2011: 119) a flash card is a small card that contains pictures, text, or symbolic signs that remind upon leading

students to something related to the picture. Flash cards are usually sized 8 x 12 cm, or can be adjusted to the size of the class encountered.

The conclusion of this article is that the flash card learning media can attract interest and increase students' memory in the course of learning so that the knowledge being taught can be well absorbed and can improve student learning outcomes.

Keywords: flash card learning media, students, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa dan lingkungan pembelajaran yang saling memengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Sedangkan proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir siswa. (Sudjana, 2013: 19).

Salah satu tugas guru yaitu guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. (Cangara, 2006 : 119)

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu apa saja

yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Latar belakang pendidikan yang ada di SMK kebanyakan media yang digunakan menggunakan media buku LKS atau buku paket dengan menggunakan metode ceramah tanpa variasi dan kurang memanfaatkan penggunaan media dalam menjelaskan materi pelajaran. Hal ini dapat menurunkan minat siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi kurang antusias sehingga materi yang disampaikan kurang dipahami yang mengakibatkan hasil belajar menjadi menurun. Hal ini diperlukan adanya sebuah media yang mampu menarik minat dan antusias siswa dalam berlangsungnya proses belajar agar dapat memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat dan antusias siswa dalam berlangsungnya proses belajar agar meningkatkan fokus dan dapat memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar dapat meningkat adalah media pembelajaran *flash card*. Media *flash card* adalah media berupa kartu yang berisi tentang materi pembelajaran. Media sederhana yang sangat mudah dalam pembuatannya, tidak membutuhkan keahlian khusus, jadi siapa saja dapat membuatnya dan tidak membutuhkan tenaga listrik sehingga media *flash card* ini bisa dilakukan dimana saja.

Dari latar belakang diatas, maka penulis membuat artikel ilmiah yang berjudul "Studi literatur Media Pembelajaran *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Radio & Televisi".

Dengan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, tujuan penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk meningkatkan minat dan menguatkan daya ingat siswa dalam

proses belajar sehingga terjadi peningkatan dalam hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Rusman, 2011: 1). Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Belajar yang dihayati oleh seorang pelajar (siswa) ada hubungannya dengan usaha pembelajaran, yang dilakukan oleh pembelajar (guru).

Sedangkan menurut Sadiman (2010: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dengan demikian yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Media *Flash card*

Flash card menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:94) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011:119) *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atas menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan media yang berisi gambar, tulisan, atau simbol dalam bentuk kartu yang dibuat dengan berbagai ukuran atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Media *flash card* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:95) sebagai berikut: (1) Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas; (2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik; (3) Gampang diingat, karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek padasetiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut; dan (4) Menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan karena siswa belajar sambil bermain.

Adapun kelemahan atau kekurangan media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:95) sebagai berikut: (1) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna; (2) Jika tidak diselingi permainan maka akan membuat jenuh; dan (3) Ukuran sangat kecil.

Media *flash card* ini diterapkan pada pelajaran tentang Perekayasaan Sistem Radio & Televisi dengan menggunakan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) Menjelaskan karakteristik frekuensi dan propagasi gelombang radio; (2) Menjelaskan macam-macam sistim penerima dan pemancar radio; (3) Menjelaskan saluran transmisi dan

antenna gelombang radio; (4) Menerapkan modulasi sinyal analog dan sinyal digital pada system radio pemancar; (5) Menganalisis rangkaian tuner pada sistem radio penerima; (6) Menganalisis rangkaian penguat frekuensi menengah (IF amplifier); dan (7) Menganalisa pemrosesan sinyal digital dan penggunaan perangkat lunak untuk perencanaan sistem radio

Satu set *flash card* sama dengan satu kompetensi dasar. *Flash card* ini digunakan untuk siswa di SMK yang ada mata pelajaran Perekrayaan Sistem Radio dan Televisi. Siswa mendapat kartu *flash card* setelah guru menyampaikan materi, yaitu setelah guru mendemonstrasikan materi kemudian siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok, tiap kelompok mendapat satu set *flash card*. Pembentukan kelompok untuk mempermudah pemahaman siswa dan karena keterbatasan ukuran kartu dengan cara *merolling* kartu *flash card*. Guru memberi batas waktu untuk setiap kelompok *merolling* kartu *flashcard* dan jika waktu sudah habis guru mengambil kartu dan memberikan evaluasi berupa latihan soal untuk mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik.



