



EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2022 Halm 6003 - 6014

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Efektifitas Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik

One Maoera Aziza^{1✉}, Cici Yulia²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail : maoera52@gmail.com¹, ciciyulia@uhamka.ac.id²

Abstrak

Flashcard merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ini dapat membantu peserta didik memahami gambar dan foto serta memperlancar pemahaman dan ingatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas media *flashcard* untuk meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan dengan eksperimen untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah perlakuan dengan media *flashcard*. Desain eksperimen yang digunakan adalah pre eksperimen dalam bentuk *pretest* dan *posttest one group design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 48 Jakarta dan melibatkan siswa kelas VIIC dengan jumlah 10 siswa, menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan saat *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan deskripsi data dan pengujian hipotesis dengan uji Wilxocon. Berdasarkan hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka nilai Z yang didapat sebesar -2,807 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,005 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H1 atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest* yang menggunakan *flashcard*. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Flashcard*, pemahaman kemandirian belajar, peserta didik.

Abstract

Flashcard is one of the media used to deliver learning material. Previous research has shown that this media can help students understand images and photos as well as facilitate understanding and memory. The purpose of this study was to determine the effectiveness of *flashcard* media to increase the understanding of students' learning independence. The research was carried out by experimentation to see changes before and after treatment with *flashcard* media. The experimental design used was pre-experimental in the form of *pretest* and *posttest one group design*. The research was conducted at SMP Negeri 48 Jakarta and involved 10 class VIIC students, using purposive sampling technique. The instrument used is a questionnaire given at the *pretest* and *posttest*. Data analysis used data description and hypothesis testing with Wilxocon test. Based on the results of the calculation of the *Wilcoxon Signed Rank Test*, the Z value obtained is -2.807 with a p value (Asymp. Sig 2 tailed) of 0.005 which is less than the critical research limit of 0.05 so that the hypothesis decision is to accept H1 or which means there is a difference significant difference between the *pretest* and *posttest* groups using *flashcards*. Thus, it is concluded that *flashcard* media is effective in increasing the understanding of students' learning independence.

Keywords: *Flashcard*, understanding learning independence, students.

Copyright (c) 2022 One Maoera Aziza, Cici Yulia

✉ Corresponding author

Email : maoera52@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Media adalah suatu alat bantu pada proses belajar mengajar, yang cenderung diartikan menjadi alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang bermanfaat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Wahyuni, 2018). Media dapat diartikan menjadi suatu permainan yang dapat membantu berjalannya proses layanan bimbingan yang dilakukan oleh seorang pengajar atau guru serta bahkan konselor guna mempermudah menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Kehadiran media guna belajar dapat membawa dan membangkitkan rasa senang serta gembira bagi peserta didik serta memperbarui semangat mereka dalam memantapkan pengetahuan di benak peserta didik dan menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran (Dewi et al., 2019).

Salah satu media yang paling umum serta tak jarang dipakai pada pembelajaran yaitu media gambar atau foto karena gambar atau foto bersifat universal, simple dipahami, dan tidak terikat oleh keterbatasan Bahasa . Dengan menggunakan media *flashcard* ini dapat membantu peserta didik guna menuangkan hal apa yang peserta didik tangkap dari gambar atau foto secara luas. Media berbasis *flashcard* ini ialah suatu media yang dapat memperlancar dalam pemahaman dan memperkuat ingatan (N et al., 2021).

Hal ini tidak jauh berbeda dengan pernyataan dari Amir Hamzah Suleiman yang menyatakan bahwa media *flashcard* bisa menghasilkan orang menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, bahkan lebih jelas dari apa yang diungkapkan dengan kata-kata ataupun tulisan. Artinya media *flashcard* lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan menggunakan media verbal semata (Skidmore & Moore, 2019).

Media *flashcard* dapat menyampaikan kontribusi yang konkrit perihal masalah yang digambarkannya sehingga dapat mempengaruhi masa perkembangan peserta didik (Chotimah, 2021). *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka, atau simbol yang mengingatkan atau menuntut peserta didik pada suatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flashcard* ialah suatu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu guna memperkenalkan kosa kata, *flashcard* tersebut memuat gambar serta istilah yang akrab di sekeliling peserta didik. *Flashcard* ialah alat bantu pembelajaran yang memudahkan guru guna menyampaikan materi atau pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik (Li & Tong, 2019).

