

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PENGUNAAN FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN HIDROLISIS DAN
KELARUTAN-HASIL KALI KELARUTAN DI KELAS XI SMAN 14
PALEMBANG**

Asih Kurniati¹⁾, Andi Suharman²⁾, Desi³⁾

^{1, 2, 3)}Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Unsri

¹e-mail : lovely_aci@yahoo.co.id

³e-mail : desi_fkip@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Palembang melalui penggunaan media pembelajaran *flash card*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dilakukan dalam 3 siklus yang terdiri dari 6 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 47,5%, siklus II sebesar 67,5%, dan siklus III sebesar 87,5%. Motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 74%, siklus II sebesar 77,13%, dan pada siklus III sebesar 79,03%. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran *flash card*.

Kata-kata kunci: *flash card, motivasi, dan hasil belajar*

ABSTRACT

This study aims to determine the increased motivation and student learning result of XI IPA 2 class at SMA Negeri 14 Palembang through the use of learning media flash cards. The method used in this study is the Classroom Action Research, conducted in three cycles that consists of six meetings. The results showed exhaustiveness student learning result in the cycle I equal to 47.5%, cycle II equal to 67.5%, and cycles III equal to 87.5%. Students' motivation on cycle I equal to 74%, cycle II equal to 77.13%, and at cycle III equal to 79.03%. Based on the data obtained shows that the motivation and student learning result can be improved with the use of learning media flash cards.

Keywords: *flash card, motivation, and learn result.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi mengajar dan belajar. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi dalam bentuk hubungan antara guru dan siswa. Interaksi akan berjalan dengan baik jika tujuan yang ingin dicapai seorang guru dalam mengajar berupa penyampaian materi dapat diterima dan dikuasai sepenuhnya oleh semua siswa.

Salah satu cara untuk mewujudkan keberhasilan belajar mengajar adalah kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Menurut Kurniawan (2011: 1) dijelaskan bahwa "*Media merupakan sebuah bentuk strategi untuk dapat mengoptimalkan pencapaian siswa dalam belajar*". Media pembelajaran berperan sebagai alat yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diakibatkan karena luasnya penyajian materi pelajaran yang memerlukan pemahaman lebih. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya buku paket kimia. Penyajian materi yang terlalu luas yang terdapat pada buku paket kimia ternyata berdampak pada kesulitan siswa dalam mencari atau menentukan inti materi yang sedang mereka pelajari, sehingga menyebabkan siswa susah untuk mengingat atau cepat lupa dengan materi yang telah mereka pelajari.

Sebanyak 51,35% siswa tidak tertarik mempelajari kimia berdasarkan hasil analisa data angket motivasi awal sehingga mereka jarang mengulang kembali pelajaran kimia dirumah, bahkan sebanyak 24,32% siswa menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengulang pelajaran kimia yang telah disampaikan guru di sekolah untuk dipelajari kembali dirumah. Selain itu, sebanyak 10,81% siswa yang sangat sering bertanya, 35,13% siswa yang sering bertanya, sedangkan sisanya sebanyak 54,05% siswa menjawab jarang bahkan tidak pernah bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran kimia. Dari observasi awal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Rendahnya motivasi siswa ini jika tidak diatasi dengan tepat dapat menyebabkan kurang optimalnya aktivitas siswa dalam belajar, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kimia siswa.

Persentase ketuntasan belajar kimia siswa kelas XI IA 2 SMA Negeri 14 Palembang masih sangat rendah yaitu sebesar 22,5%, hal ini berdasarkan data yang didapat dari guru mata pelajaran kimia, dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 63. Sedangkan standar ketuntasan belajar suatu kelas adalah apabila 85% siswa telah mencapai KKM lebih besar atau sama dengan 63 (63). Data yang diperoleh ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam memahami konsep kimia masih rendah.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan strategi-strategi pembelajaran salah satunya yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran. Menurut Sadiman (2009: 6) dijelaskan bahwa "*Media pembelajaran 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*". Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat situasi pembelajaran yang tidak membosankan, siswa belajar aktif serta

siswa dapat lebih termotivasi yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

