

BAB I

RANCANGAN PENELITIAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan program pendidikan ditentukan oleh banyak faktor yaitu guru, siswa, kurikulum, sarana pendidikan serta orangtua dan lingkungan. Dari faktor tersebut gurulah menjadi penggerak dan dapat mempengaruhi serta menentukan keberhasilan program pendidikan. Dimana guru berperan menentukan kualitas dirinya sendiri baik dari aspek kemampuan, pemahaman materi yang disampaikan atau *transfer of knowledge*, maupun sikap pengabdian atau kepribadian guru yang ditampilkan dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2015 : 280) yang menyatakan : “Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid – muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi”. Guru merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran dan guru tidak mungkin bisa mengajar tanpa adanya siswa. Secara umum proses pembelajaran harus ada interaksi antara guru dan siswa.

Guru merupakan seorang pengajar ilmu yang mana berperan untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Kemudian guru dapat diartikan juga sebagai salah satu komponen sumber daya manusia dalam pembelajaran yang ikut berperan sebagai upaya pembentukan sumber daya manusia yang berpotensi di berbagai bidang pendidikan. Dalam perannya sebagai pendidik guru dituntut untuk melakukan berbagai pengajaran yang ada sehingga pada saat belajar mengajar sedang berlangsung, siswa dapat memperhatikan materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Adapun untuk mewujudkan peran guru yang berkualitas dalam mengajar diantaranya yakni menetapkan kebijakan pemerintah melalui Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2 yang berbunyi: Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban:

1. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

2. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan dan,
3. Memberikan keteladanan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya (Sairin, 2013:14).

Dengan kata lain, guru dalam mewujudkan UU No. 20 Tahun 2003 perlu memberikan variasi dalam pembelajaran. Asril (2011:86) menyatakan bahwa pengertian dari mengadakan variasi adalah “suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditunjukkan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses situasi pembelajaran senantiasa menunjukkan ketekunan dan penuh partisipasi”. Pada penerapan keterampilan mengadakan variasi ini guru mampu menerapkan serta memvariasikannya pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan suatu keterampilan mengadakan variasi mengajar ini terbagi menjadi beberapa komponen yakni variasi gaya mengajar, variasi penggunaan media dan alat pengajaran, serta variasi pola interaksi dan kegiatan siswa. Pada variasi gaya mengajar ini guru harus mampu merubah sikap atau perilakunya dengan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pengalaman mengajar di SMAN 01 Selakau, peneliti melihat langsung guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan. Metode ceramah merupakan penyajian pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan secara lisan kepada siswa. Sedangkan metode penugasan merupakan cara mengajar yang dilakukan dengan jalan memberi tugas khusus kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu dan hasilnya dipertanggung jawabkan. Kedua metode tersebut sering dan selalu digunakan guru pada setiap materi pembelajaran geografi.

Metode yang digunakan guru diatas sudah baik. Namun, belum memberikan variasi pembelajaran. Pada saat pembelajaran dengan cara menggunakan metode ceramah dan penugasan siswa juga terlihat dari motivasi mereka, dimana siswa tersebut tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan ketika siswa berdiskusi pun mereka tidak memahami apa yang harus dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara, ketika ditanya tentang metode pembelajaran tersebut, siswa pun menjawab bosan. Dari metode yang

digunakan guru dalam pembelajaran tersebut adalah metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa merasa suasana pembelajaran monoton. Untuk memperbaiki permasalahan tersebut karena, motivasinya rendah sehingga hasil belajar siswa pun berdampak, dimana hasil belajar pada saat mereka setelah mengerjakan tugas dan ulangan harian yang diberikan guru ternyata mendapat nilai hampir rata – rata dibawah KKM yaitu 65 - 70, artinya metode tersebut belum mampu semaksimal mungkin mencapai tujuan sebuah pembelajaran sehingga perlu adanya upaya lain dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa .

