

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran *Flashcard Digital*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah kata atau istilah yang sering kali didengar bahkan diucapkan oleh banyak orang. Istilah “Media” diambil dari istilah latin “medium”. Pengertian harafiah kata ini dapat diartikan sebagai perantara dan juga pengantar. Penjelasan yang sama dari National Education Association (NEA) dengan melihat media yang merupakan semua objek yang dapat dibaca atau diucapkan, didengar serta dilihat sebagai suatu instrumen dari tindakan tersebut. Dan kata media pun yaitu "medius" yang dapat diartikan sebagai tengah atau perantara, dan pengantar. Kata ini dapat juga dijumpai pada kata Arab, yang menjelaskan media merupakan penyampaian pesan dari yang mengirim kepada yang menerima.¹

Gerlach dan Ely mengatakan, secara garis besar media diartikan sebagai manusia, materi, serta peristiwa untuk memungkinkan siswa-siswi memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap. Hal serupa diungkapkan oleh Henich yang melihat istilah ini adalah jembatan yang mengirimkan informasi atau data kepada penerima. Hal senada dikemukakan oleh Hamidjojo dengan menjelaskan media itu sebagai keseluruhan bentuk perantara yang dipakai dan dikelola manusia yang

¹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7–8.

bertujuan menyampaikan serta memberi pendapat yang tepat kepada yang dituju.² Dengan melihat beberapa penjelasan maka media adalah alat atau cara seseorang dalam memberikan pesan kepada orang lain. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu alat bantu pengajar dalam menyampaikan materi. Hal ini tentu mempermudah guru melakukan proses pembelajaran sebagai didapatkan hasil yang maksimal.

Seorang guru atau pengajar perlu memiliki kemampuan dalam menetapkan setiap media belajar yang dipakai. Guru juga harus mempunyai kemampuan mencari media yang cocok dengan kebutuhan siswa-siswi berdasarkan kebutuhan setiap pelajar. Sehingga keuletan guru dan memahami berbagai media pembelajaran sangat diperlukan. Guru harus mempunyai keterampilan dalam mengelola media yang dipakai sehingga memberi ketertarikan pada pelajar dalam belajar. Dengan penggunaan yang tepat, media pembelajaran dapat menentukan hasil belajar akan memotivasi peserta didik lebih giat dalam belajar. Guru perlu memiliki kemampuan untuk mengelola kelas semenarik mungkin dengan menggunakan media yang ada untuk menciptakan suasana yang menarik perhatian siswa-siswi.

2. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard Digital*

Media dalam proses belajar mengajar yang berbasis digital menjadi suatu alternatif dalam menyalurkan ilmu kepada siswa melalui sentuhan teknologi. Istilah *flashcard* memang belum banyak dikenal di masyarakat umum. *Flashcard* merupakan istilah untuk menggambarkan sebuah media pembelajaran. *Flashcard* menjadi salah satu

² Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2020), 5–6.

media populer dalam pengajaran sehingga seiring perkembangan teknologi *flashcard* telah diinovasikan menjadi *flashcard digital* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran masa kini sesuai dengan tuntutan kehidupan. Saat ini terdapat banyak *flashcard* berbasis digital yang telah dikembangkan sebagai pengganti untuk *flashcard* konvensional yang mana terbukti lebih efektif dalam banyak hal. *Flashcard digital* ialah kartu bergambar atau bersimbol sehingga siswa terus mengingat pada gambar visual.³ Gambar dalam *flashcard* bukanlah tanpa makna dan arti. Sebaliknya, gambar tersebut mempunyai pesan yang kemudian disajikan dengan keterangan-keterangan pada setiap gambar dibelakangnya.⁴ Siswa akan tertarik dengan penggunaan metode ini karena menggunakan kartu bergambar. Hal ini akan lebih menarik perhatian daripada jika menyampaikan materi dengan penjelasan saja.

Menurut Chotimah *flashcard digital* adalah media berupa kartu yang isinya adalah gambar berdasarkan materi yang akan diajarkan.⁵ Sedangkan Menurut Ikhwati, media *flashcard digital* merupakan suatu alat dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi melalui gambar dan animasi dalam memberi informasi serta pengetahuan bagi siswa sehingga membantu memahami setiap pelajaran.⁶ Hal senada dikemukakan oleh Fitriyani dan Nulanda yang mengatakan bahwa media *flashcard*

³ Sintia Lisdayanti, "Looseparts Dan Digital Flashcards: Media Pembelajaran Inovatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun" 2 (2022): 2-3.