Namun dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran ini, guru dituntut untuk mempertimbangkan beberapa hal, salah satunya yaitu ada tidaknya fasilitas yang mendukung untuk terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media yang dipilih tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 14 Palembang, ternyata kondisi fasilitas siswa di kelas tidak mendukung untuk digunakannya media yang berbasis animasi, video ataupun media audio lainnya, media yang dapat digunakan hanyalah yang bersifat media grafis, hal ini dikarenakan terbatasnya fasilitas berupa kurangnya aliran listrik di masing-masing kelas termasuk di kelas XI IPA 2. Salah satu media grafis yang bisa digunakan adalah media pembelajaran *flash card*. Menurut Windura (2010: 138) menyatakan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan antusiasisme anak dalam belajar. Selain itu ia juga menyatakan bahwa media ini selain ukurannya yang mini, namun juga banyak mengadopsi prinsip-prinsip manajemen otak.

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*. Menurut Joseph (2008) metode pembelajaran dengan menggunakan *flash card* merupakan metode yang sangat efektif dan efisien untuk belajar membaca siswa. Menurut (Wulandari, 2010: 1) bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta secara umum guru maupun siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *flash card*. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Nakil (2006). Menurut Nakil (2006: 1) bahwa pembelajaran model kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII SMP Negeri 6 Gorontalo dalam menyelesaikan persamaan linear satu peubah. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa yang meningkat dari 62,50% pada siklus I menjadi 91,70% pada siklus II.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa kelas XI, sehingga judul penelitian yang dipilih adalah **"Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan *Flash Card* dalam Pembelajaran Hidrolisis dan Kelarutan-Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI SMAN 14 Palembang"**.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ;

1. Bagaimanakah peningkatan motivasi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Palembang dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kimia siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Palembang dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*?

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Palembang melalui penggunaan media pembelajaran *flash card*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kimia siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Palembang melalui penggunaan media pembelajaran *flash card*.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah untuk guru, memberikan masukan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa dalam belajar kimia. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar kimia yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk

menyenangi belajar kimia sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kimia. Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah yang bersangkutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan untuk tindakan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang sebagai seorang calon guru.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran *flash card*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran *flash card* atau kartu kilas adalah penggunaan media pembelajaran yang berupa suatu kartu bolak-balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar .

Motivasi adalah dorongan yang terdapat pada diri siswa dalam mempelajari mata pelajaran kimia yang diperoleh dari nilai angket yang di ambil pada setiap akhir siklus.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran kimia di sekolah yang diperoleh melalui tes tiap siklus dan dinyatakan dalam bentuk angka.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Palembang yang bertempat di jalan Pangeran Ayin Kenten Palembang. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2010/2011. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 2 yang terdiri dari 40 orang di SMA Negeri 14 Palembang.

Prosedur kerja dalam penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang minimal terdiri atas tiga siklus. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Prosedur kerja tersebut secara garis besar dapat dijelaskan dengan deskripsi umum penelitian tindakan kelas (Arikunto. 2005: 74).

Model penelitian tindakan kelas terdapat empat macam langkah, yaitu:
Tahap 1 : Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Adapun yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- a. Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu mengambil data awal siswa. Data ini diambil dari hasil ulangan harian siswa pada pokok bahasan sebelumnya, yaitu nilai ulangan harian pada pokok bahasan Asam Basa. Data ini dijadikan data yang belum diberi tindakan (To).
- b. Membuat Rencana Pembelajaran (RPP).
- c. Menyusun lembar observasi untuk melihat bagaimana keadaan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, serta menilai tindakan guru.
- d. Membuat *flash card* untuk pokok bahasan hidrolisis sebagai media atau alat bantu guru dalam mengajar.
- e. Menyiapkan sumber belajar (buku kimia SMA kelas XI terbitan Grasindo dan buku pendukung lainnya).
- f. Membuat soal tes untuk materi hidrolisis.
- g. Membuat kunci jawaban untuk soal tes materi hidrolisis.

h. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana keadaan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

Tahap 2 : Tindakan (*Acting*)

Merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan di kelas.

