

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yakni *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut *association of education and communication technology* (AECT) memberikan definisi media adalah suatu alat dan peralatan yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu kepada siswa, sesuai pendapat (Irmayani 2019) menyatakan media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Sehingga teori – teori diatas menjelaskan bahwasanya alat atau media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu pesan atau informasi yang ingin disampaikan guru untuk mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan menurut (Hamid dkk. 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat kepada siswa dalam belajar. Sesuai pendapat diatas dapat disimpulkan media merupakan segala sesuatu yang dapat dipahami dan menyalurkan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong ketercapaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan maksimal.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki beberapa fungsi (Aghni 2018) menjabarkan beberapa fungsi dalam beberapa jenis yaitu :

a. Fungsi komunikatif

Dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa Ketika sedang belajar atau membaca

b. Fungsi kognitif

Terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

c. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan dengan cara verbal.

Adapun pendapat dari Wina Sanjaya (Barus 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi contohnya yaitu komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas. Fungsi komunikatif dalam hal ini berkaitan dengan media yang mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan fungsi media adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan proses pembelajaran, memudahkan penyampaian pembelajaran dan siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan dibagi menjadi empat bagian yaitu fungsi komunikatif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sumber informasi berbentuk fisik tiga dimensi yang dimana berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan siswa. Adapun jenis media pembelajaran yang dapat ditemui yaitu jenis media visual, jenis media audio visual serta media audio (Purba dkk. 2020) menyebutkan jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran Visual. Media ini mengutamakan indera penglihatan, media yang bersifat mampu dilihat dan berbentuk cetak Contoh yaitu: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, Flash Card dan lainnya.

Audio, media yang menggunakan indra pendengar, siswa hanya dapat mendengarkan suara dari pendidik, biasanya pendidik atau guru hanya menyuruh siswa untuk mendengarkan sebuah lagu storytelling. Contohnya yaitu: suara, musik atau lagu, alat musik, radio, dan lainnya.

Audio Visual, merupakan gabungan dari dua jenis media visual dan audio yaitu gabungan suara dan gambar. Contoh dari media audio visual yaitu: film, televisi, pentas drama, dan lainnya. Menurut pendapat diatas media pembelajaran secara umum memiliki tiga jenis media pembelajaran yaitu visual yang hanya menampilkan tampilan

yang dapat dilihat saja. Audio media yang hanya memiliki suara. Visual yang dapat didengar dan dapat lihat. Media yang dikembangkan peneliti media *flash card* ini termasuk media visual yang tidak memiliki suara, media ini melibatkan antara guru dan siswa juga.

Menurut pendapat (Nasaruddin 2015) jenis media pembelajaran Adapun dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a. Media visual dua dimensi tidak transparan yaitu media yang dapat dilihat tetapi tidak dapat disentuh. Adapun contohnya media dua dimensi yaitu :
 - a. grafik b. chart atau bagan c. peta d. diagram e. poster.
- b. Media visual tiga dimensi yaitu media yang dapat dilihat. Adapun contoh media dari tiga dimensi ini yaitu : a. benda sungguhan, b. model, c. specimen, d. diorama.
- c. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dari gambar. Adapun contoh media audio visual yaitu : a. televisi, b. video system, c. sinema film, d. vcd.

Berdasarkan kesimpulan diatas jenis media media pembelajaran terdapat tiga macam dan jenis tersebut memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jenis media tersebut yaitu menggunakan atau indra pendengar, penglihat dan gabungan dari keduanya dan dari jenis-jenis media yang dijelaskan diatas media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk jenis media visual dua dimensi berbentuk kartu.

B. Media *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flash Card*

Flash card adalah merupakan media pembelajaran yang berupa bentuk gambar, gambar pada media *flash card* merupakan serangkain pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar menurut (Iswari 2017). Sedangkan menurut (Febiola dan Yulsyofriend 2020) juga mengungkapkan bawa media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar. Media *flash card* dikatakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu siswa belajar membaca menulis, mengenal angka dan mengenal huruf. (Safitri dkk. 2022).

Media *flash card* digunakan untuk membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pada umumnya, media *flash card* digunakan untuk membantu siswa dalam kegiatan membaca, menulis, mengeja.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah gambar sebuah kartu yang berisi materi atau informasi untuk mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar agar lebih mudah dan lebih baik.