Gambar 1. Contoh media *flash card*

Gambar diatas adalah contoh *flash card* yang akan digunakan pada mata pelajaran Perekrayaan Sistem Radio & Televisi dengan tampak depan berisi: (1) Logo Unesa; (2) Nama kelas; (3) Mata pelajaran.

Sedangkan tampak belakang berisi dengan: (1) Kompetensi dasar; (2) kisi-kisi materi; (3) Nomor halaman.

Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan pada mata pelajaran Perekrayaan Sistem Radio & Televisi

Berikut adalah Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan pada mata pelajaran Perekrayaan Sistem Radio & Televisi sebagai berikut

Tabel 1. Kompetensi dasar mata pelajaran Perekrayaan Sistem Radio & Televisi

Kompetensi dasar	Indikator
3.1 Menjelaskan karakteristik frekuensi dan propagasi gelombang radio	3.1.1 Menginterpretasikan karakteristik gelombang frekuensi radio dan 3.1.2 Menginterpretasikan karakteristik propagasi sinyal radio
3.2 Menjelaskan macam-macam sistem penerima dan pemancar radio	3.2.1 Memahami macam-macam Sistem penerima 3.2.2 Memahami macam-macam Sistem pemancar 3.2.3 Memahami macam-macam Sistem pancarima
3.3 Menjelaskan saluran transmisi dan antenna gelombang radio	3.3.1 Menginterpretasikan saluran transmisi gelombang elektromagnetik radio.
3.4 Menerapkan modulasi sinyal analog dan sinyal digital pada system radio pemancar	3.4.1 Menginterpretasikan macam-macam Modulasi AM 3.4.2 Menginterpretasikan macam-macam Modulasi Sudut 3.4.3 Menjelaskan tentang Amplitudo Shift Keying 3.4.4 Menjelaskan tentang Frekuensi Shift Keying 3.4.5 Menjelaskan tentang Phase Shift Keying 3.4.6 Menjelaskan tentang Frequency-Division Multiple Access
3.5 Menganalisis rangkaian tuner pada sistem radio penerima.	3.5.1 Menerapkan macam-macam rangkaian Osilator 3.5.2 Menerapkan macam-macam rangkaian Sintesiser
3.6 Menganalisis rangkaian penguat frekuensi menengah	3.6.1 Menerapkan macam-macam rangkaian penguat daya frekuensi radio

Kompetensi dasar	Indikator
3.7 Menganalisa pemrosesan sinyal digital dan penggunaan perangkat lunak untuk perencanaan sistem radio	3.7.1 Menjelaskan tentang PAM 3.7.2 Menjelaskan tentang PCM 3.7.3 Menjelaskan tentang PWM 3.7.4 Menjelaskan tentang PPM

Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung merupakan sebuah pendekatan yang mengajarkan keterampilan-keterampilan dasar dengan pelajaran yang sangat berorientasi terhadap tujuan dan lingkungan pembelajaran yang terstruktur ketat (Nur, 2011: 16).

Pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Menurut Arends (2011: 263), model pengejaran langsung adalah salah satu bentuk pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran langsung ditunjukkan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Ciri-ciri pengajaran langsung menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2010: 41) adalah sebagai berikut: (1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk perpaduan hasil belajar; (2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; dan (3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperoleh agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dan berhasil.

Adapun sintaks model pembelajaran langsung sesuai dengan Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran langsung

Fase	Keterangan	Perilaku Guru
1	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru mengkomunikasikan garis besar tujuan pembelajaran, memberi informasi latar belakang, dan menjelaskan mengapa

Fase	Keterangan	Perilaku Guru
		pelajaran itu penting. Mempersiapkan siswa untuk belajar
2	Mempresentasikan pengetahuan atau mendemonstrasikan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan tersebut dengan benar atau mempresentasikan langkah demi langkah
3	Memberi latihan terbimbing	Guru memberikan latihan terbimbing atau latihan awal
4	Memeriksa pemahaman dan memberi umpan balik	Guru memeriksa untuk mencari apakah siswa melakukan tugas dengan benar dan memberi umpan balik
5	Memberi latihan lanjut dan transfer	Guru mempersiapkan kondisi untuk latihan lanjutan dengan memusatkan perhatian pada transfer keterampilan dan pengetahuan tersebut ke situasi-situasi lebih kompleks

Sumber: Nur (2011: 10)