- a. Guru membagikan *flash card* kepada masing-masing siswa yang sifatnya sebagai peringatan pribadi kepada anak untuk menanyakan materi dari penjelasan guru yang masih diragukannya nantinya.
- b. Guru menjelaskan materi mengenai pengertian hidrolisis.
- c. Guru melakukan demonstrasi mengenai ciri garam yang dapat terhidrolisis dalam air.
- d. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil analisa dari demonstrasi yang telah dilakukan.
- e. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan *flash card* yang bersifat peringatan pribadi yang telah dibagikan di awal pembelajaran lalu guru membahas pertanyaan-pertanyaan yang telah dituliskan siswa pada *flash card* tersebut.
- f. Guru membagikan *flash card* lalu meminta siswa untuk memainkannya secara *Mery Go Round*. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok, Semua pemain duduk melingkar dalam kelompoknya dan ditentukan urutan giliran pemainnya, apakah searah atau berlawanan dengan arah jarum jam. Untuk penjelasan permainan ini, kita ambil contoh setiap pemain bergantian mengambil 1 *flash card* yang telah tersedia. Jika dia berhasil menjawab dengan benar sesuai dibagian belakang *flash card* tersebut, serta mampu menjelaskan jawabannya, maka ia mendapat skor 1. Sebaliknya, jika salah menjawabnya maka skornya -1. Setiap kumpulan *flash card*nya diambil 1 buah oleh pemain lainnya, pemain tersebut dapat mengocok kembali susunan *flash card*nya. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak menjawab dengan benar, atau otomatis yang mendapat skor paling banyak. Guru mengawasi jalannya permainan.
- g. Dalam proses pengajaran, guru memberikan penilaian nyata berupa tes dan keaktifan siswa melalui observasi dengan lembar yang telah disiapkan.

Tahap 3 : Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, peneliti mengobservasi serangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan melalui lembar observasi yang telah dibuat.

Tahap 4 : Refleksi (*Reflection*)

Setelah melakukan observasi terhadap tindakan dan evaluasi dari hasil belajar dilakukan tahap refleksi. Tahap ini merupakan kegiatan menganalisa hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada tiap siklus berlangsung. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari refleksi ini untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan sudah mencapai hasil yang diharapkan atau belum. Dari tahap refleksi ini peneliti dapat menentukan langkah yang akan dilakukan untuk siklus berikutnya.

2.1. Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data

1. Angket

Pada penelitian ini, angket motivasi berguna untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam belajar kimia yang diukur pada setiap akhir siklus. Angket yang digunakan

terdiri dari 5 indikator dengan jumlah deskriptor sebanyak 20 deskriptor. Adapun indikator angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2.	Adanya dorongan/kebutuhan dalam belajar
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4.	Adanya kegiatan yang menarik
5.	Lingkungan belajar yang kondusif

Teknik analisa data yang digunakan yaitu dengan membandingkan skor jawaban angket siswa dengan skor maksimal angket. Untuk mencari persentase skor angket siswa digunakan rumus:

$$\%N = \frac{\text{Skor angket siswa}}{N_{\max} \text{ Angket}} \times 100\%$$

Keterangan:

% N : % skor angket siswa

N_{\max} Angket : 100

Dari data hasil % nilai angket siswa maka hasil tersebut dapat dikonversikan berdasarkan tabel konversi skor berikut:

Tabel 2 Tabel Konversi Skor Angket Motivasi

No	Interval Persentase Skor	Kriteria
1.	84 < % skor 100	Sangat Tinggi
2.	68 < % skor 84	Tinggi
3.	52 < % skor 68	Sedang
4.	36 < % skor 52	Rendah
5.	20 < % skor 36	Sangat Rendah

(Hamzah, 2007: 23)

2. Lembar observasi

Lembar observasi berguna untuk mengetahui keterlibatan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Ketika melaksanakan tahap observasi, peneliti berpedoman pada lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 4 indikator atau sebanyak 12 deskriptor. Indikator keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Indikator Keaktifan Siswa

No	Indikator
1.	Aktivitas siswa dalam memperoleh informasi
2.	Bertanya
3.	Berpikir dan memecahkan masalah
4.	Latihan dan Praktik

(Soemanto, 1998: 107-113)

Untuk melihat persentase aktivitas pada masing-masing deskriptor digunakan rumus:

$$\% \text{ aktivitas} = \frac{\text{skor aktivitas}}{\text{skor total aktivitas}} \times 100\%$$

Untuk menghitung persentase keaktifan kelas digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{rata - rata keaktifan siswa}}{\text{jumlah siswa di kelas}} \times 100\%$$

3. Tes Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh dari tes yang dilaksanakan disetiap akhir siklus. Tes ini berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan setelah berlangsungnya tindakan. Tes yang diberikan berupa soal-soal bentuk essay yang terdiri dari 5 soal.