Kemandirian belajar ialah salah satu hal yang terpenting pada suatu proses pembelajaran. Kemandirian otodidak sangatlah diharapkan bagi setiap remaja, baik peserta didik maupun mahasiswa supaya mereka memiliki tanggung jawab dalam mengatur serta mendisiplinkan dirinya, selain itu juga guna dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemampuan diri sendiri. Sikap-sikap tadi perlu dimiliki oleh setiap peserta didik, karena sikap tersebut adalah ciri dari kedewasaan seseorang yang terpelajar (Firman & Rahayu, 2020; Sadikin & Hamidah, 2020).

Kemandirian belajar ialah suatu kegiatan belajar yang berlangsung lebih didorong oleh kemampuan sendiri, pilihan sendiri, serta bertanggung jawab sendiri pada belajar (Handayani & Hidayat, 2018). Remaja bisa dikatakan sudah mampu belajar secara mandiri apabila telah bisa melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan dengan orang lain. Pada dasarnya kemandirian itu salah satu sikap individu yang bisa berinisiatif, mampu mengatasi kendala atau problem, memiliki rasa percaya diri, serta juga bisa melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa bantuan orang lain (Putra & Syelitiar, 2021).

Peserta didik diharapkan mempunyai kemandirian belajar pada pembelajaran menjadi salah satu aspek berkembangnya perilaku dalam dirinya serta juga perkembangan kepribadiannya menjadi pribadi yang rajin. Kemandirian belajar yang dimaksud yaitu suatu proses belajar peserta didik yg inisiatif tanpa harus tergantung dengan orang lain, untuk bisa mengevaluasi belajarnya pada pembelajaran (Hidayat et al., 2020). Selain itu pula suatu proses belajar peserta didik yang aktif dalam mendapatkan materi pembelajaran. Peneliti menemukan konflik terkait kemandirian belajar peserta didik di SMP Negeri 148 Jakarta kelas VII.

Dari hasil observasi membuktikan bahwa kemandirian belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 148 Jakarta masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana peserta didik yang kurang dalam mendekatkan dirinya kepada guru pengajar dilihat dari tingkatan-tingkatan kemandirian. Mereka kurang memiliki tingkat *impulsive* yang rendah serta kurangnya perlindungan diri. Dengan kata lain peserta didik masih sangat pasif dalam pembelajaran hingga hanya sedikit peserta didik yang mampu membangun tingkat *impulsive* serta melindungi diri seperti kurangnya rasa kepedulian terhadap control dan keuntungan yang dapat diperoleh dari interaksinya dengan teman sebaya serta guru pengajar (Skidmore & Moore, 2019).

Kurangnya tingkat konformistik peserta didik seperti kurangnya kepedulian terhadap penampilan diri sendiri serta penerimaan sosial. Kurangnya tingkat kesadaran diri peserta didik seperti kurangnya penyesuaian diri terhadap situasi dan peranan serta kurangnya peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada. Kurangnya tingkat saksama (teliti) seperti kurangnya kesadaran akan tanggung jawab menjadi peserta didik. Kurangnya tingkat individualitas dalam diri peserta didik seperti kurangnya rasa toleransi terhadap diri sendiri dan orang lain serta kurangnya rasa kepedulian terhadap perkembangan dan masalah-masalah sosial. Kurangnya tingkat kemandirian peserta didik seperti kurangnya kesadaran akan adanya saling ketergantungan dengan orang lain (Gemnafle & Batlolona, 2021).

Peserta didik ada yang belum bisa meningkatkan kemandirian belajar (Sadikin & Hamidah, 2020). Hal ini dapat terjadi karena peserta didik belum memiliki tingkat *impulsive* dan melindungi diri, kurangnya tingkat konformistik, kurangnya tingkat sadar diri, kurangnya tingkat saksama (teliti), kurangnya tingkat individualitas, serta kurangnya tingkat kemandirian, akan tetapi jika peserta didik tersebut tidak dapat meningkatkan kemandirian belajar, maka hal ini akan mengakibatkan peserta didik tersebut ketergantungan dengan individu lain dalam mendapatkan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* ini terdapat kemungkinan dapat mempermudah serta membantu peserta didik untuk mengetahui apa itu kemandirian belajar serta juga bagaimana cara menerapkan kemandirian belajar yang nantinya diharapkan bahwa peserta didik akan menjadi individu yang mandiri (Handayani & Hidayat, 2018).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar (Yaumi, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi. Motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi dapat meningkatkan prestasi peserta didik (Hamid et al., 2020). Adanya peningkatan prestasi merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran (Suryana, 2020).

