



ANALISIS EFEKTIFITAS MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA SEKOLAH RIMBA SUKU ANAK DALAM (SAD) MERANGIN JAMBI

Agung Wibowo¹, Daulat Saragi², Anita Yus³
Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana Unimed

agung.wibowo191189@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang kompeten untuk hidup bahagia dan sejahtera. Pendidikan menjadi hak dan diwajibkan oleh negara kepada warganya. Dalam mencapai tujuan pendidikan perlu pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien. Media merupakan sarana penentu berjalannya pembelajaran lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis efektifitas media flash card pada materi hewan disekitarku. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif tentang gambaran berdasarkan data lapangan dengan data pustaka yang relevan. Analisa menggunakan teknik analisis konten. Hasil menunjukkan media flash card secara empiris terbukti efektif dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan data lapangan yakni media pembelajaran flash card meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah rimba Suku Anak Dalam (SAD) Desa Gading Jaya Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Dengan data hasil belajar materi satu diperoleh rata-rata nilai 71,36 dan nilai hasil belajar siswa materi 2 diperoleh rata-rata nilai 80,45.

Kata kunci: Efektivitas, Flash Card, Sekolah rimba.

ABSTRACT

Education aims to form competent individuals to live happy and prosperous lives. Education is a right and is required by the state for its citizens. In achieving educational goals, learning needs to be innovative, effective, and efficient. Media is a means of determining the running of learning more optimally. This study aims to analyze the effectiveness of flashcard media on animal material around me. The approach used is descriptive qualitative about the description based on field data with relevant library data. The analysis uses content analysis techniques. The results show that flashcard media is empirically proven to be effective in learning. This is proven based on field data, namely flashcard learning media that improve the learning outcomes of class II students of the Orang Rimba Forest School (SAD) Gading Jaya Village, Tabir Selatan District, Merangin Regency, Jambi Province. With data on learning outcomes for material one, an average value of 71.36 was obtained and the value of student learning outcomes for material 2 obtained an average value of 80.45.

Keywords: Effectiveness, Flash Card, Jungle School.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan memanusiakan manusia merupakan pemikiran dari Bapak pendidikan Indonesia jauh sebelum Indonesia merdeka. Pemikiran dari Raden Mas Suwardi Suryaningrat atau Ki Hajar Dewantara tersebut bahwa pembelajaran kolonial segera ditinggalkan (Marwah *et al.*, 2018). Pembelajaran era kolonial yakni belajar memaksa kepada siswa untuk menguasai pengetahuan tertentu. Pembelajaran terpusat pada guru, serta emosional dan tumbuh kembang



keterampilan siswa diabaikan. Hal tersebut tentu sudah tidak relevan pada kultur budaya dan perkembangan pendidikan (Sultani, Z. I.M & Kristanti, 2020). Memanusiakan manusia dalam pendidikan pembelajaran tidak saja berorientasi pada pengetahuan saja melainkan pada sikap dan keterampilan (Wulandari, 2021). Sehingga siswa mampu mencipta dengan rasa dan keterampilan yang mereka miliki maupun yang mereka peroleh sebagai bekal dimasa depan. Sehingga siswa berkembang dengan bahagia dan sejahtera.

Pendidikan harus hadir dan berkembang. Pendidikan merupakan upaya seseorang melakukan pembelajaran di dalam keluarga, di dalam masyarakat dan upaya pemerintah untuk melatih pengetahuan, memperbaiki etika serta moral dan mengenalkan kebudayaan guna menumbuhkan intelektual dan keterampilan siswa sehingga memiliki kecakapan yang baik (Wulandari, 2021). Pendidikan diberikan dan diwajibkan kepada seluruh warga negara. Sebagai tujuan bangsa Indonesia yang termaktub pada undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 (Hermanto, 2020). Pendidikan sebagai pembentuk kualitas individu yang kompeten di berbagai bidang. Dengan kompetensi seseorang untuk andil dalam pembangunan bangsa. Indonesia dari segi pendidikan masih tertinggal. Hal itu dapat dilihat dari laporan keikut sertaan pada penilaian kualitas literasi dan numerasi PISA 2018 (Kemendikbud, 2019). Indonesia harus bergegas memperbaiki serta memaksimalkan potensi yang ada dan terus mengembangkan. Potensi guru sebagai garda terdepan harus ditingkatkan baik dari diri pribadi guru maupun pemangku kepentingan. potensi kecerdasan siswa perlu digali, dikembangkan, dan optimalkan (Amaliyah & Rahmat, 2021). Tanpa adanya maksimalisasi potensi pendidikan tentu bangsa kita akan terus tertinggal dari bangsa-bangsa lain.

