

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Slameto (2003:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hamalik (2002:43) “Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan sosial, bermacam macam keterampilan lain dan cita cita”.

Slameto (2003:2) Dengan demikian, “seseorang yang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi pada lingkungan”. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Beberapa ciri belajar Darsono (2003:30) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan, tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.
- b. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi belajar bersifat individual.

- c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
- d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut bersifat integral artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah belajar merupakan hal yang kompleks, kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses, siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik, belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan.

2. Hakikat Strategi Pembelajaran

a. Pengertian strategi pembelajaran

Istilah strategi berasal dari kata benda dan kata kerja dari bahasa Yunani. Sebagai kata benda strategos merupakan gabungan kata stratus (militer) dengan ago (memimpin). Sebagai kata kerja stratego berarti merencanakan (to plan). Strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan. Sedangkan secara

sederhana, istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Jadi Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan. Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Strategi disusun untuk mencapai tujuan

tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan.

Menurut Majid (2013:7) Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu system pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu. Strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajaran.

Pembelajaran suatu upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan strategi pembelajaran terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan atau kelompok) serta berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan berupa bahan, materi belajar yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan.

Kozma dalam Sanjaya (2007:7) Secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Dick dan Carey dalam Sanjaya (2017:7) Menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik

mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan rangkaian kegiatan yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kegiatan dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan kerja, belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu artinya arah dari semua keputusan penyusunan langkah langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar, semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.

b. Tujuan Strategi Pembelajaran

Menurut Majid (2014:6) “tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik”. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi bahwa tujuan strategi pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.

3. Strategi *Flash Card*

a. Pengertian *Flash Card*

Budimanjaya dan Said (2015:211) “*Flash Card* (bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan, Strategi *Flash Card* strategi pembelajaran multiple intelligences adalah suatu cara mengakses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa. Salah satu dari sekian banyak strategi itu ada *Flash Card*”.

Permainan *flash card* merupakan alat belajar yang efektif dengan berbagai macam pola permainan, permainan *flash card* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang studi atau tematik studi. *Flash Card* sebagai media ajar guru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan. Siswa memainkan *flash card* dalam aturan-aturan yang ditentukan guru.

b. Prosedur Penerapan Strategi *Flash Card*

Budimanjaya dan Said (2015:211) Penggunaan strategi mengajar *flash card* yang perlu diketahui adalah bentuk *flash card* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu *flash card*. *Flash card* sebaiknya disusun dan dikelompokkan berdasarkan subyek yang sama. Gambar pada *flash card* harus berukuran cukup besar dan jelas. Berikut contoh prosedur penerapan strategi *flash card*:

- 1) Guru membuat kartu *flash card* dari bahan bekas.
- 2) *Flash card* dibuat dari kardus agar lebih kuat, namun dapat juga dibuat dari bahan karton. Agar tampilan media *flash card* bagus, sebaiknya gambar dan pertanyaan diketik kemudia ditempel pada *flash card*. Dan agar tampilan *flash card* awet dan tahan lama penggunaanya, sebaiknya *flash card* dilakban.
- 3) Sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.
 - a) Teknis permainan, siswa diminta mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan *flash card*.
 - b) Aturan permainan, dalam mencari pasangan kartu (*flash card*) siswa diberikan limit waktu, namun sampai limit waktu selesai ada siswa yang belum menemukan pasangan *flash card*, maka siswa mendapatkan kartu merah.

4). Aktivitas belajar siswa saat mencari pasangan *flash card* dilakukan tanpa suara. Namun dilakukan dengan kode tertentu. kode jempol jika siswa telah menemukan pasangan *flash card*. Berikut contoh lain prosedur penerapan strategi *flash card* untuk pelajaran matematika yang disadur dari Indonesia mengajar.

- 1) Guru membagikan satu kartu *flash card* kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah).
(siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba aba diberikan).
- 2) Guru memberikan aba aba dan dan siswa membuka kartu secara bersamaan.
- 3) Siswa mencari barisanya berdasarkan kartu yang dipegangnya.
(aktivitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa suara).
- 4) Guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hamper selesai.
- 5) Guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya.
- 6) Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.