Berdasarkan sintaks model pembelajaran langsung diatas, berikut ini merupakan penjelasan dari langkah-langkah model pembelajaran langsung antara lain sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, tujuan langkah awal ini untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pelajaran itu. Guru yang baik mengawali pelajaran mereka dengan menjelaskan tujuan pembelajaran mereka. Siswa perlu mengetahui dengan jelas, mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu. Penyampaian tujuan kepada siswa dapat dilakukan guru melalui rangkuman rencana pembelajaran yang berisi tahap-tahap dan isinya, serta alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahap; (2) Mempresentasikan pengetahuan atau mendemonstrasikan keterampilan, fase kedua model pembelajaran langsung adalah melakukan presentasi pengetahuan atau demonstrasi keterampilan. Pembelajaran langsung berpegang teguh pada asumsi, bahwa sebagian besar yang dipelajari berasal dari mengamati orang lain. Kunci untuk

berhasil adalah mempresentasikan informasi se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif. Untuk medemonstrasikan secara efektif sebuah konsep atau keterampilan tertentu diperlukan guru yang menguasai tuntas atau pemahaman mendalam, atas konsep atau keterampilan tersebut sebelum mengadakan demonstrasi dan secara seksama berlatih tentang seluruh aspek dari demonstrasi tersebut, sebelum benar-benar berdiri didepan kelas; (3) Memberi latihan terbimbing, salah satu tahap penting dalam pembelajaran langsung adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan latihan terbimbing. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/ keterampilan pada situasi yang baru; (4) Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik, pada fase ini kadang-kadang disebut juga dengan tahap *resitasi* yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan lisan atau tertulis pada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban siswa. Kegiatan ini merupakan aspek penting dalam pembelajaran langsung, karena tanpa mengetahui hasilnya, latihan tidak banyak manfaatnya bagi siswa. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik, misalnya umpan balik secara lisan, tes dan komentar tertulis. Tanpa umpan balik spesifik, siswa tak mungkin dapat memperbaiki kekurangannya, dan tidak dapat mencapai tingkat penguasaan keterampilan yang mantap; dan (5) Memberi latihan lanjut dan transfer, pada tahap ini, guru memberikan tugas kepada siswa untuk menerapkan keterampilan yang baru saja diperoleh secara mandiri. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa secara mandiri yang dilakukan dirumah atau diluar jam pelajaran. Latihan mandiri memberi sebuah kesempatan kepada siswa untuk menerapkan sendiri keterampilan-keterampilan baru yang diperolehnya, sehingga seharusnya dipandang sebagai latihan lanjutan, bukan sebuah pengajaran lanjutan. Latihan mandiri juga dapat digunakan sebagai sebuah cara untuk memanjangkan waktu belajar.

Model pembelajaran langsung paling cocok digunakan untuk mengajar keterampilan dan pengetahuan yang dapat diajarkan dengan cara langkah demi langkah. Untuk asesmen dan evaluasi pada model pembelajaran langsung memberi tekanan pada praktik dan pada pengembangan dan pengetahuan dasar yang sesuai dan tes kinerja yang dapat secara akurat mengukur keterampilan sederhana dan kompleks serta memberi umpan balik. (Nur, 2011: 58)

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung efektif untuk mengajarkan informasi dasar dan pembelajaran struktur. Model pembelajaran langsung memiliki 5 fase, antara lain: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) demonstrasi atau menjelaskan bahan yang dipelajari, (3) memberi latihan terbimbing, (4) mengecek pemahaman siswa dan memberi latihan terbimbing, (5) memberi latihan lanjut dan transfer. Pada model pembelajaran langsung evaluasi seharusnya memfokus pada tes kinerja yang lebih mengukur perkembangan keterampilan daripada tertulis pengetahuan deklaratif.

Hasil belajar

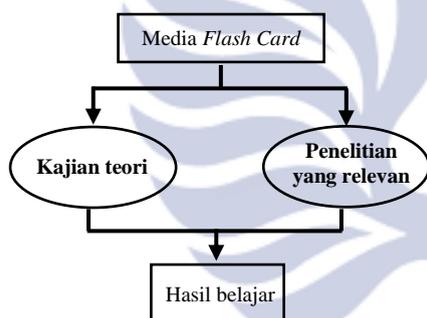
Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif dan psikomotor, hasil belajar pada ranah afektif tidak digunakan karena guru produktif tidak berkewajiban menilai hasil belajar ranah afektif. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2015:60) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Dalam penelitian “Studi literatur Media Pembelajaran *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Perencanaan Sistem Radio & Televisi” ini, penulis mempunyai gambaran umum yang mendasari pelaksanaan penelitian. Gambaran umum tersebut tertuang dalam kerangka berfikir penelitian pada Gambar 2 berikut. Dapat dilihat bahwa setelah peneliti memperoleh permasalahan pembelajaran di SMK, Solusi dan upaya yang dilakukan peneliti terwujud dalam kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Pelaksanaan penelitian tidak serta merta berjalan tanpa landasan, namun didukung dengan kajian teori dan penelitian yang relevan terhadap pengembangan media. Tolak ukur keberhasilan penelitian didasarkan pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas penulis menyusun kerangka berpikir seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2 kerangka berfikir