Guru merupakan aktor utama dalam pendidikan sebagai penentu kualitas pendidikan di sekolah pada umumnya. Mutu pendidikan secara umum ditentukan dari proses yang dilakukan guru. Guru yang kompeten akan membentuk siswa sebagai generasi yang kompeten pula (Saifulloh *et al.*, 2012). Dalam pembelajaran guru dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan produktif, sehingga pembelajaran akan bervariasi di kelas (Yanuarti, 2017). Namun temuan dilapangan masih dijumpai guru mengajar dengan cara lama yang disebut konvensional, dimana pembelajaran berpusat pada guru. Guru menggunakan sumber belajar yang terbatas pada buku ajar, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sebagaimana karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret akan sulit memahami materi yang abstrak. Keabstrakan materi dapat dikarenakan contoh atau konteks yang belum mereka jumpai (Diana, 2021).

Materi yang disajikan guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika disajikan secara konkret. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media. Media pembelajaran merupakan alat yang memberikan kemudahan guru dan siswa untuk saling komunikasi untuk mencapai tujuan belajar (Pasaribu & Armanto, 2019). Beberapa manfaat media yakni: materi abstrak menjadi konkret, memperkecil ukuran objek belajar, menghadirkan objek-objek belajar yang sulit ditemukan dalam keseharian, dan pembelajaran akan lebih efisien (R. K. Sari & Harjono, 2021). Salah satu media pembelajaran yaitu *flash card*. Media *flash card* yaitu sebuah sarana belajar dalam bentuk



kartu berisi gambar dan teks (Diana, 2021). Media *flashcard* dapat menampilkan objek belajar yang dapat memudahkan siswa memahami suatu materi tertentu. Penggunaan *flashcard* pada awalnya hanya untuk materi atau penguasaan bahasa. Namun juga dapat digunakan dalam pembelajaran dan materi berbeda.

Salah satu materi kelas II pada tema 6 yaitu tentang hewan di sekitarku. Materi tersebut memuat ragam hewan dan makanannya (Wellson & Gandha, 2015). Bagi siswa reguler pada dasarnya memahami lebih mudah tentang ragam hewan yang ada di lingkungan sekitar misalnya hewan yang ada di rumah. Meskipun demikian ketika melakukan pengelompokan ragam hewan berdasarkan makanannya masih ditemukan kesalahan. Begitu juga siswa sekolah rimba yang baru mengenal dan beradaptasi dengan pembelajaran (Mailinar & Nurdin, 2013). Bagi siswa sekolah rimba hewan peliharaan hanya pada beberapa hewan yang mereka pelihara untuk berburu atau hasil perburuan. Bagi siswa suku anak dalam ragam hewan yang ada disekitarku, lebih kepada hewan liar yang ada di lingkungan mereka (Tarib, 2012). Maka agar materi hewan disekitarku tidak terjadi miskonsepsi maka diperlukan media *flashcard* sebagai visualisasi konkret sehingga pemahaman materi dapat diterima dengan baik dan benar. Sehingga penelitian ingin mengkaji efektifitas media *flashcard* pada materi hewan di sekitarku di sekolah rimba suku anak dalam (SAD) atau “orang rimbo” kelas II Desa Gading Jaya Kabupaten Merangin Jambi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode diskriptif menggunakan kajian pustaka (Pringgar, 2020), dan dokumentasi data lapangan. Tujuan penelitian untuk memberikan gambaran terhadap data penelitian, atau dokumen ilmiah yang telah dilakukan sebelumnya, dengan data di lapangan secara naratif. selanjutnya melakukan kajian berdasarkan bukti empiris penelitian terdahulu data. Subjek utama adalah siswa sekolah rimba suku anak dalam (SAD) atau “orang rimbo” di desa Gading Jaya Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Jumlah siswa adalah 10 orang.

Prosedur dalam penelitian yaitu mengidentifikasi, mencari serta mengumpulkan data-data penelitian yang relevan, mencatat data hasil kajian, dan membuat pandangan dengan membandingkan data di lapangan. Instrumen mengumpulkan data relevan, dokumentasi penelitian, dokumentasi foto, gambar, atau video, dan dokumentasi elektronik. Teknik analisis yakni analisis konten (M. Sari, 2020). Hasil penerapan dalam penelitian ini yakni hasil pengaplikasian media *flashcard* pada pembelajaran materi hewan di sekitarku siswa kelas II sekolah rimba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media merupakan hal pokok dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah komunikasi guru dengan para siswanya. Salah satu media pembelajaran yaitu media *flashcard*.