Berdasarkan uraian diatas *media flash card* ialah kartu yang berisikan gambar-gambar atau kata. tujuan dari penggunaan media flash card adalah untuk melatih peserta didik supaya dapat dengan lebih mudah mengingat, cermat sehingga bisa dengan mudah

memahami materi pokok bahasan. Dengan demikian penentuan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat bisa memungkinkan proses. Pembelajaran berjalan dengan baik dan bisa meningkatkan prestasi belajar untuk peserta didik.

c. Kelebihan Media *Flash Card*

Annisa putri dalam Ulin Nuha (2016:290) Media *flash card* tergolong dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa kelebihan *flash card*, antara lain:

- 1) Mudah dibawa-bawa karena dengan ukuran yang tidak terlalu besar.
- 2) Praktis, bisa dilihat mulai dari bagaimana cara penggunaan dan pembuatannya. Media *flash card* ini dikatakan sangat praktis, karena pada dasarnya dalam menggunakan media ini tidak perlu menggunakan listrik dan juga seorang guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Apabila akan menggunakannya, kita hanya menyusun urutan gambar yang sesuai dengan keinginan kita, dan pastikan posisi gambar tidak terbalik dan posisinya tepat.
- 3) Mudah diingat, karakteristik dari media *flash card* ini ialah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang akan disajikan. Sajian pendek ini bisa memudahkan peserta didik dalam

mengingat pesan-pesan yang disampaikan. Variasi antara gambar dan teks dianggap cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali suatu konsep.

- 4) Menyenangkan, hal ini dikarenakan dalam penggunaan media *flash card* bisa dilakukan lewat permainan, contohnya seperti peserta didik berlomba-lomba untuk mencari satu nama atau benda-benda tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak.
- 5) Mampu memusatkan perhatian peserta didik terhadap pesan yang disampaikan.
- 6) Bisa digunakan berulang-ulang.
- 7) Bisa memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik.
- 8) Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar dan ikut dilibatkan pada saat penyajiannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih aktif dan tidak merasa bosan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

d. Kelemahan Media *Flash Card*

Annisa putri dalam Ulin Nuha (2016:290) Adapun kelemahan pada media *flash card* adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata, peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media *flash card*.
- 2) Ukurannya sangat terbatas untuk dikelompok besar.
- 3) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahawa untuk mengatasi kelemahan yang ada pada media flash card tersebut, seorang pendidik bisa memberikan bimbingan yang lebih kepada peserta didik yang kurang aktif supaya lebih tertarik dan bertanggung jawab mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Donosepoetro dalam Trianto (2012:137) IPA adalah “Pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”. IPA adalah “Suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan

dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam".Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Donosepoetro dalam Trianto (2012:137) "Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah". Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau dissiminasi pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah. IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA

merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

c. Jumlah Jam IPA disekolah Sesuai Aturan Kurikulum

Yahfenel (2013:43). Kurikulum merupakan salah satu instrumental input dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam mencapai tujuan tersebut kurikulum bersifat dinamis serta selalu mengalami perubahan dan perkembangan, SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja sudah menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 pada hakikatnya merupakan usaha untuk melakukan penyerdehanaan kurikulum-kurikulum yang sebelumnya pernah diterapkan dengan cara menambah jam pelajaran dan berbentuk tematikintegratif. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengamati (observasi), bertanya, bernalar, dan memaparkan, apa yang telah diperolehnya setelah pembelajaran di kelas. Pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja dalam seminggu terdapat dua kali pertemuan pada hari senin jam ke 4 dan selasa jam pertama.

5. Hasil Belajar

Sudjana (2011:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hal ini berarti hasil belajar suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran sebagai perubahan di dalam kepribadian dalam diri seseorang, Dengan demikian hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan melainkan akibat dari proses belajar seseorang.

Ariyanto (2016:135) hasil belajar adalah merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relative menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vina Anisatul Fauji dalam jurnal *Journal of Arabic Learning and Teaching* 9 (1) (2020), dengan judul “Efektivitas Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif untuk keterampilan membaca nyaring (al-qira’ah al-jahriyah). Keefektifan media *flashcard* juga didukung hasil angket siswa, bahwa bahwa 86,49% siswa suka dengan pembelajaran bahasa Arab dengan media *flashcard*, 83,78% siswa merasa mudah memahami materi setelah pembelajaran menggunakan media *flashcard*, 75,68% siswa termotivasi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

a. Persamaan

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Vina Anisatul Fauji yang terbit dalam jurnal Tahun 2, Vol 2 No. 1, Juni. Dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama melakukan penelitian media *Flash Card*.

b. Perbedaan

Adapun perbedaan penelitian yang dilakkan oleh Vina Anisatul Fauji adalah tempat penelitian di Mts Negeri 1 Purbalingga dengan sampel siswa Mts kelas VIII, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah di SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja dengan sampel siswa siwi kelas VII.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Epifania M. Ladapase, dalam jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang, Vol 7 No 1 dengan judul “Efektifitas *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Speech Delay” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak speech delay. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara pada anak speech delay yaitu dengan perolehan kemampuan dari kurang sekali ke cukup. Pada tahap pra-penelitian adanya peningkatan 16.6% pada tahapan siklus I dengan skor dari 41.9 ke 58.5. kriteria kurang dan pada siklus II meningkat 10.9% dari 58.5 menjadi 69.4 kriteria cukup.