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media *flashcard* bagi peningkatan pemahaman kemandirian belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 148 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif eksperimen. Dengan penelitian eksperimen ini peneliti dapat menguji hipotesis tentang kemandirian belajar secara langsung untuk melihat perbedaan atau perubahan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flashcard*. Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Pre-Eksperimen dalam bentuk *pretest* dan *posttest one group design* dengan menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Pre-eksperimen sering disebut sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Hal ini dikarenakan jenis eksperimen ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah yang mengikuti peraturan-peraturan tertentu. *One group pretest-posttest design* merupakan suatu kegiatan yang dimana memberikan tes di awal sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (Sugiyono, 2019). Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 148 Jakarta dengan

melibatkan peserta didik kelas VII, yang pada dasarnya peserta didik kelas VII merupakan peserta didik tingkat pertama di SMP Negeri 148 Jakarta dan dikhawatirkan memiliki kemandirian belajar yang rendah. Populasi terdiri dari seluruh siswa di SMP Negeri 148 Jakarta, yaitu sejumlah 708 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah pengambilan sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah, maupun strata tetapi berdasarkan dengan adanya pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018). Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 10 responden siswa kelas 7C SMP Negeri 148 Jakarta.

Pelaksanaan perlakuan akan dilaksanakan secara *offline* di sekolah. Pada penelitian ini, pelaksanaannya dilakukan dengan menggunakan *setting* kelompok dimana pelaksanaannya dilakukan dengan metode *small group discussion*. Menurut Ismail *small group discussion* merupakan proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil dengan tujuan agar peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari (Sulistiyowati, 2017). Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Analisis data dimulai dengan uji validitas dan reliabilitas. Kemudian dilaksanakan analisis deskriptif dan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan atas satu sampel (Nasution, 2017). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1. Rentang Skor Kemandirian Belajar Peserta Didik

Kategori	Kriteria	
Sangat Rendah	$X < 195$	$X < 195$
Rendah	$195 < X \leq 213$	$195 - 213$
Sedang	$213 < X \leq 231$	$213 - 231$
Tinggi	$231 < X \leq 249$	$231 - 249$
Sangat Tinggi	$X > 249$	$X > 249$

Deskripsi Data *Pretest*

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai penelitian ini, yaitu untuk melihat hasil *pre test* sebelum diberikan perlakuan dengan media *flashcard* dengan *setting* kelompok untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, peneliti melakukan *pre test* kepada 10 anggota kelompok. Adapun hasil *pre test* yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data Skor dan Kategori *Pre test*

No	Nama/Inisial	Skor	Kategori
1	MPS	228	Sedang
2	RAW	206	Rendah
3	CS	196	Rendah
4	FPB	244	Tinggi
5	MR	196	Rendah
6	SNA	230	Sedang
7	RM	242	Tinggi
8	MFR	228	Sedang
9	NSS	214	Sedang
10	DPS	234	Tinggi
Jumlah		2218	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil dari *pre test* siswa dengan kategori rendah sebanyak 3 anggota kelompok yaitu RAW memperoleh 206, CS memperoleh 196, dan MR memperoleh 196. Sedangkan pada hasil *pre test* kategori sedang sebanyak 4 anggota kelompok yaitu MPS memperoleh 228, SNA memperoleh 230, MFR memperoleh 228, dan NSS memperoleh 214. Kemudian pada hasil skor *pre test* kategori tinggi sebanyak 3 anggota kelompok yaitu FPB memperoleh 244, RM memperoleh 242, dan DPS memperoleh 234. Ini dapat diartikan bahwa hasil dari *pre test* tentang kemandirian belajar peserta didik diperoleh dengan hasil yang beragam mulai dari kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 3. Presentase Kategori Hasil *Pre test*

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	0	0%
Rendah	3	30%
Sedang	4	40%
Tinggi	3	30%
Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan tabel di atas, kemandirian belajar peserta didik dari 10 anggota kelompok sebelum diberikan perlakuan yaitu berada dikategori rendah berjumlah 3 anggota kelompok yaitu RAW, CS, dan MR dengan presentase yang diperoleh 30%, anggota kelompok yang berada dikategori sedang berjumlah 4 anggota kelompok yaitu MPS, SNA, MFR, dan NSS dengan presentase yang diperoleh 40%, dan kategori tinggi berjumlah 3 anggota kelompok yaitu FPB, RM, dan DPS dengan presentase yang diperoleh 30%. Jadi, dapat diketahui bahwa deskripsi dari kemandirian belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan berada pada kategori rendah dengan presentase 30%, kategori sedang dengan presentase 40%, dan kategori tinggi dengan presentase 30%.