Adapun media pembelajaran yang dipandang mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa yaitu dengan menggunakan media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar atau tulisan yang berukuran 25 x 30 cm. (Riyana, 2009) menyatakan bahwa pengertian media *flashcard* adalah gambar dan tulisan dibuat menggunakan tangan atau foto, memanfaatkan gambar atau tulisan yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran – lembaran *flashcard*. Media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

1. Mudah dibawa kemana – mana, yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun diluar kelas,
2. Praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer,
3. Gampang diingat yakni, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga

sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya,

4. Menyenangkan yakni, media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba – lomba mencari suatu benda atau nama – nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak , dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* antara lain : mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata – kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

Maka dari itu peneliti berupaya untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran geografi kelas X di SMAN 01 Selakau.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana “Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Penggunaan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau Kabupaten Sambas?”. Adapun sub-sub masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?
2. Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?
3. Bagaimana Peningkatan Motivasi Siswa dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?
4. Apakah terdapat Peningkatan dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Penggunaan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau Kabuapten Sambas. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?
2. Untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?
3. Untuk mengetahui peningkatan Motivasi Siswa dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?
4. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di kelas X SMAN 01 Selakau?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan panduan dalam proses pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan teori geografi melalui media *flashcard* pada mata pelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi :

a. Bagi siswa

Siswa dapat menguasai materi yang diajarkan melalui media *flashcard*, penelitian ini dijadikan tolak ukur tingkat keberhasilan siswa selama belajar.

b. Bagi guru

Memberikan gambaran mengenai penggunaan media *flashcard* pada proses pembelajaran dan dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran geografi.

c. Bagi kepala sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat disumbangkan kepada kepala sekolah, sehingga sekolah akan menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun program selanjutnya.
- 2) Kegiatan penelitian ini sekaligus dapat dijadikan sarana untuk melaksanakan *supervise* sekolah secara makro.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan tentang media *flashcard* dan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mata pelajaran geografi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini fokus pada pengamatan dalam penelitian, maka peneliti menguraikan ruang lingkup penelitian yang meliputi:

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah kenampakan pada objek – objek, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Sugiyono (2013: 308) menyatakan variabel penelitian adalah “suatu atribut atau sifat, nilai dari objek, yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. “Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, sering pula dinyatakan variabel penelitian ini sebagai faktor – faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti”.

(Sumadi Suryabrata 2001 : 79).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa, variabel merupakan gejala dan ciri individu yang dapat diukur, yang menjadi (Sugiyono, 2013) objek penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan muncul akibat dari adanya masalah dalam pembelajaran, tujuan dilakukan tindakan adalah untuk melakukan perbaikan menggunakan media *flashcard* dengan aspek – aspek variabel sebagai berikut:

Dalam variabel tindakan ini termasuk dalam ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tersebut. Psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi atau pengetahuan. Hal ini keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian siswa dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

b. Variabel Hasil

Variabel masalah adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel tindakan. Variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yaitu dalam ranah kognitif dengan aspek – aspek variabel sebagai berikut :

- 1) (C1) Pengetahuan
- 2) (C2) Pemahaman
- 3) (C3) Penerapan
- 4) (C4) Analisis

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda antara peneliti dan pembaca, maka variabel dalam penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional. Sedangkan yang dimaksud dengan :

a. Hasil Belajar Siswa

Dari penjelasan tentang hasil belajar, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa dalam penelitian ini ialah kemampuan yang diperoleh siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimana pada tahapan SMA yaitu maksimal pada hasil belajarnya yaitu dalam ranah C1

(Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan dan C4 (Analisis). Namun pada penelitian ini, karena pokok bahasan yang difokuskan yaitu dimana siswa mampu memahami materi Konsep Dasar Geografi. Kompetensi tersebut merupakan tahapan pada ranah kognitif yaitu C2 (Pemahaman). Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, yang tertuang dalam silabus. Maka ditetapkan bahwa hasil belajar yang ada didalam penelitian ini yaitu kemampuan yang diperoleh siswa pada ranah C2 (Pemahaman) yang dimana siswa mampu memahami materi Konsep Dasar Geografi di kelas X.

