

AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD DI SEKOLAH DASAR

Kukuh Febrianto¹, Via Yustitia², Apri Irianto³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
vankukuh46@gmail.com¹ via.yustitia@unipasby.ac.id² apriunipasby@yahoo.co.id³

Abstract

The purpose of this study was to determine the activity of class III-A students in learning using flashcard media at Tenggilis Mejoyo 1 Elementary School Surabaya. This research is a descriptive qualitative research. The subject of this study was class III-A students at Tenggilis Mejoyo 1 Elementary School Surabaya Academic Year 2018-2019 which consisted of 29 students. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis using data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing. The validity of the data uses Triangulation techniques. The results showed that the activity of class III-A students in learning using flashcard media in Tenggilis Mejoyo 1 Elementary School Surabaya was said to be good, this was seen through visual activity activities in the form of students observing when learning took place, oral activity in the form of students daring to express opinions, writing activity namely by recording from what is heard and seen, listening activity which is listening to the learning delivered.

Keywords: Student learning activities, and Flashcard media.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses pembentukan dan pengembangan potensi menjadi sebuah kompetensi, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah perjalanan kreatif yang mengantarkan kita menuju pengenalan dan pembentukan jati diri. Berbagai upaya dalam mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan yang sudah barang tentu dilakukan secara simultan dan berkesinambungan dalam rangka pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu tak salah apabila dikatakan bahwa pendidikan adalah saka guru suatu bangsa. Hal ini sudah disinggung dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berlakunya Kurikulum 2013 menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang formal (persekolahan). Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada siswa (*student centered*) menjadi belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Hal tersebut dimaksudkan untuk

memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan karena dapat menjadikan manusia sebagai sumber daya manusia yang kompeten dan unggul di bidangnya.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang dilakukan antara guru dan siswa yang saling bertatap muka di dalam kelas. Proses pembelajaran di kelas akan dikatakan sukses dan berhasil apabila proses pembelajaran terlaksana dengan lancar dan siswa mengerti apa yang diajarkan selama proses pembelajaran. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Pada komunikasi pembelajaran guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirim oleh guru berupa materi pembelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal maupun nonverbal.

Untuk menarik minat siswa dalam belajar maka sebagai guru wajib mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang ada, salah satunya dengan mencari metode pembelajaran yang efektif serta menyenangkan, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena siswa kelas rendah ketika menangkap informasi yakni dengan belajar melalui pengalaman dan sambil bermain.

Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Belajar bukan kegiatan menghafal suatu konsep atau pengertian dari suatu materi pelajaran. Belajar sendiri tidak bisa dilepaskan dengan berbagai sangkut pautnya, salah satunya yaitu

aktivitas belajar. Djamarah (2011:38) menyatakan bahwa "aktivitas belajar adalah kegiatan berproses dalam perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, pada hakikatnya belajar tidak terlepas dari melakukan suatu tindakan ataupun aksi yang menyebabkan terjadinya perubahan bagi orang yang melakukannya." Aktivitas belajar menurut Djamarah yaitu berupa: (a) mendengarkan, (b) memandang, (c) meraba, membau, mencicipi, (d) menulis, (e) membaca, (f) membuat ringkasan, (g) mengamati tabel-tabel diagram, (h) mengingat, (i) berpikir, dan (j) latihan.

Model pembelajaran yang perlu digunakan guru kelas III SD untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tidak hanya mengandalkan model ceramah. Masalah verbalisme terdapat dalam setiap situasi belajar, yakni pada saat anak diberi kata-kata tanpa memahami artinya. Upaya untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Menyampaikan materi pembelajaran dengan hanya menggunakan bahasa verbal tidak selamanya berjalan dengan efektif. Dengan hanya mengandalkan bahasa sebagai media utama, bisa jadi siswa salah dalam menangkap informasi. Dengan kata lain, siswa akan terbatas dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam mendukung suatu keterampilan.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa

dalam pengajaran, pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Selain itu pelajaran yang bersifat permainan akan lebih menarik perhatian. Salah satu media pembelajaran yang penuh dengan permainan yang mengarah pada keaktifan siswa yang bisa dilakukan guru adalah penggunaan media *flaschard*. *Flaschard* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan gambar dan deskripsinya. Selain itu juga didesain dengan warna yang menarik sehingga hal ini lebih menyenangkan.

Penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan menanyakan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, penulis menetapkan judul "Aktivitas Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan kualitatif deskriptif yang mana peneliti ingin mengamati fenomena secara mendalam. Bogdan dan Taylor (dalam

Moleong, 2010:4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini mendeskripsikan aktivitas siswa kelas III dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III-A sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi sendiri bertujuan untuk memperoleh data dari aktivitas siswa kelas III-A pada tema benda di sekitarku subtema perubahan wujud benda dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya, sementara dokumentasi yaitu berupa pengambilan foto dan video ketika pembelajaran berlangsung guna memperkuat data dari observasi yang dilakukan, dan wawancara dinarasumberi oleh (NS) selaku wali kelas III-A. Wawancara menggunakan semterstruktur yang mana bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh adalah tentang aktivitas siswa kelas III dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain

itu peneliti mengambil empat indikator yaitu, *visual actifity*, *oral actifity*, *listening actifity*, dan *writing actifity*.

Pembahasan dalam penelitian ini adalah tentang aktivitas siswa kelas III dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Aktivitas pembelajaran meliputi empat (4) indikator yang sudah ditetapkan sebelumnya, yaitu *Visual activitie*, *Oral activitie*, *Listening activitie*, dan *Writing activitie*.