Deskripsi Data *Post test*

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk melihat hasil *post test* setelah diberikan perlakuan dengan media *flashcard* dengan *setting* kelompok untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, peneliti melakukan *post test* kepada 10 peserta didik dengan menggunakan media *flashcard*. Adapun hasil *post test* yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Data Skor dan Kategori *Post test*

No	Nama/Inisial	Skor	Kategori
1	MPS	286	Sedang
2	RAW	280	Rendah
3	CS	280	Rendah
4	FPB	290	Tinggi
5	MR	280	Rendah
6	SNA	286	Sedang
7	RM	290	Tinggi
8	MFR	286	Sedang
9	NSS	294	Sangat Tinggi
10	DPS	290	Tinggi
	Jumlah	2862	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil dari *post test* kategori rendah ada 3 anggota kelompok yaitu RAW memperoleh 280, CS memperoleh 280, dan MR memperoleh 280. Sedangkan pada hasil *post test*

kategori sedang sebanyak 3 anggota kelompok yaitu MPS memperoleh 286, SNA memperoleh 286, dan MFR memperoleh 286. Sedangkan pada hasil skor *post test* kategori tinggi sebanyak 3 anggota kelompok yaitu FPB memperoleh 290, RM memperoleh 290, dan DPS memperoleh 290. Kemudian pada hasil skor *post test* kategori sangat tinggi sebanyak 1 anggota kelompok yaitu NSS memperoleh 294. Ini dapat diartikan bahwa hasil dari *pre test* tentang kemandirian belajar peserta didik yaitu diperoleh dengan hasil yang beragam mulai dari kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Tabel 5. Presentase Kategori Hasil Post test

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	0	0%
Rendah	3	30%
Sedang	3	30%
Tinggi	3	30%
Sangat Tinggi	1	10%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan tabel di atas, pada hasil kategori kemandirian belajar peserta didik dari 10 anggota kelompok setelah diberikan perlakuan yaitu berada dikategori rendah ada 3 anggota kelompok yaitu RAW, CS, dan MR dengan presentase yang diperoleh 30%. Sedangkan pada hasil *post test* kategori sedang sebanyak 3 anggota kelompok yaitu MPS, SNA, dan MFR dengan presentase yang diperoleh 30%. Sedangkan pada hasil skor *post test* kategori tinggi sebanyak 3 anggota kelompok yaitu FPB, RM, dan DPS dengan presentase yang diperoleh 30%. Kemudian pada hasil skor *post test* kategori sangat tinggi sebanyak 1 anggota kelompok yaitu NSS dengan presentase yang diperoleh 10%. Jika dari skor dan kategorisasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, bahwa terdapat peningkatan kemandirian belajar peserta didik dari 10 anggota kelompok setelah diberikan perlakuan.

Perbandingan Deskripsi Data Pre test dan Post test

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk melihat hasil *pre test* dan *post test* keefektifan media *flashcard* dengan *setting* kelompok untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dari hasil penelitian ini, didapatkan data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 6. Perbandingan Hasil Data Skor dan Kategori Pre test dan Post test

