

Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap *Computation Thinking Skill* Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar

¹Ufiq Ocktariya, ²Nora Surmilasari, ³Dian Nuzulia Armariena

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang

Email: ¹ufiqocktariya@gmail.com, ²norasurmilasari@gmail.com

³diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Computation thinking skill merupakan salah satu literasi abad 21 yang penting untuk dikuasai siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *flash card* terhadap *computation thinking skill* siswa kelas V materi bangun ruang dipilih secara *random sampling* yaitu siswa kelas V.A dan siswa V.B di SD Negeri 232 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis eksperimen, metode pengumpulan data siswa melalui observasi, tes dan dokumentasi. Dengan *desain posttest-only control design*, metode analisis data penelitian menggunakan analisis kuantitatif menggunakan uji *independent t-test*. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau dapat juga dilihat dari nilai $t_{hitung} = 7,039$ dan $t_{tabel} = 2,005$. $T_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,039 > 2,005$) hal tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dimana taraf kepercayaan $\alpha = 5\%$ ($0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap *Computation Thinking Skill* Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci; *Flash Card*, *Computation Thinking Skill*, Bangun Ruang

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu pengetahuan yang diajarkan untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga di perlukannya pemahaman yang lebih, tetapi sebagian besar siswa masih menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang menyulitkan.

Sedangkan (Setiawan, Trilestari, Suwandi, & Jauhari, 2019, p. 15) Berpendapat bahwa Matematika adalah bidang ilmu yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan dan bidang ilmu lainnya. Hal tersebut yang menyebabkan siswa dituntut untuk dapat mempelajari dan memahami konsep yang terkait dalam bidang ilmu matematika. Konsep yang dimaksud yaitu konsep yang dapat diperoleh melalui

proses pembelajaran dibangku pendidikan formal. Terdapat kemampuan yang harus dimiliki dalam mempelajari matematika, salah satunya ialah *computation thinking skill* (berpikir komputasi).

Berpikir komputasi adalah berpikir menggunakan logika, melakukan sesuatu secara bertahap, dan menentukan keputusan jika menghadapi dua kemungkinan yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir komputasi adalah proses berpikir dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dengan berbagai cara sederhana. Salah satu materi yang sulit dipahami oleh sebagian siswa ialah materi bangun ruang.

Materi bangun ruang merupakan salah satu materi yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) khususnya pada kelas V SD. Siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, salah satunya adalah materi bangun datar yang dikarenakan siswa kurang mampu membayangkan konsep volume bangun ruang karena hanya disajikan dalam bentuk dua dimensi pada buku pelajaran. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan.

Berdasarkan wawancara awal dengan salah satu guru di SDN 232 Palembang, ditemukan siswa masih mengalami sulitnya menentukan rumus dan ada juga sebagian anak yang menggunakan rumus yang terbalik. Dan ini pun diperlukan sebuah strategi atau pemecahan masalah agar lebih mampu belajar memahami materi bangun ruang ini agar siswa dapat termotivasi lagi untuk mempelajari dan senang terhadap pembelajaran matematika. Yaitu salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai.

Pada pembelajaran matematika materi bangun ruang balok dalam menentukan rumusnya dapat menggunakan media *flash card*. Media *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang

mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Kaitannya dengan penggunaan media *flash card* penelitian yang dilakukan oleh Indah Purnama Sari skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media *flash card* berhasil meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 SD Negeri 2 Rawa Laut. Sependapat dengan penelitian berikut dengan diterapkannya media *flash card* diharapkan siswa dapat meningkatkan perhatian dalam proses pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka kita dapat menentukan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh media *flash card* terhadap *computation thinking skill* siswa pada materi bangun ruang kelas V SDN 232 Palembang”?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 232 Palembang yang terletak di Jl. DI. Panjaitan Gg. Lama, Bagus Kuning, Kec. Plaju, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan.

Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap, Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen *true experimental design* dan penelitian ini menggunakan jenis desain *posttest-only control design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 232 Palembang. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Dari hasil pengambilan sampel terpilih kelas V A dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes yang berupa soal essay yang didapatkan dari pelaksanaan tes *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji-t. Sebelum dianalisis data akan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan uji hipotesis.

Kriteria pengujian sampel t-test adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan nilai signifikan (2-tailed) $> 0,025$ maka di tolak dan jika nilai signifikan (2-tailed) $0,005$ maka diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh oleh peneliti diambil dengan menggunakan penilaian dari hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *flash card*, yaitu suatu media pembelajaran yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. menggunakan kemampuan berfikirnya, yang dimulai dari mencari apa yang diketahui didalam permasalahan (dalam bentuk soal) tersebut hingga menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan. Penggunaan media *flash card* ini hanya digunakan pada kelas eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh media *flash card* terhadap *computation thinking skill* siswa pada materi bangun ruang kelas V sekolah dasar.