Dapat disimpulkan bahwa flash card adalah media pembelajaran yang berbentuk gambar atau kartu yang memuat pesan atau informasi yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Flash card digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan membaca, menulis, dan mengeja. Media

ini bertujuan untuk memicu otak siswa agar dapat menerima informasi dengan cepat dan efektif, serta membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Secara keseluruhan, flash card digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, mengenal angka, dan mengenal huruf.

b. **Ciri – ciri Media *Flash Card***

Media flash card mempunyai banyak variasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar siswa. Oleh karena, itu media pembelajaran hendaknya memiliki ciri-ciri tersendiri sehingga memudahkan guru dalam mengenal dan menggunakan media tersebut. Menurut (Ulfa 2020) *flash cards* mempunyai ciri – ciri sebagai berikut :

- 1) Flash card berupa kartu bergambar.
- 2) Mempunyai sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau simbol.
- 4) Sisi belakang berisi dengan definisi, keterangan gambar, jawaban, uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Dari ciri – ciri diatas dapat disimpulkan media *flash card* adalah kartu pembelajaran yang efektif yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Dapat disimpulkan ciri – ciri *media flashcard* adalah kartu pembelajaran yang efektif dalam membantu dan mengarahkan siswa terhadap informasi yang terkait

dengan gambar, teks, atau simbol yang ada pada kartu. Media ini juga dapat merangsang pikiran dan minat siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lebih baik.

c. **Kelebihan Media *Flash Card***

Suatu media pembuatan atau penggunaan mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan tersebut dapat memudahkan pekerjaan guru dalam proses belajar mengajar. *Flash Card* adalah salah satu media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru. di samping tidak membutuhkan banyak biaya banyak, media ini dirasa cukup efektif jika digunakan dalam mengajarkan. (Due, Swisna, dan Marlina 2014), media flash card memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

- 1) Mudah dibawa kemana-kemana karena ukurannya yang tidak terlalu besar dan ringan.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun siswa bisa belajar dengan baik dalam menggunakan media ini.
- 3) Media flash card juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada.
- 4) Menyenangkan, penggunaan media flash card ini bisa dilakukan dengan mengajak siswa bermain dan belajar. Hal tersebut akan membuat siswa senang untuk belajar dan tidak bosan.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan kelebihan media *flash card* adalah dapat menunjukan media bahwa media ini memiliki daya tarik yang digunakan dalam

pembelajaran matematika. Media pembelajaran akan lebih baik apabila media direncanakan.

Dari kesimpulan diatas , dapat disimpulkan bahwa media flash card memiliki daya tarik yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penting untuk merencanakan penggunaan media dengan baik agar dapat memaksimalkan manfaatnya dalam proses belajar mengajar.

d. Penggunaan Media *Flash Card* pada Kegiatan Pembelajaran

Penggunaan media flash card dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan kepada siswa yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kegiatan siswa dalam memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Langkah-langkah penggunaan flashcard menurut Indriana (2018) sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu

tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.

- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun

C. Pengertian Pembelajaran Matematika SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nuraini 2022). Pembelajaran sebagai suatu kompetensi yang terdiri dari beberapa komponen, yang mana antara komponen yang satu dengan lainnya saling terkait atau berhubungan untuk mencapai tujuan Pendidikan (Wahidin 2018).

Pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dapat dipelajari. Pembelajaran matematika berfungsi mengembangkan kemampuan siswa dalam menghitung, mengukur, menurunkan rumus, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Jarmita 2015).

Berdasarkan teori dan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan. Matematika untuk SD berguna untuk kepentingan kehidupan sehari-hari, untuk mengembangkan pola pikir dan untuk mempelajari ilmu – ilmu yang lainnya.

b. Hakikat Matematika

Matematika adalah salah satu dari bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika adalah ilmu yang bernalar. Matematika penuh dengan konsep dan prinsip, dalam menyelesaikan materi matematika sangat diperlukan suatu kemampuan untuk memahami masalah permasalahan tersebut kemudian mengkonstruksikan dalam bentuk ide – ide matematika dan menyelesaikan ide tersebut sesuai dengan konsep dan prinsip matematika (Aspriyani, 2017).

Pertama kali pelajaran matematika dapat diterima dengan formal oleh kelas 1 Sekolah Dasar. Siswa kelas 1 Sekolah dasar (SD) menjadi pintu gerbang pertama kali perjalanan siswa memasuki pembelajaran matematika, dengan demikian pemahaman pembelajaran matematika pada siswa Sekolah dasar (SD) menjadi suatu hal yang penting dikaji (Widyastuti, Malik, dan Razak 2020).

Materi pada pembelajaran matematika selalu bertambah tinggi dan sulit. Semakin tinggi tingkatan sekolah matematika malah bukan menjadi teman bagi siswa tetapi malah dianggap sebagai ilmu yang di takuti, menyeramkan, dan membosankan.