Visual Activities, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas siswa diantaranya melihat, mengamati, memperhatikan, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi. *Oral Activities*, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengucapkan, melafazkan, berfikir, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat. *Listening Activities*, berupa aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran, mendengarkan percakapan, diskusi dan pidato. *Writing Activities*, adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan tulisan. Misalnya menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin. Dari keempat indikator ini juga pernah digunakan oleh Ahsin (2016) yang pada penelitiannya menggunakan indikator *visual activities*, *listening activities*, *writing activities*, *oral activities*, *motor activities*, dan *emotional activities* pada anak usia 9-11 tahun melalui media adiksi *game*.

Selain merangkum dalam empat (4) indikator diatas, penggunaan alat perantara, khususnya media *flashcard* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. *Flashcard* sendiri memiliki keunggulan seperti menarik dan mudah disesuaikan, hal ini juga didukung oleh Susilana dan Riyana (2010:95) bahwa *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat, menyenangkan. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktif dalam aktivitas pembelajarannya seperti pernyataan Djamarah (2011:38), "aktivitas belajar adalah kegiatan berproses dalam perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, pada hakikatnya belajar tidak terlepas dari melakukan suatu tindakan ataupun aksi yang menyebabkan terjadinya perubahan bagi orang yang melakukannya."

Dari keempat indikator diatas yang diterapkan pada aktivitas siswa kelas III dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya didapati

bahwa **Indikator Pertama, Visual Activities**, dilakukan oleh siswa itu sendiri dan mampu melatih siswa dalam hal kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi. siswa disuguhkan pengetahuan berupa fakta-fakta. "Tulisan yang siswa pandang itu menimbulkan kesan dan selanjutnya tersimpan dalam otak." Sedikit cuplikan dari Djamarah (2011: 39-45). Guru membuka kegiatan yang menampilkan media *flashcard* pada materi pelajaran perubahan wujud benda yang kemudian diamati oleh siswa yang kemudian ditelaah dan dipahami dalam pikiran masing-masing.



Gambar 1.1 Indikator Visual Activities

Indikator Kedua, Oral Activities, Yaitu kegiatan menyampaikan, merumuskan, atau mengungkapkan. Hal ini merupakan maksud dari siswa yang dimungkinkan untuk berani dalam menyampaikan pendapatnya ketika pembelajaran berlangsung. Saat seperti ini guru juga perlu memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pengetahuan yang dia dapat atau menayakan materi dari guru.



Gambar 1.2 Indikator Oral Activities

Indikator Ketiga, Listening Activities, yaitu kegiatan mendengarkan, semisal mendengarkan percakapan ketika berinteraksi dengan orang lain. Namun disini kegiatan mendengarkan yang dimaksud adalah mendengarkan penjelasan dari guru menyampaikan pembelajaran atau materi. Ahmadi dan Supriyono (2013:132-137) mengemukakan "salah satu tugas siswa yaitu sebagai pendengar..." jelas yang dimaksud disini yaitu sekalipun siswa dituntut aktif dan mengambil bagian penting ketika pembelajaran berlangsung, namun seyogyanya mereka juga butuh bimbingan untuk mereka dengarkan terlebih dahulu.



Gambar 1.3 Indikator Listening Activities

Indikator Keempat, Writing Activities, kegiatan mencatat yang dilakukan oleh siswa ketika pembelajaran berlangsung selama di kelas. Seperti dari hasil melalui dokumentasi yang memperlihatkan

siswa mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Anggraeny (2017) dalam kutipannya juga mengungkapkan bahwa “*flashcard* efektif digunakan dalam keterampilan menulis karangan...” Hal ini bagus ketika selalu diterapkan dalam pembelajaran. Jadi tidak hanya pada pembelajaran yang berhubungan dengan *flashcard*, ataupun yang menyinggung tentang media.



Gambar 1.4 Indikator *Writing Activities*

Dari keempat faktor yang telah dibahas semua ditujukan untuk siswa, namun guru juga berperan menjaga supaya indikator tersebut tetap terjaga dan terpenuhi. Bukan hanya untuk sekedar formalitas dan pemenuhan syarat. Karena ketika kelima indikator berjalan dengan sesuai maka akan tercipta aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif guna memudahkan dalam penerimaan materi yang disampaikan. Selain itu media juga memiliki andil penting karena berperan sebagai perantara dari sulit ke mudah, seperti menurut Amri (2015:197) “media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.”

Secara garis besar, aktivitas siswa kelas III-A dalam pembelajaran dengan

menggunakan media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi termasuk dalam kategori baik. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran dapat menjadi jembatan dalam memotivasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pernyataan ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2017). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas dalam belajar kosakata bahasa Inggris siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai aktivitas siswa kelas III-A dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* tema benda disekitarku subtema perubahan wujud benda, dapat disimpulkan hasil penelitian diperoleh bahwa aktivitas siswa kelas III-A dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya dikatakan baik hal ini dilihat dari aktivitas pembelajaran siswa melalui empat indikator yaitu, *Visual activitie*, *Oral activitie*, *Listening activitie*, dan *Writing activitie*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahsin, Muhammad Noor. 2016. “Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan

- Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun." Dalam Jurnal Teknik Industri, Mesin, dan Ilmu Komputer, Vol 7 (2) <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/782>. Diunduh 13 Mei 2019 Pukul 17.15 WIB.
- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Anggraeny, Femmy. 2017. "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMAN 9 Makassar." Dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Vol 1 (2) 138-146. <http://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4410>, diunduh 1 Desember 2018 pukul 08.05 WIB.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani, Eka. 2017. "Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris." Dalam jurnal Ilmiah Psikologi, Vol 4 (2) 167-182. <https://www.researchgate.net/publication/322794889>. Diunduh 1 Desember 2018 pukul 08.45 WIB.
- Moleong, Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2010. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Putra.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.