Untuk mengukur keberhasilan dalam tindakan penelitian, dilakukan perbandingan nilai rata-rata T_0 , T_1 , T_2 , dan T_3 . Jika diperoleh $T_3 > T_2 > T_1 > T_0$, maka penelitian ini dikatakan berhasil dengan kriteria 85 % dari jumlah siswa mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 63 (63). Siswa di katakan tuntas belajar bila mencapai nilai 63 dan suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar jika 85% siswa mencapai nilai 63.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Siklus I, pertemuan pertama mempelajari sub pokok bahasan mengenai sifat-sifat garam yang terhidrolisis di dalam air berdasarkan percobaan. Kemudian pada pertemuan kedua, mempelajari sub pokok bahasan mengenai sifat-sifat garam yang terhidrolisis dalam air berdasarkan konsep reaksi hidrolisis.

Pada siklus II, pertemuan pertama membahas sub pokok bahasan mengenai menghitung pH garam yang terhidrolisis, untuk garam yang berasal dari asam kuat dan basa kuat, garam yang berasal asam kuat dan basa lemah, serta garam yang berasal dari asam lemah dan basa kuat. Pertemuan kedua mempelajari sub pokok bahasan mengenai menghitung pH garam yang terhidrolisis khusus untuk garam yang berasal dari asam lemah dan basa lemah.

Siklus III, pada pertemuan pertama membahas sub pokok bahasan mengenai pengertian kelarutan dan hasil kali kelarutan. Pada pertemuan kedua mempelajari sub pokok bahasan mengenai hubungan tetapan hasil kali kelarutan dengan tingkat kelarutannya serta menuliskan ungkapan hasil kali kelarutan berbagai elektrolit yang sukar larut dalam air.

Data ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran dari sebelum tindakan sampai dengan siklus tiga menunjukkan bahwa adanya peningkatan. Berikut rekapitulasi distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan(T_0), siklus I(T_1), siklus II(T_2) dan siklus III (T_3) dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Tes	Nilai Rata-rata Hasil Belajar	Ketuntasan Klasikal (%)
T_0	52,5	22,5%

T ₁	58	47,5%
T ₂	71,5	67,5%
T ₃	78	87,5%

Berdasarkan analisa data angket motivasi siswa yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa nilai rata-rata motivasi siswa dalam belajar kimia mengalami peningkatan. Berikut merupakan rekapitulasi nilai rata-rata angket motivasi siswa pada saat sebelum diberi perlakuan, siklus I, II dan III.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Rata-rata Angket Motivasi Siswa pada Saat Sebelum Diberi Perlakuan, Siklus I, II dan III.

Indikator	% Motivasi			
	T ₀	T ₁	T ₂	T ₃
1	67,31	68,59	76,79	78,59
2	72,44	77,82	76,79	77,44
3	67,69	71,41	73,21	77,44
4	76,03	79,87	81,54	83,59
5	65,64	72,31	77,31	78,08

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Berikut merupakan rekapitulasi keaktifan siswa pada siklus I, II dan III.

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Keaktifan Siswa

Pertemuan	Persentase Keaktifan Siswa di Kelas (%)		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	51,04	57,88	68,5
2	53,33	61,97	68,8
Rata-rata	52,19	59,93	68,67

Berdasarkan rekapitulasi persentase nilai rata-rata angket motivasi siswa, ketuntasan hasil belajar dan nilai rata-rata keaktifan siswa pada siklus I, II, dan III, berikut ini merupakan diagram batang persentase nilai rata-rata angket motivasi siswa, ketuntasan hasil belajar siswa, dan nilai rata-rata keaktifan siswa pada siklus I (T₁), siklus II (T₂), dan siklus III (T₃).



