



## Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Flashback* Di SDN Sungai Miai 8

**Chusnul Islamiah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

[iis.chusnul12@gmail.com](mailto:iis.chusnul12@gmail.com)

**Sulaiman Sulaiman**

Program Pascasarjana, Universitas Lambung Mangkurat

[sulaimanunlam@gmail.com](mailto:sulaimanunlam@gmail.com)

Jl. Brigjen Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara

**Abstract:** *The problems experienced in this study were the low activity and learning outcomes of students due to the learning still memorized the material, lack of student interest, students were less involved and students did not work together in groups. To overcome these problems researchers use the Flashback model in the learning process. This study aims to describe student activity, teacher activity, and student learning outcomes. The research uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR), which is carried out in 4 meetings. The research subjects were fourth grade students at SDN Sungai Miai 8 Banjarmasin with a total of 24 students. Data analysis used descriptive analytical techniques presented in the table. The results of research in meeting I - IV show (1) Teacher activity achieves a score of 34 in the very good category. (2) Student activity reaches a percentage of 96%. (3) Student learning outcomes achieve 96% classical completeness.*

**Keywords:** *Activities, Learning Outcomes, Problem Based Learning, Jigsaw, Numbered Heads Together*

**Abstrak:** Permasalahan yang dialami pada penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa yang disebabkan pembelajaran masih menghafal materi, kurangnya minat siswa, siswa kurang terlibat dan siswa kurang berkerjasama dalam kelompok. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model *Flashback* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sungai Miai 8 Banjarmasin dengan jumlah siswa 24 orang. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif yang disajikan dalam tabel. Hasil penelitian pertemuan I - IV menunjukkan (1) Aktivitas guru mencapai skor 34 dengan kategori Sangat baik. (2) Aktivitas siswa mencapai persentase 96%. (3) Hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal 96%.

**Kata Kunci:** *Aktivitas, Hasil Belajar, Problem Based Learning, Jigsaw, Numbered Heads Together.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bekal dalam mengembangkan Sumber Daya Manusia menjadi berkualitas dalam mewujudkan manusia yang memiliki keterampilan, dengan pendidikan terjadi proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan, dan mendidik (Neolaka, 2017:15). Sehingga pendidikan di sekolah sangatlah penting untuk diselenggarakan dan diterapkan sejak usia dini sebagai wadah untuk siswa mengenal, menambah ilmu pengetahuan, mengembangkan potensi, berinteraksi, memahami, bersosialisai dan bisa menghadapi masalah dengan bijak.

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yaitu IPA, siswa diharapkan mampu berpikir kritis dan bekerja sama memahami dan mengaitkan pembelajaran dengan peristiwa sehari-hari di lingkungan sekitar. Pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat memenuhi syarat, berupa kondisi yang ideal; seperti menurut Hosnan (2016), kondisi ideal meliputi:(1). *Critical thinking* (berpikir kritis) (2). *Communication* (komunikasi) (3). *Collaboration* (bekerjasama) (4). *Creativity* (kreativitas). Mulyasa (2014) menyatakan bahwa kondisi ideal pembelajaran meliputi: (1) Berpusat pada siswa, (2). Mengembangkan kreativitas siswa, (3). Menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, (4). Bermuatan nilai etika, estetika, logika dan kinestetik, (5). Menyediakan pengalaman belajar yang beragam.

Pembelajaran IPA pada materi Gaya dan Gerak hendaknya dilaksanakan dengan memuat aktivitas belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Aktivitas yang dimaksud adalah seperti penjelasan Wahyuningsih, (2020) yaitu membaca, melihat gambar, bertanya, memberikan tanggapan, menulis cerita, hingga merasakan emosi pada saat belajar. Dalam melakukan aktivitas belajar semua alat indera yang dimiliki manusia untuk melakukan sesuatu juga terlibat. Dengan demikian, melalui pembelajaran IPA materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku materi gaya dan gerak khususnya pada pembahasan tentang pengaruh gaya dan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar, siswa diharapkan mampu (1) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat; (2) mampu berpikir kritis untuk menyelidiki lingkungan sekitar dan memecahkan masalah; (3) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam proses pembelajaran; dan (4) mampu meningkatkan kerjasama dalam kelompok.