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus *Independent Sample T-test* dengan klasifikasi pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dengan signifikan $0,05$. Dari hasil perhitungan menunjukkan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $t_{hitung} 7,039$ sedangkan $t_{tabel} 2,005$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh media *flash card* terhadap *computation thinking skill*. Berikut tabel hasil *posttest* kelas kontrol dan eksperimen

Tabel : 1

Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

NO	Nama	Nilai	Keterangan
1	Meisya	60	TT
2	Echa	65	TT
3	Natasya	70	TT
4	Novita	55	TT
5	Quinsy	60	TT
6	Muhammad	65	TT
7	Alifah	85	T
8	Wahyu	75	T
9	Farel	60	TT
10	Alif	75	T
11	Noviyana	65	TT
12	Indah	75	T
13	Gio	70	TT
14	Arkariz	75	T
15	Fadil	60	T
16	Anugerah	75	TT
17	Marita	65	T
18	Arimansyah	70	TT
19	Thifal	75	T
20	Nadia	65	TT
21	Asyifa	60	TT
22	Fajri	70	TT
23	Nyayu	63	TT
24	Putri	67	TT
25	Rizal	67	TT
26	Putri A	60	TT
27	Mutiara	67	TT
28	Destrilia	70	TT
JUMLAH		1889	
Rata-rata		67,64	

Tabel : 2

Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

NO	Nama	Nilai	Keterangan
1	Al. Fatih	80	T
2	Alfiansyah	90	T
3	Aji	90	T
4	Arkha	85	T
5	Zahira	80	T
6	Rizky	90	T
7	Saina	85	T

8	Vino	80	T
9	Farah	80	T
10	Sintia	70	TT
11	Dira	75	T
12	Zifana	75	T
13	Meisah	85	T
14	Diko	65	TT
15	Syifa	70	TT
16	Hiarwan	80	T
17	Nakeisha	75	T
18	Suci	80	T
19	Putri	90	T
20	Tamam	80	T
21	Syifa	85	T
22	Raka	90	T
23	Mikayla	95	T
24	Rizky A	75	T
25	Sabil	85	T
26	Nazwa	97	T
27	Anindya	70	TT
28	Tasya	75	T
Jumlah		2277	
Rata-rata		81,55	

Berdasarkan hasil perbandingan kedua *posttest* yang telah dilakukan menggunakan uji t dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* mendapatkan nilai yang lebih tinggi sedangkan pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media *flash card* mendapatkan nilai yang terbilang rendah.

Hasil dari penelitian media *Flash Card* ini didukung adanya penelitian yang dilakukan oleh (Baiq & Siti, 2022, p. 128) yang menunjukkan bahwa media *flash card* ini sangat berpengaruh dengan siswa itu ditunjukkan dengan hasil uji SPSS nya yang normalitas, homogen, dll.

Selanjutnya hasil Penelitian *computation thinking skill* ini didukung adanya penelitian yang dilakukan oleh (Ilham & Syamsuri, 2021, p. 189) yang berjudul “Analisis kebutuhan pengembangan modul elektronik berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi pada materi barisan dan deret siswa SMA” di dalam penelitian tersebut terlihat berpikir komputasi ini memang banyak digunakan pada jenjang sekolah menengah atas karena komputasi ini sejalan dengan komputer.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap *Computation Thinking Skill* Siswa pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. Dimana kelas eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelas kontrol 28 siswa, hasil *posttest* analisis uji hipotesis diketahui bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen 81,55 dan kelas kontrol 67,64.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} 7,039 hal tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dimana taraf kepercayaan $\alpha = 5\%$ (0,05) diperoleh nilai t_{tabel} 2,005 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,039 > 2,005$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hipotesis menyatakan bahwa terdapat Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap *Computation Thinking Skill* Siswa pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurnia, Dian Nuzulia Armariena, & Rury Rizhardi. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD. *Jurnal unimed*, 6, 129.
- Rahma Kurnia, Nora Surmilasari, & Arief Kuswidyanarko. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang di SDN138 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1733.
- Ayu, C. I., & Anas, m. a. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA. *Jurnal Kiprah*, 1, 46-55.
- Rieke, A. F., & Ambiyar. (2020, November). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dengan Pendekatan CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, IV, 1281-1296.
- Moch. Bakhtiar. (2021, november). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Rumus Bangun Ruang Balok di MI Islamiyah Sendang Agung Bojonegoro. *jurnal keislaman dan pendidikan*, XII, 219.

- Baiq, W. N., & Siti, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan. *Journal of Classroom Action Research*, 4, 128.
- Ilham, A., & Syamsuri. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan modul elektronik berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi pada. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2, 189.