⁴ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 94.

⁵ Muhammad Ilham, *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi Dan Evaluasi*, ed. Sriadhi (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023).

⁶ Ardiyanti A. Usman M dan Bandu, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)," *Jurnal Ilmu Budaya* Vol. 6 (2018): 179.

digital terdiri dari kumpulan kartu digital yang di dalamnya menjelaskan materi yang dibahas melalui pemilihan kartu yang dipilih oleh peserta didik.⁷

Jadi, media pembelajaran *flashcard digital* merupakan media pembelajaran kartu bergambar berbasis teknologi. *Flashcard digital* didesain berdasarkan pesan yang ingin disampaikan, yang akan memberi pesan kepada peserta didik sehingga bisa dipahami. Pada aspek keterampilan, *flashcard digital* berisi gambar, ataupun teks yang memberi perhatian pada peserta didik dalam pembelajaran *flashcard digital*.

1. Manfaat Media Pembelajaran *Flashcard Digital*

Setiap metode yang dipakai tentu mempunyai manfaat dan kegunaan masing-masing. Begitupun dengan metode pembelajaran *flashcard digital* mempunyai manfaat dalam mendorong peserta didik meminati pelajaran. Menurut pendapat Subana, manfaat media pembelajaran *flashcard digital* adalah:

- a. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran
- b. Untuk memudahkan siswa mengerti pada materi
- c. Membantu siswa memahami yang bersifat abstrak
- d. Memperjelas materi yang dianggap kecil dan sulit diamati menjadi jelas dan mudah dimengerti.
- e. Fitur visual dan interaktif *flashcard digital* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan gambar dapat membuat materi menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk belajar lebih giat.

⁷ Lia Andriyani, "Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet Untuk Pembelajaran Al-Mufradat" 7 (2021): 7.

- f. Dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet atau computer sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka butuhkan.⁸

2. Tujuan Media *Flashcard*

- a. Media bisa mempermudah seseorang memberi informasi
- b. Dapat menghindari kekeliruan persepsi
- c. Berguna untuk memperjelas setiap informasi
- d. Memudahkan mengerti sesuatu
- e. Dapat dipahami serta menyenangkan
- f. Mengingatn tentang pelajaran diberikan⁹

3. Kelemahan dan Kelebihan Media Pembelajaran *Flashcard Digital*

g. Kelemahan :

- 1) Gambar media menekankan persepsi visual
- 2) *Flashcard digital* hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet
- 3) Menggunakan kartu *flashcard digital* dapat menyebabkan gangguan dan kehilangan konsentrasi karena konten yang tidak relevan mudah diakses. Siswa mungkin terganggu oleh aplikasi atau notifikasi lain di perangkat mereka.

h. Kelebihan :

⁸ Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flashcard* (NEM, 2022), 56.

⁹ Fatimah Kelrey, *Buku Referensi Media Kesehatan Reproduksi Pada Anak Disabilitas Intelektual*, 2022, 21–22.

- 1) Gambar mampu mengatasi batasan ruang dan waktu
- 2) Gambar dapat memperjelas masalah secara rinci
- 3) Gambar dapat meningkatkan keterlibatan, menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.
- 4) *Flashcard digital* memungkinkan penggunaan gambar, video, audio, dan sumber daya multimedia lainnya yang meningkatkan dan melibatkan siswa belajar.
- 5) Guru tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mencetak gambar.¹⁰

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard Digital*

- i. Guru menyiapkan link *flashcard digital*
- j. Guru membagikan *flashcard digital*
- k. Setiap siswa mengakses link yang dibagikan dan mengamati gambar yang ada pada link
- l. Lembar kerja dibagikan kepada siswa
- m. Setiap siswa mengerjakan lembar kerja
- n. Setiap siswa mengumpulkan lembar kerjanya.¹¹

B. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat dijelaskan sebagai tingkah laku siswa dalam mengikuti proses belajar sehingga menunjukkan minat atau sebaliknya tidak merasa tertarik untuk belajar.¹²

¹⁰ Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flashcard*, 56–57.

¹¹ *Ibid.*, 57.