Tetapi pada kenyataan yang terjadi di lapangan, berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas kelas IV Sungai Miai 8 Banjarmasin, ditemukan bahwa (1) Siswa masih menghafal materi pembelajaran; (2) Pembelajaran tidak memancing siswa untuk berpikir kritis dalam mengamati lingkungan sekitar; (3) Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran; (4)

Sebagian siswa belum dapat bekerjasama dalam kelompok. Dengan demikian menimbulkan rendahnya hasil belajar siswa sehingga nilai siswa kurang dari KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi di lapangan dengan mengamati arsip nilai dan wawancara guru wali kelas kelas IV Sungai Miai 8 Banjarmasin, daftar nilai satu tahun terakhir pada tahun 2021/2022 dengan jumlah siswa yang tuntas 6 orang atau 40% dari 15 jumlah siswa keseluruhan dengan KKM 70 dan 9 siswa (60%) yang belum mampu mencapai KKM. Kemudian pada tahun 2022/2023 hanya 40% atau 10 siswa yang tuntas dari jumlah 25 orang siswa yang mencapai KKM > 70, sedangkan 60% atau 15 orang siswa lainnya masih belum tuntas.

Dilihat dari kenyataan yang sudah diuraikan di atas, kondisi tersebut disebabkan oleh (1) kurang diberdayakannya proses pembelajaran secara kontekstual; (2) siswa kurang berminat dalam pembelajaran; (3) model dan metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran (4) ketidakjelasan dan ketidakpahaman peran siswa di dalam kelompok. Permasalahan yang terjadi pada aktivitas dan hasil belajar ini, apabila terus dibiarkan dan tidak segera diatasi akan mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi Gaya dan Gerak, siswa terbiasa menunggu penjelasan dari guru, tidak punya inisiatif mencari informasi sendiri, siswa sulit memahami konsep yang diajarkan dan tidak biasa berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah, serta siswa hanya bisa menjalankan tugas secara individu tanpa bekerjasama dengan teman sekelompoknya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan satu pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, berpikir kritis, mampu bekerjasama di dalam kelompok, mampu memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna, dan tentunya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Flashback yang terdiri dari kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Jigsaw*, dan *Numbered Head Together* (NHT) dan media *Audio Visual*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas di mana guru mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau perbaikan proses pembelajaran dan praktis (Aqib, 2017). Penelitian ini dilakukan pada 24 siswa kelas IV di SDN Sungai Miai 8 Banjarmasin pada semester II (genap) tahun ajaran 2022/2023 dengan muatan IPA materi Gaya dan Gerak. Ekplorasi ini untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Gaya dan Gerak melalui model pembelajaran *Flashback*.

Aspek yang diteliti mencakup, aktivitas guru digali dengan lembar pengamatan atas 9 aspek yang dipertimbangkan, aktivitas siswa digali dengan lembar pengamatan atas 8 aspek yang diamati dan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui tes soal-soal penilaian individu. Penelitian Tindakan Kelas ini dinyatakan efektif dengan adanya peningkatan hasil belajar baik secara keseluruhan maupun tersendiri. Kegiatan pendidik dikatakan sukses apabila meraih nilai  $\geq 30$  pada lembar pengamatan dengan klasifikasi "Sangat Baik". Hasil belajar siswa secara individu dianggap efektif apabila mencapai nilai  $\geq 75$ . Secara keseluruhan hasil belajar siswa tergolong baik jika  $\geq 80\%$  siswa mencapai skor  $\geq 75$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data mengenai aktivitas guru dalam melaksanakan langkah pembelajaran model *Flashback* berdasarkan hasil observasi gabungan pada pertemuan I, II, III, dan IV guru telah melaksanakan pembelajaran IPA dengan materi Gaya dan Gerak menggunakan model *Flashback* dan media Audio Visual di kelas IV SDN Sungai Miai 8 Banjarmasin, telah berhasil mencapai kriteria dengan sangat baik sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Pada pertemuan I aspek yang dilaksanakan yaitu aspek 1-3, pada pertemuan II aspek yang dilaksanakan yaitu aspek 4 dan 5, pertemuan III aspek yang dilaksanakan yaitu aspek 6-8 dan pada pertemuan IV aspek yang dilaksanakan adalah aspek ke-9, setelah dilakukan refleksi aktivitas guru memperoleh skor 34 dengan kriteria sangat baik.

Keberhasilan aktivitas guru dalam mencapai kriteria sangat baik ini terjadi karena guru menerapkan pembelajaran menggunakan model *Flashback*, sehingga guru dapat membuat siswa memahami konsep materi, bekerjasama, berpikir kritis, siswa menjadi terlibat dalam pembelajaran dan pembelajaran yang disajikan menyenangkan serta membuat siswa tertantang. Hal ini dikarenakan model yang diterapkan memiliki kelebihan yang melengkapi satu sama lain sehingga membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Pencapaian guru dalam memperoleh kriteria sangat baik juga dikarenakan guru berusaha untuk mempersiapkan pembelajaran yang terarah jelas dan merancang pembelajaran yang terstruktur, hal ini sejalan dengan pendapat Joenaidy, (2020) yang menyatakan bahwa Perencanaan dalam pembelajaran menjadi poin penting dan utama demi sukses dan lancarnya pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Perencanaan yang baik akan melahirkan pembelajaran yang baik pula. Begitu juga sebaliknya, jika perencanaannya tidak terstruktur dengan baik maka akan menimbulkan pembelajaran yang kurang efektif. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Suriansyah, dkk. (2015) yang menyatakan bahwa, “guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas”.