No	Nama/Inisial	Pre test		Post test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	MPS	228	Sedang	286	Sedang
2	RAW	206	Rendah	280	Rendah
3	CS	196	Rendah	280	Rendah
4	FPB	244	Tinggi	290	Tinggi
5	MR	196	Rendah	280	Rendah
6	SNA	230	Sedang	286	Sedang
7	RM	242	Tinggi	290	Tinggi
8	MFR	228	Sedang	286	Sedang
9	NSS	214	Sedang	294	Sangat Tinggi
10	DPS	234	Tinggi	290	Tinggi
Jumlah		2218		2862	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil *pre test* dan *post test* pada 10 anggota kelompok. Pertama, pada hasil *pre test* MPS memperoleh skor 228 dalam kategori sedang dan *post test* memperoleh skor 286 dalam kategori Sedang. Kedua, pada hasil *pre test* RAW memperoleh skor 206 dalam kategori Rendah dan *post test* memperoleh skor 280 dalam kategori Rendah. Ketiga, pada hasil *pre test* CS memperoleh skor 196 dalam kategori Rendah dan *post test* memperoleh skor 280 dalam kategori Rendah. Keempat, pada hasil *pre test* FPB memperoleh skor 244 dalam kategori Tinggi dan *post test* memperoleh skor 290 dalam kategori Tinggi. Kelima, pada hasil *pre test* MR memperoleh skor 196 dalam kategori rendah dan *post test* memperoleh skor 280 dalam kategori rendah. Keenam, pada hasil *pre test* SNA memperoleh skor 230 dalam kategori Sedang dan *post test* memperoleh skor 286 dalam kategori Sedang. Ketujuh, pada hasil *pre test* RM memperoleh skor 242 dalam kategori Tinggi dan *post test* memperoleh skor 290 dalam kategori Tinggi. Kedelapan, pada hasil *pre test* MFR memperoleh skor 228 dalam kategori Sedang dan *post test* memperoleh skor 286 dalam kategori Sedang. Kesembilan, pada hasil *pre test* NSS memperoleh skor 214 dalam kategori Sedang dan *post test* memperoleh skor 294 dalam kategori Sangat Tinggi. Kesepuluh, pada hasil *pre test* DPS memperoleh skor 234 dalam kategori Tinggi dan *post test* memperoleh skor 290 dalam kategori Tinggi. Dilihat dari perolehan skor 10 anggota kelompok tersebut, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flashcard*, seluruh anggota kelompok mengalami peningkatan kemandirian belajar.

Tabel 7. Perbandingan Presentase dan Kategori Hasil *Pre test* dan *Post test*

No	Kategori	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
2	Rendah	3	30%	3	30%
3	Sedang	4	40%	3	30%
4	Tinggi	3	30%	3	30%
5	Sangat Tinggi	0	0%	1	10%
Jumlah		10	100%	10	100%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil *pre test* dan *post test* pada 10 anggota kelompok. Pertama, pada hasil *pre test* yang berada di kategori rendah berjumlah 3 anggota kelompok yaitu RAW, CS, dan MR dengan presentase yang diperoleh 30%, sedangkan pada hasil *post test* di kategori rendah berjumlah 3 anggota kelompok yaitu RAW, CS, dan MR dengan presentase yang diperoleh 30%. Kemudian, pada hasil *pre test* yang berada di kategori sedang berjumlah 4 anggota kelompok yaitu MPS, SNA, MFR, dan NSS dengan presentase yang diperoleh 40%, sedangkan pada hasil *post test* di kategori sedang berjumlah 3 anggota kelompok yaitu MPS, SNA, dan MFR dengan presentase yang diperoleh 30%. Kemudian, pada hasil *pre test* di kategori tinggi berjumlah 3 anggota kelompok yaitu FPB, RM, dan DPS dengan presentase yang diperoleh 30%, sedangkan pada hasil *post test* di kategori sedang berjumlah 3 anggota kelompok yaitu FPB, RM, dan DPS dengan presentase yang diperoleh 30%. Selanjutnya, pada *pre test* tidak terdapat peserta didik yang berada di kategori sangat tinggi, sedangkan pada hasil *post test* di kategori sangat tinggi berjumlah 1 anggota kelompok yaitu NSS dengan presentase yang diperoleh 10%. Jika dilihat dari skor dan kategori sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, bahwa ada serta tidak adanya peningkatan presentase kemandirian belajar dari 10 anggota kelompok setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flashcard*.

Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Uji Wilcoxon* dan uji *Kolmogorov Smirnov*. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Media *flashcard* dengan setting kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik”. Selanjutnya

data yang diperoleh diuji dengan rumus uji Wilcoxon dan uji Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan program SPSS *versi* 22.0. Adapun hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tabel 8. Kolmogorov Smirnov Tes Satu Sampel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.46967787
Most Extreme Differences	Absolute	.192
	Positive	.192
	Negative	-.182
Test Statistic		.192
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov smirnov diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 9. Perhitungan Wilcoxon's Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. Post-Test < Pre-Test

b. Post-Test > Pre-Test

c. Post-Test = Pre-Test

Test Statistics^a

Post test – Pre test

Z	-2.807 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dalam melakukan pengujian, diajukan hipotesis sebagai berikut :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard*.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka nilai Z yang didapat sebesar -2,807 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,005 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_1 atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest* yang menggunakan *flashcard*.