Minat merupakan hal terpenting dalam dunia pendidikan, yang akan memberikan gambaran tentang kegiatan untuk tercapainya tujuan dalam pembelajaran.¹³ Minat adalah motivasi dasar individu yang cenderung memberikan perhatian, keingintahuan, kesenangan, dan kegembiraan pada aktivitas yang mereka pilih sehingga berdampak pada kegiatan tersebut. Jika seseorang menaruh minat pada sesuatu, tentulah ia akan memberikan perhatian yang lebih kepada apa yang diminati. Berbeda jika tidak meminati sesuatu tentulah ia akan menganggap biasa hal tersebut.

Seorang ahli bernama Slameto mencoba mengidentifikasi minat sebagai perasaan menyukai dan terikat pada suatu kegiatan tanpa dikomunikasikan. Jadi minat tidak dilihat dari bagaimana seseorang membicarakan apa yang diminati, tetapi lebih kepada perasaan dan tingkah laku seseorang terhadap keminatan tersebut. Minat dapat diekspresikan dengan membuktikan kesukaan siswa pada satu hal dibandingkan hal yang lain dan juga dapat dilihat dari partisipasi dalam suatu aktivitas.¹⁴ Hal senada juga diungkapkan oleh Tampubolon yang lebih melihat minat sebagai perjumpaan keinginan serta kemauan yang berkembang melalui motivasi.¹⁵ Sedangkan pandangan dari Sardiman menekankan bahwa minat sebagai suatu keadaan atau situasi yang muncul ketika seseorang merasakan dan melihat makna berdasarkan kemauan dan

¹² H. Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), 309.

¹³ Lisniasari, *Monograf Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Yang Beragama Buddha* (Sumatera Barat: CV Cendekia Mandiri, 2021), 27.

¹⁴ *Ibid.*, 28–29.

¹⁵ Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Hubungannya Dengan Minat Belajar Matematika Siswa* (Guepedia, 2021), 22.

kebutuhan.¹⁶ Jadi minat dapat digambarkan sebagai suatu keinginan atau motivasi yang muncul dalam diri peserta didik pada suatu hal tertentu.

Doni Sirait menjelaskan keefektifan dan efisiensi belajar tentu sangat bermakna bagi setiap pelajar jika metode dan media yang digunakan mampu menumbuhkan minat belajar siswa.¹⁷ Dengan ketertarikan pada pelajaran, kemudian memotivasi individu untuk semakin giat mencari tahu apa yang dipelajari saat itu. Sangat diperlukan minat belajar karena akan menjadi alasan untuk siswa terus aktif dalam memberikan partisipasi dalam menerima proses pembelajaran. Ketika siswa tertarik dengan kegiatan tersebut, mereka akan terus-menerus memperhatikan dengan rasa senang. Apabila minat telah dimiliki maka cenderung untuk tetap mengingat serta memperhatikan kegiatan yang diminati. Tinggi rendahnya minat belajar akan berpengaruh pada prestasi siswa. Minat yang tinggi lebih cenderung mengarah pada peningkatan prestasi, sedangkan rendahnya minat mengarah pada penurunan prestasi.

Setiap guru tentu mencoba memberikan pembelajaran supaya siswa dapat berprestasi dan menambah nilai kualitas dalam dirinya. Sayangnya tidak semua siswa meminati pelajaran yang diberikan. Sedangkan minat sangat mempengaruhi peningkatan kualitas belajar seseorang. Sehingga minat menjadi hal penting dalam peningkatan pembelajaran siswa. Untuk membangun minat belajar, tentu ada metode yang harus digunakan sehingga menarik perhatian dan minat siswa terhadap pelajaran.

¹⁶ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia, 2021), 16.

¹⁷ Doni Sirait Erlando, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif* 6, no. 1 (2016): 36.

2. Indikator Minat Belajar Siswa

Diperlukan indikasi yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan mengenai keadaan siswa bila meminati pelajaran yang diberikan. Dengan melihat indikasi minat siswa, akan membantu guru dalam melihat efektifitas di kelas. Dengan demikian, indikator minat belajar siswa dianggap penting. Adapun beberapa indikator yang dapat menjadi petunjuk keminatan siswa pada pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Kesukaan atau Perasaan senang

Pada umumnya seseorang yang menyukai sesuatu didorong oleh minat. Jika seseorang meminati sesuatu, maka tentulah ia akan mudah mengingat apa yang disukainya. Siswa yang tertarik dengan materi tertentu akan menikmati pelajaran tersebut. Gairah peserta didik tercermin dari semangat dan inisiatif dalam mengikuti pelajaran. Mereka yang telah meminati pelajaran selalu bersemangat untuk mengerjakan dan mempelajari kembali setiap tugas atau materi yang sudah diterima di sekolah. Dengan demikian minat pada proses pembelajaran sangat berpengaruh pada kecintaan dan ketertarikan anak pada pembelajaran.¹⁸

Tugas seorang guru adalah memberikan inovasi dan motivasi kepada setiap anak untuk menumbuhkan minat dalam dirinya. Jika guru mampu menciptakan minat pada siswa, maka kesenangan mereka akan semakin besar.