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa penerapan media *flash card* diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi di SMK, dan menjadi media pembelajaran yang dapat menambah minat dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Dengan berlandaskan kajian teori sebagai berikut: (1) Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:95) media *flash card* adalah media yang mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan; dan (2) Menurut Janu Astro (2011:17) media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dengan cepat.

Dan juga berlandaskan penelitian yang relevan sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Citra

Ayu (2012) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *flash card* pada standart kompetensi menjelaskan dasar-dasar sinyal video” mengungkapkan bahwa media *flash card* dinyatakan layak dengan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,472 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 75,417; (2) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fitria Iswadi (2017) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berupa *flash card*” mengungkapkan bahwa media pembelajaran berupa *flash card* memberikan hasil yang lebih baik daripada pengguna media belajar sebelumnya, yaitu meningkat sebanyak 44% (dari nilai rata-rata 24,3 berubah menjadi 68,3); (3) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Makrifah (2014) yang berjudul “Penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS” menunjukkan bahwa Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V SDN Peterongan Bangsal Mojokerto mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 25,9% yaitu dari 59,3% pada siklus I menjadi 85,2% pada siklus II Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (4) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Supiyani (2018) yang berjudul “Penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab” menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar mencapai 68 dengan presentase ketuntasan klasikal 30% pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,00 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab; dan (5) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyani (2017) yang berjudul “Penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan konsep mutasi”

menunjukkan bahwa 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 1 meningkat menjadi 72,2% dengan rata-rata kelas sebesar 74,63 dan pada siklus 2 ketuntasan belajar naik menjadi 86,1 %, yang berarti ada peningkatan dari kondisi awal ke kondisi akhir di siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media kartu (*Flash card*) dapat meningkatkan hasil belajar.

Dengan gambar dan uraian kerangka berpikir diatas diharapkan media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Radio & Televisi dapat bermanfaat, menjadi media bantu guru dan menambah minat dan daya ingat siswa yang menjadikan hasil belajar meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan bisa diserap dengan maksimal dan meningkatkan hasil belajar.

Saran

Pada artikel ilmiah berdasarkan studi literatur ini terdapat saran untuk semua pihak yang berkepentingan, adapun saran-saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut: (1) Untuk Pendidik, yaitu media *flash card* ini sangat mudah pembuatannya, tidak membutuhkan keahlian khusus, dan tidak membutuhkan tenaga listrik, oleh karena itu pendidik disarankan untuk menggunakan media ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran; dan (2) Untuk peneliti selanjutnya, yaitu media *flash card* ini sangat sederhana, sehingga kalah dengan media yang lebih canggih, oleh karena itu peneliti selanjutnya disarankan untuk bisa mengisi media dengan kisi-kisi materi yang lebih bagus sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Ucapan terima kasih

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat ridho dan hidayah-Nya Artikel

Ilmiah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio & Televisi” dapat diselesaikan dengan baik.

Keberhasilan penulisan artikel ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: (1) Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada penulis agar artikel ilmiah ini selesai; dan (2) Dr. Agus Budi Santosa, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Artikel, yang secara langsung membimbing dalam penyusunan artikel.

Artikel ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Cangara, Hafied H. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Citra Ayu. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Komputer Pada Standart Kompetensi Menjelaskan Dasar-dasar Sinyal Video*. (Abstrak). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.
- Fitria Iswati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flash Card Bergambar*. (Abstrak). Jurnal DEIKSIS.
- Nur, Muhammad. 2011. *Model Pembelajaran Langsung*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Rudi Susilana. Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*, Jakarta Utara: Raja Grafindo Persada.
- Siti Nur Makrifah, (2014). *Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. (Abstrak). Jurnal PGSD.

Sri Mulyani, (2017). *Penggunaan media flash card dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan konsep mutasi*. (Abstrak). Jurnal UNNES.

Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