Pembahasan

H1 diterima berarti menunjukkan bahwa *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik. Kemandirian ialah suatu keadaan seseorang yang dapat berdiri sendiri yang tumbuh serta berkembang karena disiplin serta komitmen sehingga dapat menentukan diri dari yang dinyatakan pada tindakan serta sikap yang dapat dinilai. Kemandirian ditandai dengan seseorang yang memiliki kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan sendiri, serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Ciri khas kemandirian yang dimiliki oleh peserta didik ialah mereka memiliki kecenderungan serta kemampuan untuk memecahkan masalah dari pada berkutat dalam kekhawatiran bila sedang terlibat masalah. Peserta didik yang mandiri tidak takut dalam mengambil resiko karena sudah memiliki pertimbangan akan hasil sebelum berbuat. Peserta didik yang mandiri akan memiliki rasa percaya terhadap penilaian yang milikinya, sehingga tidak sedikit-sedikit bertanya dan bahkan dirinya akan dapat menyelesaikan kewajibannya dengan mandiri.

Menurut Lovinger, aspek kemandirian belajar terdiri dari enam bentuk, yaitu tingkat pertama, adalah tingkat impulsive dan melindungi diri. Tingkat kedua, adalah tingkat konformistik. Tingkat ketiga, adalah tingkat sadar diri. Tingkat keempat, adalah tingkat saksama (*conscientious*). Tingkat kelima, adalah tingkat individualitas. Tingkat keenam, adalah tingkat mandiri (Desmita, 2017). Kemandirian penting dalam pendidikan. Dalam konteks proses belajar terlihat bahwa adanya fenomena peserta didik yang kurang mandiri dalam belajar yang dapat menimbulkan gangguan mental setelah memasuki pendidikan lanjutan. Kebiasaan kurang baik yang dikatakan yaitu seperti tidak betah belajar lama atau belajar hanya menjelang ujian saja, membolos sekolah, menyontek saat ujian, dan mencari bocoran soal-soal ujian. Kemandirian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti gen keturunan orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah, dan sistem kehidupan masyarakat.

Dalam meningkatkan pemahaman kemandirian siswa, digunakan media *flashcard*. *Flashcard* ialah alat bantu yang mudah serta dalam aplikasinya mempunyai berbagai variasi serta ukurannya pun juga bervariasi. *Flashcard* artinya alat peraga yang terbuat dari kertas yang berisikan berbagai macam gambar yg menarik untuk ditinjau terutama untuk anak-anak. Gambar atau foto artinya salah satu media grafis yang umum digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui media gambar, selain peserta didik dapat menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu, mereka pula akan mudah mengingat bentuk dari nama-nama tersebut.

Flashcard mempunyai kualitas gambar yang baik, relevan, menarik, sederhana, lengkap, dan lain sebagainya. Media *flashcard* adalah media kartu yg berisi gambar serta tulisan yang mampu dijadikan permainan menjadi kartu sehingga dapat memungkinkan peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pengajar (Madyawati, 2016). *Flashcard* adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. *Flashcard* ini dapat berbagai jenis diantaranya *flashcard* menggunakan tampilan berlembar-lembar secara terpisah. *Flashcard* sendiri berfungsi untuk stimulasi munculnya suatu ide, pikiran, maupun gagasan yg baru. Gagasan tersebut selanjutnya akan dapat mendorong peserta didik untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar yang ditampilkan atau justru akan memunculkan pandangan baru baru dan mengunggah rasa.

Seperti yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *flashcard* ialah suatu alat peraga yang dipergunakan oleh guru pada proses mengajar yang dimana *flashcard* tersebut terbuat dari kertas serta karton yg berisikan berbagai macam gambar yang menarik serta yang akan mudah dikenal dan juga praktis diaplikasikan oleh anak atau peserta didik, selain itu media ini juga bisa merangsang kreativitas peserta didik untuk bisa mengeksplor pemikirannya.

Media ini bermanfaat untuk menyampaikan materi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikurangi, serta kualitas belajar peserta

didik dapat ditingkatkan. Media *flashcard* dapat memudahkan dalam menyampaikan materi kepada anak, memudahkan anak dalam memahami materi yang akan disampaikan, menarik perhatian dan minat anak, dapat digunakan secara berulang-ulang, bersifat konkret, serta harganya murah dan mudah diperoleh.