¹⁸ Nursyaidah dan Lili Nur Indah Sari, *Mengenal Minat Dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn* (Medan: CV Merdeka Kreasi, 2021).

b. Ketertarikan

Ketertarikan pelajar atau siswa sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menarik minat dan perhatian siswa. Jika seorang pengajar mampu menyajikan materi yang menarik berbeda dan tidak monoton, menjadikan siswa lebih tertarik dengan materi yang diberikan. Jika siswa meminati pelajaran tertentu, ia akan dengan semangat memperhatikan pelajaran. Saat siswa mulai memberikan perhatian yang lebih kepada apa yang disajikan guru, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar.¹⁹

Seperti yang telah dijelaskan diatas, apabila guru mampu menyajikan materi dengan baik dan menarik, tentu siswa juga akan memperhatikan setiap proses pembelajaran yang diberikan. Ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran dipengaruhi oleh minat yang tinggi.

c. Perhatian

Jika siswa telah menaruh minat yang besar terhadap pembelajaran yang diberikan, maka perhatian yang besar juga akan diberikan oleh siswa. Dengan memberikan perhatian kepada materi yang disampaikan guru tentu akan memudahkan siswa dalam memahami setiap pembelajaran yang sedang berlangsung. Perhatian dari siswa tidak juga lepas dari cara pengajar atau guru memaparkan setiap materi yang diberikan.

Pengajar perlu melihat apakah pelajar telah menaruh perhatian pada materi pembelajaran atau belum. Jika siswa telah memberi perhatian, maka minat belajarnya

¹⁹ Ibid.

telah meningkat. Tetapi sebaliknya, jika siswa mengabaikan materi yang diberikan dalam kelas, kemungkinan minat siswa masih perlu ditambah. Pengajar memegang peranan untuk mendorong siswa memperhatikan pelajaran.

d. Keterlibatan

Dengan meminati pelajaran tertentu akan menunjukkan keuletan dan kerja keras untuk tetap terlibat. Misalnya dilihat dalam keterlibatan siswa dikelas adalah keaktifannya untuk selalu belajar lebih giat. Minat yang tinggi pada sesuatu akan melibatkan diri untuk terus berada pada lingkaran yang diminati.

Jika siswa telah meminati pelajaran, maka ia dengan sendirinya akan melibatkan diri untuk menyelesaikan tugas atau objek.²⁰ Keterlibatan akan terlihat dari kamauan siswa dari keaktifannya dalam proses pembelajaran. Jika ia aktif maka dengan sendirinya akan ikut serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan tekun belajar dan mengikuti pembelajaran dengan semangat tanpa memiliki beban dan paksaan pada dirinya. Peserta didik akan memperhatikan pembelajaran, ketika jiwa dan pikirannya fokus dengan apa yang dipelajari.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Timbulnya minat pada diri seseorang tentu tidak lahir begitu saja. Hal ini dipengaruhi dengan adanya kebutuhan terhadap sesuatu. Jika seorang siswa merasa pelajaran adalah kebutuhannya, maka dengan sendirinya ia akan menaruh minat yang tinggi untuk belajar. Berbagai macam faktor dapat mempengaruhi minat belajar

²⁰ Ibid., 37–38.

siswa. Suryabrata mencoba menjelaskan dua faktor pengaruh minat seseorang yaitu internal dan eksternal.

a. Faktor Eksternal

Suryabrata menjelaskan faktor minat yang berasal dari keadaan eksternal yaitu keadaan dari luar diri siswa yakni:

- 1) Faktor non sosial yang meliputi alat peraga yang digunakan, alat yang dipakai belajar, udara, suhu dan cuaca.
- 2) Faktor sosial, yang meliputi motivasi yang didapat dari pengajar sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran. Keadaan ini dianggap berpengaruh karena akan membangkitkan semangat dan minat siswa dalam belajar. Tugas seorang pengajar atau guru adalah memberi keyakinan kepada siswa bahwa pelajaran tersebut mudah.