Berdasarkan data pada siklus III menunjukkan bahwa pada siklus ke III telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85%. Hasil belajar siswa meningkat karena

motivasi siswa dalam belajar juga meningkat, hal ini didukung juga oleh data keaktifan siswa yang juga meningkat di setiap siklusnya. Hal ini dapat terjadi karena siswa sudah memahami bagaimana pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card*.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* akan membuat suasana belajar yang tidak membosankan. Permainan *flash card* secara *Mery Go Round*, akan membuat siswa bekerjasama secara aktif bersama anggota kelompoknya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada *flash card*, permainan ini akan membuat siswa mengingat kembali materi pelajaran yang telah dia terima, lalu menjelaskan kembali jawaban dan pendapatnya tersebut kepada teman sekelompoknya. Dengan demikian, interaksi pembelajaran yang terjadi tidak hanya antara guru dan siswa, tapi adanya juga interaksi antara siswa dan siswa. Permainan *flash card* secara *Mery Go Round* dengan aturan permainan yang telah ditetapkan, akan membuat siswa bersemangat dan berlomba dengan teman sekelompoknya agar dapat menjadi pemenang dalam permainan *Mery Go Round* yang mereka lakukan. Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*, maka proses pembelajaran yang berlangsung akan terasa menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan antusiasisme siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Windura(2010: 138) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan antusiasisme anak dalam belajar. Dengan meningkatnya antusiasisme siswa dalam belajar, maka diharapkan hal ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dengan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar yang diupayakan melalui penggunaan media pembelajaran *flash card*, maka diharapkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran pun meningkat. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase data yang muncul pada lembar observasi. Selain itu, dengan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Hasil penelitian saya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Semakin meningkat motivasi siswa per siklus, ketuntasan hasil belajar siswa juga semakin meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa penggunaan media yang tepat merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi siswa. Penggunaan media yang tepat akan menyebabkan siswa dapat memusatkan perhatiannya pada topik yang sedang dipelajari sehingga minat dan motivasinya dapat ditingkatkan, dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya prestasi siswa dapat ditingkatkan (Arrijani, 2005: 134).

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *flash card* pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Palembang. Peningkatan ini dapat dilihat dari:

1. Persentase motivasi siswa pada siklus I sebesar 74%, siklus II 77,13%, dan siklus III 79,03%, sehingga terjadi peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 3,13%, dan peningkatan motivasi siswa dari siklus II ke siklus III yaitu sebesar 1,9%.

2. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 47,5%, siklus II 67,5% dan siklus III 87,5%, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 20%, dan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus II ke siklus III yaitu sebesar 20%.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Para guru mata pelajaran kimia dapat menggunakan media pembelajaran flash card pada pengajaran kimia untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Penggunaan media pembelajaran *flash card* pada saat proses pembelajaran membutuhkan pemahaman materi dan keaktifan yang cukup besar, mulai dari perhatian siswa pada saat tahap guru menjelaskan ataupun ketika tahap penerapan penggunaan media pembelajaran *flash card*. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dari guru mata pelajaran untuk membiasakan siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrijani. 2005. "Penggunaan Media Herbarium, Kartu Botani, dan Ilustrasi Tumbuhan dalam Penguasaan Materi Perkuliahan". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Volume 6 (No. 2): 133-143.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasilah, Nina. 2007. "Mengajar Balita Membaca dengan Flashcard Buatan Sendiri". <http://ninahasilah.multiply.com>. Diakses pada tanggal 31 Oktober 2010.
- Joseph, Lourice M. 2008. "Effectiveness and Efficiency of Flashcard Drill Instructional Methods on Urban First-Grader's Word Recognition, Acquisition, Maintenance, and Generalization. *School Psychology Review*, Volume 37 (No. 3,pp): 294-308.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, Iwan. 2011. "Media Presentasi Interaktif". <http://www.psb-psma.org>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2010.

- Nakil, Kaarim. 2006. "Pembelajaran Model Kartu dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Gorontalo dalam Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Peubah". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Volume 3 (Nomor 3): 1.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Salirawati, Das., Fitria Meilina K., dan Jamil Suprihatiningrum. 2007. *Belajar Kimia Secara Menarik Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Grasindo.
- Saputro, Fajar Kurniawan. 2010. "Prestasi Belajar dan Disiplin.pdf". <http://blog.binadarma.ac.id>. Diakses pada tanggal 23 Februari 2011.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. 2009. *STRATEGI PEMBELAJARAN, Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: STAIN Purwokerto Press.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Windura, Sutanto. 2010. *Memory Champion @School, Rahasia Mengingat Materi Pelajaran Apa Saja*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wulandari, Abswari, dan R. Fendi A. 2010. "Flash Card Klasifikasi dengan Sistem Permainan Bridge Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup pada Siswa SMA". www.student-research.umm.ac.id. Diakses pada tanggal 3 November 2010.