Flashcard merupakan kartu yang berisi berupa teks, gambar, angka, simbol, atau gabungan gambar dan teks, atau kombinasi beberapa gambar dan teks. *Flashcard* memiliki variasi ukuran kecil dan besar. Pada awal pemanfaatan media *flashcard* digunakan sebagai sarana belajar bahasa, dimana *flashcard* berisikan huruf-huruf sebagai media pembelajaran bahasa.

Ketersediaan media flash card semakin mudah dan berkembang sesuai kebutuhan dalam pembelajaran. Hal tersebut hanya perlu penyesuaian terhadap materi yang akan disajikan. *Flashcard* juga dapat dikembangkan oleh guru disesuaikan dengan tema, jumlah peserta maupun tujuan belajar. Adapun langkah-langkah membuat flash card, menentukan ukuran dan tata letak objek yang akan dicetak, objek atau gambar jelasserta menarik, dan dibagian bawah gambar diberikan keterangan teks.

Beberapa uji empiris terkait media *flashcard* telah dilakukan. Adapun penelitian tersebut oleh Nurjannah (2019) menunjukkan bahwa media flash card dapat meningkatkan keterampilan kosakata siswa. Penelitian yang sama dilakukan oleh Diana (2021) menunjukkan hasil bahwa *flashcard* mampu meningkatkan pemahaman siswa. Pengujian serupa dilakukan oleh Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa media flash card meningkatkan hasil belajar siswa. Dari beberapa uji penelitian pada media pembelajaran *flashcard* terbukti bahwa media *flashcard* efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Guru sekolah rimba melakukan upaya optimalisasi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan di karenakan siswa masih beradaptasi dengan pembelajaran. Karakteristik suku anak dalam (SAD) atau disebut orang rimbo yang mulai menetap di desa Gading Jaya melakukan penyesuaian. Penyesuaian mereka juga terhadap sekolah anak-anak orang rimbo (Buda *et al.*, 2020). Keinginan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Pemimpin atau Tumenggung orang rimbo menginginkan kesamaan pendidikan suku anak dalam (SAD) seperti anak-anak masyarakat desa. Temenggung berpendapat anak mereka harus mampu berkomunikasi dan bertransaksi seperti khalayak umum dalam kehidupan sehari-hari. Suku anak dalam (SAD) desa Gading Jaya telah menetap tidak lagi Nomaden, meskipun mereka harus berburu ke hutan untuk mencari hewan liar sebagai mata pencaharian. Mereka sekolah yang diberi nama sekolah rimba (Saragih *et al.*, 2015). Sekolah tersebut merupakan bantuan pemerintah daerah bekerja sama dengan salah satu perusahaan. Sekolah rimba yang diperuntukan untuk suku anak dalam (SAD) terdapat di beberapa lokasi salah satunya adalah sekolah rimba desa gading jaya dengan jumlah siswa 10 orang. suasana sekolah rimba dapat dilihat pada gambar 1 berikut.





Sumber : dokumentasi peneliti

Gambar 1. Kegiatan Belajar Sekolah Rimba.

Guru sekolah rimba melakukan pembelajaran pada materi hewan disekitarku dengan media *flashcard*. Tujuan guru adalah agar tidak terjadi kesalahan atau miskonsepsi siswa sekolah rimba terhadap materi pembelajarn (Lestari *et al.*, 2014). Maka guru merancang pembelajaran dan menyusun media *flashcard* materi hewan disekitarku. Media tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Sumber : dokumentasi peneliti

Gambar 2. Media Flash Card

Berdasarkan uji empiris hasil penelitian di atas, peneliti kemudian melakukan analisis dengan reduksi data hasil pembelajaran siswa kelas II sekolah rimba pada materi hewan disekitarku. Dari data yang dikumpulkan diperoleh hasil belajar setelah guru melakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Pada materi pertama menentukan hewan peliharaan dan bukan hewan peliharaan hasil belajar mengalami peningkatan. Pada materi pembelajaran kedua



mengelompokkan hewan berdasarkan makanannya terlihat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas II sekolah rimba. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada data tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Materi 1	Materi 2
1	Bayu	75	80
2	Damar	70	75
3	Erik	75	85
4	Jendra	70	85
5	Jono	70	80
6	Kinar	65	80
7	Panji	65	75
8	Rangga	75	85
9	Riki	70	80
10	Tantri	75	80
11	Tasya	75	80
	Jumlah	785	885
	Rata-rata	71,36	80,45