Matematika harus dipelajari dengan sungguh – sungguh oleh anak karena matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana

sampai dengan yang kompleks, mulai dari abstrak sampai dengan yang konkrit untuk pemecahan masalah – masalah dalam segala bidang (Aspriyani 2017). Alasan itulah kenapa matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari.

Pada penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang harus diberikan mulai dari tingkat dasar sehingga tingkatan tinggi karena matematika sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari – hari.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD

Pelajaran matematika diberikan pada tahap rendah dan tinggi. Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa memperoleh bekal untuk masa depan dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif dan aktif, serta kemampuan untuk bekerja sama. Para siswa dibekali dengan kemampuan tersebut karena perkembangan teknologi modern yang berkembang pesat saat ini. Proses mempelajari matematika membuat siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari seperti menghitung, bisa menggunakan kalkulator, komputer dan lain – lain. Mengingat peran matematika yang sangat penting, oleh karena itu di dalam kehidupan manusia diperlukan pengajaran matematika (Muzaroah dan Abadi 2020).

Matematika menurut (Abrar 2015). Memiliki karakteristik sebagai berikut : (1). pembelajaran matematika berjenjang (bertahan), (2). mengikuti metode spiral, (3). pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif, (4). pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi (Amir 2014). Proses kegiatan

pembelajaran akan berlangsung lebih kondusif jika didalam proses pembelajaran tersebut bisa memenuhi karakteristik dan pembelajaran itu.

Pembelajaran matematika bisa memenuhi karakteristik yang sangat benar membantu peran guru dalam mengajar di sekolah dasar (sd), konsep tersebut dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu : 1). Penanaman konsep dasar (penanaman konsep) adalah pembelajaran suatu konsep baru matematika ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut, 2). Pemahaman konsep adalah pembelajaran lanjut dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika, 3). Pembinaan keterampilan adalah pembelajaran lanjutan dan penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika (Windi, H, dan Widyaningrum 2018).

d. Materi Pecahan

a) Pecahan Sederhana

Miftakul Jannah (2016:29) menyatakan bahwa “pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, yang dimaksud dengan bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap susunan, dan dinamakan pembilang dan yang dianggap satuan dinamakan penyebut”. Contohnya jika sebuah benda bisa dibagi menjadi dua yang bagiannya sama besar, maka nilai setiap bagian tersebut ialah setengah $\frac{1}{2}$ atau satu per dua bagian dari penjumlahan keseluruhan. Pecahan biasa merupakan suatu bilangan yang dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dimana a disebut “pembilang” dan b disebut

“penyebut” (Gunanto, 2016). Hal pertama dalam mengerjakan pecahan yaitu menyamakan penyebutnya dengan mencari KPK (Kelipatan Persekutuan Kecil). Oleh karena itu, bilangan dapat dinyatakan pecahan apabila memiliki nilai yang tidak utuh.

Bilangan pecahan yang awalnya secara utuh dapat dipotong menjadi 6 bagian yang sama besar, maka disebut dalam bentuk pecahan $\frac{1}{6}$. Oleh karena itu gambar tersebut dapat dinyatakan dalam sebuah pecahan, karena bagian yang utuh dapat dipotong menjadi beberapa bagian sama besar. Arisan pecahan yang sering kali digambarkan oleh guru pada saat pembelajaran pecahan. Arisan pecahan dari berbagai bentuk bangun datar yang berbeda – beda yaitu dari lingkaran, persegi dengan garis vertikal, dan garis diagonal, sehingga memperoleh hasil $\frac{1}{2}$. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pecahan dibentuk dari keseluruhan bagian dengan jumlah yang sama besar. Dari bagian yang sama besar disebut “penyebut”, sedangkan “1” (satu) menunjukkan banyaknya bagian yang menjadi perhatian atau diambil dari keseluruhan disebut “pembilang”. Oleh karena itu, pecahan merupakan bagian dari keseluruhan jika sebuah benda dibagi menjadi setengah atau satu per dua bagian dari jumlah keseluruhan.

b) Pecahan senilai

Pecahan senilai merupakan suatu bentuk pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda, namun mempunyai nilai yang sama (Gunanto, 2016). Pecahan senilai dapat diperoleh dengan cara pembilang dan penyebut pecahan diketahui dikalikan dengan bilangan yang sama. Selain itu, pecahan senilai dapat diketahui dengan cara menggambar pola arisan, maka akan memperoleh bentuk pecahan yang sama. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pecahan senilai merupakan dua atau lebih pecahan yang memiliki nilai sama, meskipun angka pecahan berbeda.