Selain guru, keluarga juga mendapat peranan penting dalam faktor eksternal ini. Kegagalan dalam meminati suatu pelajaran dipengaruhi oleh kurangnya perhatian keluarga terhadap siswa. Dengan adanya bentuk perhatian dari anggota keluarga, dengan menyemangati dan membimbing akan memberikan dorongan dan motivasi sehingga bersemangat untuk belajar.²¹ Jadi, keadaan ini dipengaruhi dari luar diri.

b. Faktor Internal

Yang kedua adalah faktor internal. Keadaan ini timbul dari diri siswa tersebut. Hal ini tidak dipengaruhi dari luar seperti guru, keluarga dan

²¹ Leni Firdawati, *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 01 Lebong*, ed. Atmi Painingsih (Purwokerto: CV Tatakata Grafika, 2021), 15–16.

lingkungan. Faktor ini pun dibagi dalam dua bentuk yaitu, faktor-faktor fisiologis, yang meliputi nutrisi dalam diri siswa yang cukup untuk menunjang minat belajarnya, serta adanya hambatan dari diri sendiri yang kemudian menjadi penghalang untuk menaruh minat pada pelajaran. Hal ini sering kali dipengaruhi oleh keadaan seseorang seperti mengidap penyakit tertentu. 2). Faktor psikologis; seperti sikap kepada pelajaran atau juga kepada pengajar yang mengembangkan serta membangkitkan minat siswa. Demikian juga dengan sikap yang menjauhi guru karena melihat pelajaran yang disampaikan terlalu sulit untuk dipahami, akan memperlemah minat siswa untuk menerima pembelajaran.²² Jadi, faktor ini sangat bergantung dari dalam diri siswa itu sendiri.

C. Landasan Alkitab

Pendidikan Agama Kristen merupakan suatu usaha yang ditopang dan didorong oleh upaya-upaya baik rohani maupun manusiawi yang bertujuan untuk menemukan tujuan dan rencana Allah.²³ Dengan demikian, maka nyatalah bahwa pendidikan agama menjadi ilmu untuk mempelajari tentang Yesus Kristus. Dalam Markus 10:13-16 Yesus menggunakan anak-anak sebagai media pengajarannya. Melalui pengajaran tentang Allah dapat mengubah hati peserta didik untuk menjadikan pola hidup baik melalui kata-kata dan perbuatan di tengah-tengah dunia.

²² Ibid., 17.

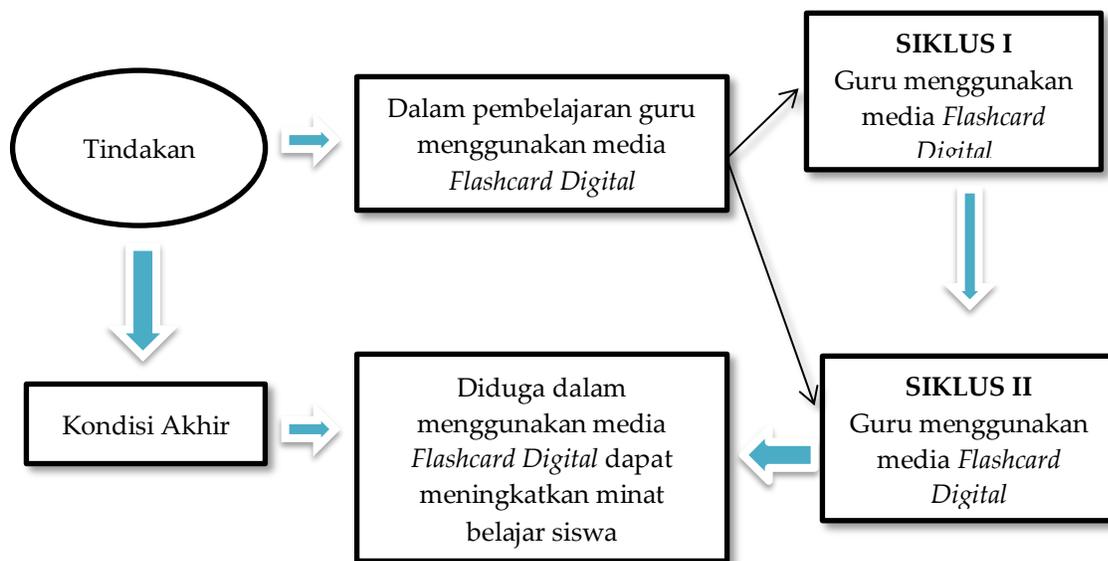
²³ Dr. Hasudungan Simatupang, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta: Andi, 2020), 7–8.