b. Motivasi

Motivasi belajar dalam penelitian ini ialah dorongan, kekuatan, semangat siswa atau motivasi belajar yang diperoleh siswa agar lebih semangat lagi untuk mengikuti sebuah pembelajaran menggunakan metode, strategi maupun media pembelajaran yang pada materi Konsep Dasar Geografi kelas X di SMAN 01 Selakau yang meliputi indikator motivasi intrinsik sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat atau keinginan berhasil artinya siswa yang mempunyai keinginan dan kemauan berhasil dalam pembelajaran, sehingga dalam belajar tidak perlu diperintah orang lain.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar artinya siswa tampak mau mengerjakan tugas dan membaca materi pelajaran geografi dengan tekun, tanpa harus diperintah oleh orang lain.
- 3) Adanya harapan dan cita - cita masa depan yang harus mereka gapai, artinya siswa yang memiliki impian dan ingin menjadi orang yang sukses dan bermanfaat, sehingga untuk mendapatkan sebuah hasil belajar yang baik dan mendapat nilai tuntas dalam segala mata pelajaran geografi.

Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik yaitu:

- 1) Adanya penghargaan dalam belajar, artinya memberikan penambahan poin nilai 1, kepada siswa yang menjawab

pertanyaan guru sebagai penghargaan untuk memotivasi siswa dalam belajar dengan KKM 75.

- 2) Adanya penggunaan media *flashcard* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, artinya media yang ditampilkan guru dapat menarik perhatian siswa dan melihat penjelasan materi geografi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Adanya lingkungan belajar siswa yang kondusif, artinya adanya ruangan kelas yang rapi dan bersih merupakan faktor pendorong untuk kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran geografi.
- 4) Memberikan pujian kepada siswa, artinya memberikan motivasi dengan baik agar termotivasi dalam proses pembelajaran dengan cara memberikan pujian kepada siswa yang menjawab pertanyaan dan memotivasi seluruh siswa agar lebih aktif bertanya kepada guru.
- 5) Memberikan hukuman dengan cara memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, artinya hukuman akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif yaitu sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan siswa yang dianggap salah.
- 6) Adanya persaingan teman di dalam kelas, artinya di dalam kelas pasti ada namanya persaingan teman, baik berkelompok maupun individu. Maka dari itu guru harus memperhatikan dalam kondisi kelas agar tidak ada yang namanya *pembullying* di dalam kelas.

c. Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* ini tidak terjadi kebosanan lagi untuk siswa untuk belajar karena banyak cara untuk dipakai agar siswa lebih aktif

saat belajar salah satunya adalah media *flashcard* ini. Ada beberapa langkah – langkah penerapan *flashcard* yaitu:

- 1) Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa,
- 2) Guru mencabut satu persatu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya,
- 3) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada didekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu,
- 4) Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada didekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flashcard* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

F. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irhamma (2021) yang berjudul “Efektivitas Metode Bermain *Flashcard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 86 Kota Bengkulu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IVB Sd Negeri 86 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Intuck Group Comparison*. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : Hasil uji T terhadap hasil belajar *posttest* kedua kelompok diperoleh = 2,227 sedangkan pada taraf signifikan 5 % yaitu 1,746. Dengan demikian dihitung tabel (2,227 > 1,746) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian diterima, yaitu terdapat efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVB Sd Negeri 86 Kota Bengkulu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sriyanto dan Ifadah (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* dengan Menggunakan Media Kartu (*Flashcard*) Terhadap Aktivitas dan hasil Belajar Geografi Kelas X Sosial SMAN 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* lebih baik dibanding dengan metode ceramah yaitu rata – rata hasil *post test* pada kelas eksperimen 77,44 dengan standart deviasi 5,98 dan rata – rata hasil *post test* pada kelas kontrol 71,84 dengan standar deviasi 11,97. Tanggapan siswa setelah pembelajaran geografi menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* berada pada kategori sangat baik dengan rata – rata persentase sebesar 82,00%. Berdasarkan penilaian aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama rata – rata persentase sebesar 74,00% pada pertemuan kedua sebesar 79,00% dan pada pertemuan ketiga sebesar 82,00% yang berarti siswa sangat aktif selama pembelajaran geografi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri, Wahab, dkk (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Group Investigation* dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Flashcard* dan *Flipchart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP INSHAFUDDIN Banda Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 16 siswa yang tuntas pada siklus 1, 18 siswa tuntas pada siklus II dan 19 tuntas pada siklus III, persentase ketuntasan klasikal meningkat, dari angka 60% pada siklus 1, 70% pada siklus II dan 90% siklus III. Aktivitas guru dan siswa dari siklus 1 sampai dengan siklus III, pada siklus 1 dari 11 aktivitas 5 aktivitas yang belum tuntas, 4 aktivitas pada siklus II dan pada siklus III meningkat sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan. Keterampilan guru meningkat dari perolehan skor 2,56 pada siklus 1 dengan kategori baik, skor 3,1 pada siklus II dengan kategori baik dan 3,26 pada siklus III dengan kategori baik. Respon siswa terhadap model pembelajaran *group*

