

PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR MELALUI FLASHCARD PELAJARAN BAHASA MADURA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

(Amisha Mar'atus Sholehah¹), (Zainal Arifin²)

(1PGSD STKIP PGRI Bangkalan)

(2PGSD STKIP PGRI Bangkalan)

(¹Amishamaratussholehah@gmail.com), (²Zainal@stkippgri-bkl.ac.id)

ABSTRACT

This study was used to determine the influence of flash card learning media on students' understanding and learning independence at UPTD SD Negeri Lergunong 1 in Madurese language lessons. This study used a quantitative approach with a research design, namely one group pretest posttest design. The population in this study used all students of class 3B with a total of 25 students. The instruments used in this study were student learning comprehension questions and student learning independence questionnaires. While the analysis test used a validity test to see the validity of an instrument, a reliability test was used to see the level of consistency of a valid instrument, a normality test to determine whether the data distribution was normal or not, a paired sample t-test was used to compare the average of two variable data from one sample group, and the Manova test was used to analyze significant differences between the average of the dependent variable and 2 or more independent variables using the SPSS application. This is proven in the use of flashcard learning media in Madurese language lessons to improve students' understanding and learning independence. A significant value (2-tailed) of 0.0000 < 0.05 was obtained, which states that there is an influence of flash card learning media on students' understanding and learning independence.

Keywords: Learning media, Flash Card, Learning Understanding, Learning Independence

ABSTRAK

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa di UPTD SD Negeri Lergunong 1 pada pelajaran bahasa Madura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yaitu one group pretest posttest design. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu menggunakan seluruh siswa kelas 3B dengan jumlah sebanyak 25 siswa. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pemahaman belajar siswa dan angket kemandirian belajar siswa. Sedangkan uji analisis yaitu menggunakan uji validitas untuk melihat validitas suatu instrumen, uji reliabilitas digunakan untuk melihat tingkat konsisten instrumen yang valid, uji normalitas untuk mengetahui sebaran data normal atau tidak, uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua data variabel yang berasal dari satu kelompok sampel, dan uji Manova yang digunakan untuk menganalisis perbedaan yang signifikan antara rata-rata variabel dependen dan 2 atau lebih variabel independen dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hal ini dibuktikan dalam penggunaan media pembelajaran flash card pada pelajaran

bahasa Madura untuk meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar siswa diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,0000 < 0,05$ yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flash Card, Pemahaman Belajar, Kemandirian Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan di Indonesia ini telah mengajarkan kita bahwa kunci untuk masadepan yang cerah adalah sebuah pendidikan. Secara berkesinambungan, negara berupaya meningkatkan kualitas pendidikan untuk generasi muda Indonesia. Pendidikan adalah usaha untuk memungkinkan siswa mengembangkan diri secara aktif melalui olah nalar, kecerdasan ilmiah, pembinaan mental, kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan keterampilan lainnya (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan tidak hanya menyangkut pengetahuan akademik, tapi juga perilaku yang baik dan tanggung jawab. Dalam pendidikan, siswa akan diajarkan tentang nilai-nilai seperti integritas, kejujuran, kerja keras, dan disiplin. Pendidikan juga mengajarkan tentang pentingnya menghormati hak dan perbedaan orang lain. Dengan pendidikan yang bagus, seseorang akan menjadi individu yang kompeten dan mempunyai sikap positif terhadap sesama. Melalui pendidikan, yang baik dapat memberikan anak-anak bangsa kemampuan untuk memilih jalan hidup mereka ke depan. Kehidupan akan terus berjalan; anak-anak akan berkembang dan mulai mengalami perkembangan, menjadi manusia dewasa yang kemudian bisa menjadi generasi yang hebat dan bermartabat tinggi (Safitri et al., 2021).

Pendidikan memiliki peranan dalam membantu perjalanan kehidupan seorang individu. Karena manusia tidak dapat terlepas dari

pendidikan dalam menjalani hidupnya (Safitri et al., 2021). Kemajuan suatu bangsa sangat mengharapkan pendidikan yang berkualitas, Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai agen perubahan untuk generasi berikutnya, yang akan membangun bangsa, tetapi juga berfungsi sebagai agen produser yang dapat melakukan transformasi yang sebenarnya. (Safitri et al., 2021). Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa pendidikan yang baik akan menciptakan harapan baru dan generasi yang baik bagi kehidupan bangsa. Dalam pendidikan memiliki beberapa jenjang salah satunya adalah sekolah dasar. Pada anak usia sekolah dasar fokus belajar salah satunya berada pada kemandirian dan pemahaman siswa.