Pola pecahan $\frac{1}{2}$ memperoleh nilai yang sama dengan pecahan $\frac{3}{6}$ dan $\frac{5}{10}$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pecahan senilai merupakan pecahan yang

memiliki bentuk ataupun nilai yang sama. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa senilai merupakan pecahan yang memiliki bentuk ataupun nilai yang sama. Mengerjakan pecahan juga dapat menggunakan media flash card.

C) Pecahan desimal

Menurut Heruman (2017:43) “Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari suatu yang utuh”. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, biasanya ditandai dengan arsiran. Maka bilangan pecahan yaitu bilangan yang dapat dinyatakan sebagai $\frac{a}{b}$, dengan a dan b adalah bilangan bulat dan b \neq 0, pada bilangan pecahan terdapat pembilang dan penyebut. Pembilang adalah angka dalam pecahan yang menunjukkan angka yang dibagi. pembilang terletak di sebelah atas yaitu a dan penyebut adalah angka dalam pecahan yang menunjukkan pembagiannya..Ditinjau dari sistem nilai tempat dengan basis 10, pecahan desimal mencakup persepuluh, perseratus, perseribu. Ditinjau dari konsep pecahan, pecahan desimal dapat dihubungkan dengan bagian daerah (area-based part whole interpretation). Dalam hal ini suatu daerah dibagi atas sepuluh bagian atau seratus bagian atau seribu bagian dst. Misalkan kemampuan memahami nilai tempat untuk pecahan desimal.

Kemampuan ini menyatakan nilai tempat dari angka-angka pada pecahan desimal, dapat dilihat dari kemampuan menyatakan nilai tempat yang sesuai dengan posisi angka pada pecahan desimal. Selain itu, pemahaman tentang konsep pecahan dan nilai tempat pada pecahan desimal juga berguna dalam kehidupan sehari – hari, seperti saat mengukur panjang, berat, dan volume dalam satuan pecahan desimal.

Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan ini melalui latihan dan pemahaman yang tepat mengenai konsep pecahan dan sistem nilai tempat pada pecahan desimal.

D. Kajian Penelitian Relevan

Adapun penelitian dahulu yang dijadikan acuan peneliti untuk mengembangkan model *flash card* dengan menggunakan media. Berikut ini merupakan uraian dari peneliti terdahulu :

Tabel 2.1 Penelitian relevan

No	Nama dan Judul penelitian	Hasil penelitian	Persamaan dan Perbedaan
	Herina Harahap (2017) dengan judul “Pengaruh Metode Kerja Kelompok Dengan Flash Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD SWASTA NO 100117 Muhammadiyah Simatorkis Kecamatan Angkola Barat	Permasalahan dalam penelitian ini rendahnya hasil belajar matematika dan kurangnya keinginan siswa dalam belajar matematika sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal – soal yang berhubungan dengan pecahan.	Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengembangkan media untuk materi pecahan Penelitian dilakukan kelas di kelas V sekolah dasar menggunakan media pengembangan flash card sedangkan perbedaan dari penelitian ini sama penelitian yang akan dilakukan terletak pada model penelitiannya.
	Tri Yolda Devika (2021) dengan judul “Pengembangan Media Berbentuk Flash Card Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Kelas III SDN 27 SAGO”	Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media berbentuk media flash card untuk siswa kelas 3 SD yang termasuk pada kriteria valid dengan nilai 87.27 % dengan aspek desain 85% aspek materi 81.81%, dan aspek bahasa 95%	Persamaan dari penelitian ini Sama-sama mengembangkan media pembelajaran flash card, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada kelas III, sedangkan penelitian dilakukan di kelas V.
	Safitri, Rima Wulan, Cicilia Novi Primiani, and Hartini Hartini (2018). Dengan judul "Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku."	Dengan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran <i>flash card</i> tematik berbasis permainan tradisional mempunyai 4 tahapan yaitu : (1) prosedur pengembangan media melalui tahapan 4D (2) dengan hasil validasi dari dua validator menunjukkan presentase 93,33 % (3) hasil analisis respon siswa sangat baik dalam menggunakan	Persamaan dari peneliti sama – sama mengembangkan media pembelajaran <i>flash card</i> sedangkan perbedaannya dari segi materi berkaitan dengan permainan tradisional dari model penelitian yang digunakan model 4D.

media *flash card* tematik berbasis permainan tradisional dengan persentase 100 % (4) dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menunjukan perbedaan yang signifikan.

Tabel 2.2 Penelitian relevan



E. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