- a. Persamaan

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Epifania M .dalam jurnal Vol 7 No 1 dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama melakukan penelitian *flash card*.

- b. Perbedaan

Adapun perbedaan penelitian yang dilakkan oleh Epifania M adalah tempat penelitian diTK/Paud Anak Berkebutuhan Khusus dengan sampel

anak laki laki berusia 4 tahun sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah di SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja dengan sampel siswa siswi kelas VII.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Cecilya Kustanti, Linda Widyarani, dalam jurnal Jurnal Keperawatan dan Kebidanan PTM dengan judul “Efektifitas Media *Flash card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Anak Tunagrahita” Ada peningkatan signifikan kemampuan ABK Tunagrahita tentang praktik cuci tangan pakai sabun setelah mendapatkan edukasi melalui metode drill bermedia *flash card*, Pada penelitian ini diperoleh rata-rata nilai pretest adalah $48,57 \pm 11,82$ dan rata-rata nilai posttest adalah $62,85 \pm 0,52$, dengan nilai p-value sebesar 0,000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan praktik CTPS sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Oleh karena itu, strategi pemberian edukasi melalui metode drill bermedia *flashcard* perlu diintegrasikan dalam program promosi kesehatan.

- a. Persamaan

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Cecilya Kustanti, Linda Widyarani, dalam jurnal ISSN : 2621-0231 dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama melakukan penelitian *flash card*.

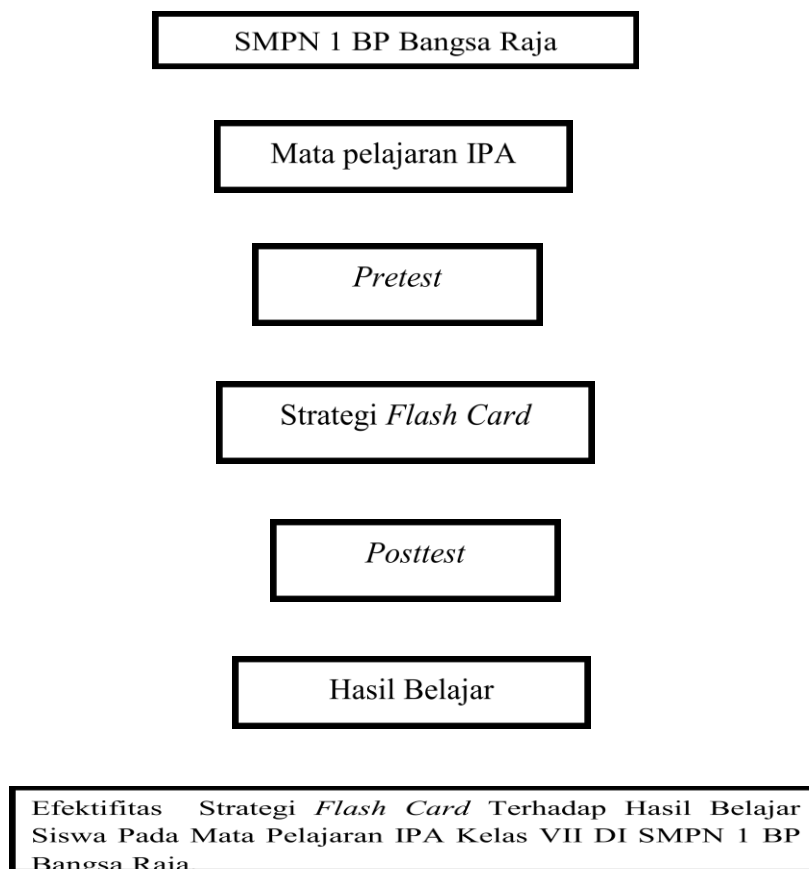
- b. Perbedaan

Adapun perbedaan penelitian yang dilakkan oleh Cecilya Kustanti, Linda Widyarani adalah tempat penelitian di Desa Karang talun sebagai daerah

binaan Puskesmas Imogiri II, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah ABK Tunagrahita sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah di SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja dengan sampel siswa siswi kelas VII.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teori, maka kerangka konseptualnya sebagai berikut:



Bagan 2.1. Kerangka Konseptual Efektifitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII DI SMPN 1 BP Bangsa Raja.