Sumber : dokumentasi guru sekolah rimba.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas II sekolah rimba Desa Gading Jaya menggunakan media *flashcard*. Dari data tersebut terlihat dari hasil belajar siswa kelas II materi 1 yaitu ragam hewan peliharaan disekitarku menunjukkan rata-rata nilai 71,36, dan pada materi 2 yaitu pengelompokan hewan dan makanannya menunjukkan hasil rata-rata nilai 80,45. Maka media *flashcard* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah rimba desa Gading Jaya Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini. Pendidikan merupakan hak setiap warga Indonesia. Pendidikan merupakan tujuan bangsa Indonesia untuk hidup cerdas. Pembelajaran dapat efektif dan efisien dengan menggunakan media yang tepat. Media *flashcard* menjadikan materi lebih konkret sehingga mempermudah guru dan siswa dalam belajar. Media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah rimba pada materi hewan peliharaan di sekitarku. Hasil belajar siswa menunjukkan meningkat pada materi ragam hewan peliharaan dengan rata-rata nilai 71,36, dan pada materi pengelompokan hewan dan makannanya menunjukkan rata-rata nilai 80,45.

Nama Agung Wibowo. Lahir di Muara Delang (Merangin) 19 November 1989. Memperoleh gelar S1 Pendidikan Matematika di STKIP YPM Bangko Jambi tahun 2014. Gelar S1 PGSD Universitas Terbuka 2021. Dan saat ini sebagai mahasiswa Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan untuk memperoleh gelar Megister Pendidikan Dasar. Alamat tempat tinggal jalan Kaswari RT/RW.001/001 Desa Gading Jaya Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Propinsi Jambi. Dapat dihubungi dengan surel agung.wibowo191189@gmail.com.



DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28–45. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/926>
- Buda, I. K., Payuyasa, I. N., & Chrisna P, I. M. D. (2020). Pendidikan Yang Memerdekakan Dalam Film “Sokola Rimba.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 247. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.19823>
- Diana, M. W. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN SISWA KELAS II SD. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2), 1078.
- Hermanto, B. (2020). Perekayasa sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Foundasia*, 11(2), 52–59. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.26933>
- Kemendikbud, B. (2019). Pendidikan di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018. *Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD*, 021, 1–206. <http://repositori.kemendikbud.go.id/id/eprint/16742>
- Lestari, N., Sutrisno, L., & Oktavianty, E. (2014). Remediasi miskonsepsi menggunakan multimedia interaktif guided discovery pada tekanan zat cair siswa smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 3(1), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4307>
- Mailinar, & Nurdin, B. (2013). Kehidupan Keagamaan Suku Anak Dalam di Dusun Senami Lii Desa Jebak Kabupaten Batanghari. *Kontekstualita*, 28(2), 141–157. <https://media.neliti.com/media/publications/145485-ID-kehidupan-keagamaan-suku-anak-dalam-di-d.pdf>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313. <https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>
- Pasaribu, S., & Armanto, D. (2019). Penerapan Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Motivasi Belajar. *Jurnal Tematik*, 9(2), 138–149.
- Pringgar, R. F. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa. *JurnalIT-EDU*, 5(1), 317–329.
- Saifulloh, M., Muhibbin, Z., & Hermanto, H. (2012). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 206–218. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v5i2.619>
- Saragih, fita delvia, Fitrah, Y., & Suryani, I. (2015). NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM NOVEL SOKOLA RIMBA KARYA BUTET MANURUNG Fita Delvia Saragih, Yundi Fitrah, Irma Suryani* FKIP Universitas Jambi. *Pendidikan*, 5(2), 145–162.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sultani, Z. I.M & Kristanti, Y. P. (2020). Pengembangan dan Pelaksanaan Pendidikan Zaman Kolonial Belanda. *Jurnal Artefak*, 7(2), 141–152.
- Tarib, kesaksian T. (2012). Hutan Adalah Rumah Dan Sumber Penghidupan Kami. In *PENGUJIAN UNDANG-UNDANG NOMOR 41 TAHUN 1999* (p. 21).



Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Wellson, S., & Gandha, M. V. (2015). Pusat Edukasi Tentang Hewan Peliharaan. *Jurnal Kajian Teknologi*, 11(1), 28–42. <http://journal.untar.ac.id/index.php/teknologi/article/download/617/505>

Wulandari, T. (2021). Pengaruh Pemikiran Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam Kurikulum 2013 di Indonesia. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 8(1), 24–33. <https://doi.org/10.29408/jhm.v8i1.3413>

Yanuarti, E. (2017). Pemikiran KI hajar Dewantara Dan Relevansinya. *Jurnal Penelitian*. 11(2):66-237, 11(2), 66–237.