Kemudian ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Jigsaw* dan *Numbered Head Together* dalam melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Kombinasi model yang diterapkan memiliki kelebihan yang melengkapi satu sama lain sehingga dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dilaksanakan oleh Rocky Hadiwijaya (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas, Kerjasama, dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning*, *Group Investigation*, dan *Team Games Tournament* pada Muatan IPA Materi Siklus Air pada Siswa Kelas V di SDN Beringin Kabupaten Barito Kuala”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning*, *Group Investigation*, dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas guru dengan kategori sangat baik.

Penelitian lain dilakukan oleh Nida Munirah (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model “Games” Pada Muatan IPA di kelas IV SDN Kota Raden Hulu 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran GAMES yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, dan *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas guru dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Gusti Anita Damayanti (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Menggunakan Model *Winter* Di kelas V SD Islam Rahmatillah Banjarmasin”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model WINTER yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran *Jigsaw*, *Group Investigation*, dan *Course Review Horay* terdapat peningkatan aktivitas guru pada pertemuan IV dengan skor 32 dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Flashback* terbukti berhasil dapat memperbaiki proses pembelajaran guru yang mempengaruhi dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Flashback* dilihat dari keseluruhan pertemuan I sampai IV yang direkap menjadi satu dan mendapatkan ketuntasan klasikal 23 dengan persentase 96% memperoleh kategori “Hampir Seluruhnya Aktif” sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan guru mampu mengkondisikan siswa serta adanya usaha guru dalam meningkatkan kreativitasnya dalam mengajar sehingga siswa selalu senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurdyansah, (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun guru dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan kombinasi Model *Flashback* yang merupakan kombinasi dari model *Problem Based Learning*, *Jigsaw*, dan *Numbered Head Together* dapat meningkatkan aktivitas siswa karena sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar mulai dari anak senang menciptakan pertanyaan senang bergerak, senang bekerja sama dalam kelompok, dan memperagakan secara langsung.

Keberhasilan aktivitas siswa dalam mencapai kriteria hampir seluruhnya aktif ini terjadi karena dengan menggunakan model pembelajaran *Flashback*, guru dapat membuat siswa memahami konsep materi, mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah, siswa menjadi terlibat dalam pembelajaran dan pembelajaran yang disajikan menyenangkan serta membuat siswa tertantang. Hal ini dikarenakan model yang diterapkan memiliki kelebihan yang melengkapi satu sama lain sehingga membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dini Khoiriyah (2022) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Menggunakan Kombinasi Model *Problem Based Learning*, *Picture and Picture*, dan *Course Review Horay* di SD Negeri Gambut 4 Kabupaten Banjar”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning*, *Picture and Picture*, dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V Pada Muatan IPA materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita di SDN Gambut 4 Kabupaten Banjar.

Penelitian lain dilakukan oleh Lisa Munica (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Kayanya Negeriku Menggunakan Model *Pig Number* Pada Kelas IV SDN Anjir Serapat Muara”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*, *Jigsaw*, dan *Numbered Head Together* (NHT) aktivitas guru terlaksana dengan sangat baik, dapat meningkatkan aktivitas siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Anita Damayanti (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Menggunakan Model Winter Di kelas V SD Islam Rahmatillah Banjarmasin”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model WINTER yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran *Jigsaw*, *Group Investigation*, dan *Course Review Horay* terdapat peningkatan peningkatan aktivitas siswa menjadi 100% dengan kriteria “Sangat Aktif” pada pertemuan ke IV.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Flashback* terbukti berhasil dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Flashback* dengan melakukan tes tertulis pada pertemuan ke-IV sudah mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu ketuntasan individual  $\geq 75$  (melebihi KKM yang telah ditetapkan dari sekolah) dan ketuntasan klasikal  $\geq 80\%$  sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.. Berhasilnya pencapaian hasil belajar sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dikarenakan guru bisa menguasai bahan yang diajarkan dan berdampak pada siswa yang juga mampu dalam mengerjakan soal dengan baik. Guru juga lebih jelas dalam menyampaikan materi dan selalu mengaitkan dengan kegiatan yang ada di lingkungan sekitar serta lebih menekankan pada materi yang dirasa penting. Sehingga dapat dikatakan bahwa kriteria penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi Pengaruh Gaya dan Gerak ini sangat baik. Sesuai dengan ungkapan Dewi et al., (2021) pembelajaran bermakna mengacu pada konsep bahwa pengetahuan yang dipelajari sepenuhnya dipahami oleh individu dan individu tersebut tahu bagaimana fakta yang spesifik berkaitan dengan fakta-fakta yang tersimpan sebelumnya. Belajar bermakna merupakan belajar yang dengan tujuan yang lebih jelas, pembelajaran yang memungkinkan orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk melakukan lebih banyak makna kepada dunia di sekitar mereka, belajar hal-hal yang lebih realistis yang ditandai dengan pembelajaran yang lebih aktif, konstruktif, disengaja, otentik dan kooperatif.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model *Flashback* terbukti berhasil dapat meningkatkan hasil

belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga didukung dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Rocky Hadiwijaya (2022) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas, Kerjasama, Dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning*, *Group Investigation*, dan *Team Games Tournament* Pada Muatan IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Di SDN Beringin Kabupaten Barito Kuala”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning*, *Group Investigation*, dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Pada Muatan IPA materi Siklus Air di SDN Beringin Kabupaten Barito Kuala. Penelitian lain dilakukan oleh Dini Khoiriyah (2022) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Menggunakan Kombinasi Model *Problem Based Learning*, *Picture and Picture*, dan *Course Review Horay* di SD Negeri Gambut 4 Kabupaten Banjar”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning*, *Picture and Picture*, dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Pada Muatan IPA materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita di SDN Gambut 4 Kabupaten Banjar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nida Munirah (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model “Games” Pada Muatan IPA di kelas IV SDN Kota Raden Hulu 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran GAMES yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, dan *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA materi Gaya dan Gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Kota Raden Hulu 1. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lisa Munica (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Kayanya Negeriku Menggunakan Model *Pig Number* Pada Kelas IV SDN Anjir Serapat Muara”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*, *Jigsaw*, dan *Numbered Head Together* (NHT) aktivitas guru terlaksana dengan sangat baik, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumber-Sumber Energi di kelas IV SDN Anjir Serapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Anita Damayanti (2021) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Menggunakan Model Winter Di kelas V SD Islam Rahmatillah Banjarmasin”, hasil dari

penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model WINTER yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran *Jigsaw*, *Group Investigation*, dan *Course Review Horay* terdapat peningkatan hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 100% di pertemuan IV.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Flashback* di SDN Sungai Miai 8” dapat disimpulkan sebagai berikut: Aktivitas pendidik dalam pembelajaran muatan IPA menggunakan model *Flashback* di Kelas IVSDN Sungai Miai 8 Banjarmasin terlaksana dengan mencapai kriteria sangat baik sesuai indikator yang ditetapkan. Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran muatan IPA menggunakan model *Flashback* pada siswa kelas IV SDN Sungai Miai 8 Banjarmasin dapat meningkat sehingga mencapai kriteria hampir seluruhnya aktif sesuai indikator yang ditetapkan. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran muatan IPA menggunakan model *Flashback* di Kelas IVSDN Sungai Miai 8 Banjarmasin dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2017). *Peneletian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Damayanti, A. (2021). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Menggunakan Model Winter Di kelas V SD Islam Rahmatillah Banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. gusti A. N. K., Arifin, M. M., Nisa', R., Uslan, Widyasanti, N. P., Kusumawati, P. R. D., & Masnur. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hadiwijaya, R. (2022). *Meningkatkan Aktivitas, Kerjasama, dan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning, Group Investigation, dan Team Games Tournament Pada Muatan IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Di SDN Beringin Kabupaten Barito Kuala*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelejaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Joenaidy, A. M. (2020). *Remodelling Pembelajaran bagi Guru*. Yogyakarta: Noktah.
- Khoiriyah, D. (2022). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perpindahan Kalor Di sekitar Kita Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Picture and Picture, dan Course Review Horay di SD Negeri Gambut 4 Kabupaten Banjar*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munica, L. (2021). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Kayanya Negeriku Menggunakan Model Pig Number Pada Kelas IV SDN Anjir Serapat Muara*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Munirah, N. (2021). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model "Games" Pada Muatan IPA di kelas IV SDN Kota Raden Hulu 1 Hulu Sungai Utara*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Neolaka, A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Nurdyansah, F. T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 929–930. <http://eprints.umsida.ac.id/1610>
- Suriansyah, A., & dkk. (2015). *Profesi Kependidikan: Perspektif Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.