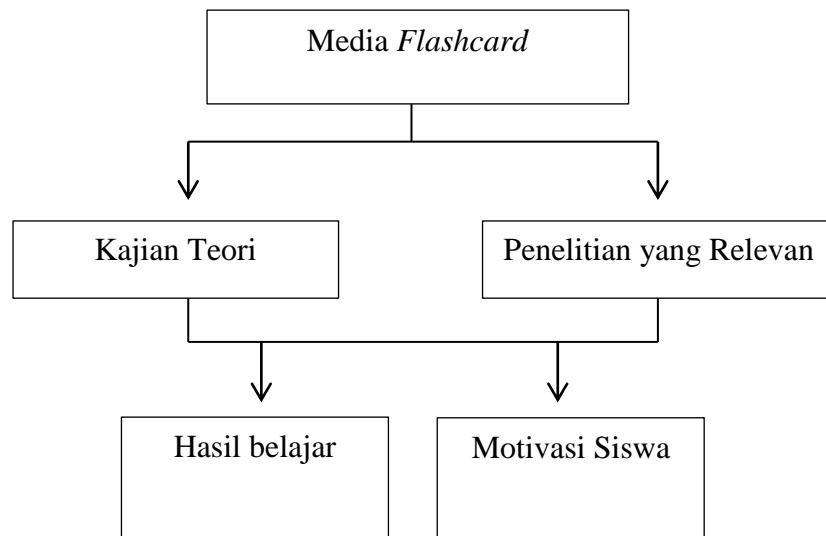
investigation dengan berbantuan media *flashcard* dan *flipchart* dapat dikatakan baik, 85 % dari 21 siswa berpendapat bahwa dengan belajar melalui model pembelajaran *group investigation* dengan berbantuan media *flashcard* dan *flipchart* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

G. Kerangka Berpikir Penelitian

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

Dalam penelitian “Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan Media *Flashcard* pada Materi Konsep Dasar Geografi di Kelas X SMAN 01 Selakau Kabupaten Sambas, penulis mempunyai gambaran umum yang mendasari pelaksanaan penelitian. Dapat dilihat bahwa setelah peneliti memperoleh permasalahan pembelajaran di SMA. Solusi dan upaya yang dilakukan peneliti terwujud dalam kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Pelaksanaan penelitian tidak serta berjalan tanpa landasan, namun didukung dengan kajian teori dan penelitian yang relevan terhadap pengembangan media. Tolak ukur keberhasilan penelitian didasarkan pada meningkatnya hasil belajar dan motivasi siswa.

Dari uraian diatas peneliti menyusun kerangka berpikir seperti gambar dibawah ini:



Tabel 1.1 (Kerangka Berpikir)

Sumber : Uma Sekaran (Sugiyono, 2015 : 60)

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

H. Hipotesis Tindakan

Menurut Nanang Martono (2010:57) “Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman kesimpulan secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka”.

Menurut Sugiyono (2011:64) pengertian “ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