Flashcard yang berisi permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosa kata. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (A & Hajerah, 2019), bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B pada Paud Kartini Kabupaten Bantaeng. Selain itu, juga senada dengan penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dalam pengajaran membaca memiliki pengaruh positif signifikan sebesar 38,3% terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas B Bimba AIUEO Unit Alinda Bekasi Utara (Meha & Hengelina, 2017).

Pelaksanaan belajar daring yang diberlakukan dalam praktek pendidikan sebagai dampak dari pandemi Covid-19, ternyata belum cukup dapat dilaksanakan dengan baik, karena dari sisi pembelajar (peserta didik/mahasiswa) belum memiliki kemandirian dalam tingkat yang cukup tinggi (Hidayat et al., 2020). Peserta didik/mahasiswa masih cukup memiliki kepercayaan diri dan tanggung jawab untuk belajar secara daring. Kebiasaan belajar secara luring dimana peserta didik/mahasiswa memiliki kontak langsung membuat mereka belum dapat diganti secara daring, karena peserta didik harus memiliki kesiapan sendiri dan disiplin diri (*self discipline*) dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian (Handayani & Hidayat, 2018) membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Kemandirian Belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik Kelas X SMK Pusdikhubad di Kota Cimahi pada Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian (Putra & Syelitiar, 2021) membuktikan bahwa kemandirian belajar memiliki dampak dan pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran. Kemandirian belajar perlu ditingkatkan dan diperhatikan oleh guru, orang tua, dan peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat menunjang secara efektif dalam meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar. Selanjutnya, dapat meningkatkan pula prestasi belajar siswa di dalam kelas. Dalam praktiknya, maka diperlukan peran guru, orang tua, dan lingkungan masyarakat supaya kemandirian siswa benar-benar terbentuk secara optimal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi dalam proses belajar peserta didik (Yaumi, 2021). Media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik (Tafonao, 2018). Peserta didik akan semakin berminat mengikuti proses pembelajaran dengan adanya pilihan media pembelajaran yang tepat (Supriyono, 2018). Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Media *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik yang mandiri berarti mereka yang dapat berdiri sendiri yang tumbuh serta berkembang karena disiplin serta komitmen sehingga dapat menentukan diri dari yang dinyatakan pada tindakan serta sikap yang dapat dinilai.

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. S., & Hajerah. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. UNM.
- Chotimah, C. (2021). Flashcard as a Learning Media to Motivate Students. *Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1).

- 6013 *Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik – One Maoera Aziza, Cici Yulia*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>

- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosda Karya.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning - Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi. In *Jl. Tukad Batanghari VI.B No. 9 Denpasar-Bali* (Issue 28).
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2). <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (JPPGI)*, 1(1). <https://doi.org/10.30598/jppgivollissue1page28-42>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. In *Media pembelajaran*.
- Handayani, N., & Hidayat, F. (2018). *Hubungan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas X SMK Kota Cimahi*. Bandung Barat.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). *Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19*. UNJ.
- Li, J. T., & Tong, F. (2019). Multimedia-assisted self-learning materials: the benefits of E-flashcards for vocabulary learning in Chinese as a foreign language. *Reading and Writing*, 32(5). <https://doi.org/10.1007/s11145-018-9906-x>
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenadamedia Group.
- Meha, N., & Hengelina. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Bimba Aidueo Unit Alinda Bekasi Utara*. SD Dwi Matra Jakarta.
- N, Z., Nurmayanti, N., & Ferdiansyah, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1123>
- Nasution, S. I. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 7(2), 38–54.
- Putra, A., & Syelitiar, F. (2021). *Systematic Literatur Review: Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring*. Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2). <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Skidmore, L., & Moore, R. K. (2019). Using alexa for flashcard-based learning. *Proceedings of the Annual Conference of the International Speech Communication Association, Interspeech, 2019-September*. <https://doi.org/10.21437/Interspeech.2019-2893>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sulistyowati, N. W. (2017). Implementasi small group discussion dan collaborative learning untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan akuntansi ikip pgri madiun. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 5(2), 173–190.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1).
- Suryana, S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*, 14(1). <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.971>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

6014 *Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik – One Maoera Aziza, Cici Yulia*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>

Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).

Yaumi, M. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran (Edisi Kedua). In *Prenada Media Group*.