Tugas guru ialah mengajar serta mendidik anak sama seperti Yesus yang mengajar dan mendidik. Yesus mengatakan apabila seseorang tidak bertobat serta menjadi seperti anak kecil maka ia tidak masuk dalam kerajaan Sorga.²⁴ Yesus sendiri mendidik murid-murid-Nya bukan hanya melalui khotbah melainkan mendidik menggunakan media berupa benda, orang (Adam, Hawa, Nuh, Musa dll), alam, tindakan, kejadian atau peristiwa. Tujuan guru dalam mengajar adalah mendekatkan anak pada pengenalan akan Allah dan pertumbuhan iman kepada Yesus Kristus. Tentu tugas ini tidaklah mudah, sebelum guru mengajarkan tentang Kristus, ia sendiri harus mengenal Kristus dan karya-Nya bagi manusia. Dengan demikian guru mampu mengajarkan dan mendidik anak-anak kepada jalan yang Tuhan kehendaki.

D. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir





E. Penelitian Terdahulu

1. Beberapa penelitian yang membahas mengenai media pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian terdahulu oleh Betty Sekarasih Hadi Yani, dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan *Cram Flashcard Digital* Untuk memberi peningkatan belajar Perataan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Playen Gunungkidul” di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2020. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *cram flashcard digital* dapat meningkatkan hasil belajar proverb pada kelas X MIPA SMAN 2 Playen tahun pelajaran 2018/2019. Penggunaan *cram flashcard digital* juga efektif dalam belajar peribahasa yang mudah dan menyenangkan dan dengan hasil belajar yang memuaskan.²⁵ Persamaan dengan penelitian ini ialah menggunakan media *flashcard digital*, sedangkan perbedaannya adalah penulis ialah fokus tujuannya dalam meningkatkan hasil belajar.

²⁵ Betty Sekarasih Hadi Yani, “Penggunaan Cram Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perataan Siswa Kelas X” 4, no. 1 (2019): 13.

2. Rifalda Amadea Ardiani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard Digital* Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn” pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah merancang *flashcard digital* yang sesuai dengan materi lambang Pancasila.²⁶ Kesamaan dalam penelitian ini masih sama dengan penelitian yang sebelumnya yaitu membahas media *flashcard digital*, sedangkan perbedaan yakni tujuan dalam memberi peningkatan belajar *flashcard digital* berupa web serta aplikasi.

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Penulis	Perbedaan	Persamaan
1.	“Penggunaan <i>Cram Flashcard Digital</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perataan Siswa Kelas X”	Betty Sekarasih Hadi Yani	Penelitian sebelumnya memberi peningkatan belajar	Kedua penelitian ini memakai <i>flashcard digital</i>
2.	“Pengembangan Media <i>Flashcard Digital</i> Materi Simbol-Simbol Pancasila PPKn”	Rifalda Amadea Ardiani	Penelitian sebelumnya memberi peningkatan belajar	Keduanya memakai <i>flashcard digital</i>

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

A. Hipotesis Tindakan

Melihat beberapa pendapat mulai dari teori para ahli sampai pada penelitian sebelumnya yang sudah dikaji, maka hipotesis tindakan adalah Media *Flashcard Digital* dalam peningkatan minatl siswa VIII di SMPN 5 Mengkendek.

²⁶ Rifalda Amadea Ardiani, “Pengembangan Media *Flashcard Digital* Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn” 7, no. 1 (2022): 1–2.

B. Model PTK

Model Kemmis & Taggart menjadi model yang akan dipakai dalam penelitian ini. Model Kemmis & Taggart memiliki siklus yang terdiri atas 4 (empat) komponen, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan menggambarkan perlakuan yang akan diberikan kepada siswa. Tahap pelaksanaan adalah menguraikan hal yang telah direncanakan dan realisasi dari perencanaan. Tahap pengamatan berisikan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan penelitian. Sedangkan tahap refleksi berisikan penjelasan tentang keberhasilan atau kegagalan yang terjadi setelah selang waktu tertentu. Refleksi diakhiri dengan perencanaan kembali untuk siklus berikutnya.²⁷

²⁷ Dkk Frans Pailin Rumbi, "Pedoman Karya Tulis Ilmiah" (2022): 121–123.