Pemahaman belajar lebih luas dari pada pengetahuan, di mana individu mungkin tidak memahami sesuatu dengan mendalam. Pengetahuan hanya melibatkan pemahaman yang dangkal, sedangkan pemahaman memungkinkan seseorang untuk memahami makna dan arti yang telah dipelajari serta memahami konsep pelajaran secara keseluruhan. Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami sesuatu dan menimbang dari berbagai perspektif (Anwar, 2021). Pemahaman belajar adalah kemampuan dalam memahami definisi, ide, keadaan, dan fakta yang dimiliki seseorang (Walangadi & Pratama, 2020). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut

pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam memahami dan mengetahui konsep belajar. Kemandirian belajar siswa di SDN Lergunong 1 yang rendah mempengaruhi pemahaman siswa dalam menerima materi. Pembelajaran di dalam kelas monoton pada guru, siswa hanya duduk diam menyimak dan tidak bertanya jika belum memahami pelajaran. Demikian ini dilihat dari hasil belajar siswa yang nilainya belum mencapai KKM yakni 75. Seperti yang dikemukakan (Acep Roni Hamdani, 2015) bahwa Siswa harus lebih dari sekadar mengingat kembali pelajaran, tetapi juga mampu mendefinisikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mengerti materi pelajaran meskipun disusun dalam kalimat yang berbeda tetapi maknanya tetap sama. Maka dari itu dibutuhkan pemecah masalah seperti memberikan inovasi baru dalam penyampaian materi berupa media pembelajaran yang menarik.

Kemandirian belajar merupakan proses belajar yang aktif, didorong untuk memperoleh keterampilan tertentu dan didasarkan pada pengetahuan atau kemampuan yang sudah dimiliki. Siswa perlu diberikan kemandirian belajar agar dapat diandalkan dalam menata diri dan meningkatkan kemampuan belajar dengan mandiri. Seseorang belajar bukan karena tuntutan dari pihak lain, melainkan karena menyadari bahwa belajar diperlukan untuk mengalami perubahan positif dalam dirinya. Sejalan dengan yang dikemukakan (Bastari, 2021) belajar mandiri bagi siswa adalah melaksanakan kewajiban dari sekolah dengan kesadaran, motivasi dan keinginan untuk belajar tanpa menunggu perintah yang sama, tanpa bergantung pada orang tua dan

keluarga. Kemandirian belajar adalah bentuk usaha siswa dalam aktivitas belajar, siswa menunjukkan kemampuan mereka dengan berusaha mendapatkan informasi secara mandiri dan memiliki keinginan untuk mempelajari topik secara mandiri. (Nuritha & Tsurayya, 2021). Berdasarkan beberapa pengertian di atas kemandirian merupakan kemampuan individu untuk mengatur dan mengolah aktivitasnya sendiri terutama dalam aktivitas belajar. Kemandirian belajar siswa di SDN Lergunong 1 masih tergolong rendah. Dari 25 siswa, hanya 8 siswa yang memiliki kemandirian belajar. Adapun permasalahan terhadap kemandirian belajar siswa di SDN Lergunong 1 sebagai berikut : 1. Sering bertanya kepada teman sebangku 2. Selalu diam dan tidak bertanya pada guru 3. Kurang inisiatif dalam mengikuti kegiatan belajar 4. Menunda pengumpulan tugas 5. Belum memahami pelajaran dan 6. Selalu bergantung kepada teman. Kemandirian sangat penting dalam belajar. Kemandirian belajar menunjukkan sikap dan rasa tanggung jawab pada tugas yang dimiliki. Kemandirian yang kurang akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Beberapa faktor biasanya bertanggung jawab atas kesulitan siswa dalam menyelesaikan tugas pemecahan masalah. Banyak siswa masih ragu-ragu tentang kemampuannya sendiri dan hanya menyalin apa yang dilakukan teman mereka (Ambiyar et al., 2020).

Penggunaan media dalam mengajar adalah bagian dari pendekatan pengajaran yang bertujuan memfasilitasi aktivitas belajar dengan memadukan konsep dan ide-ide dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan

pesan pembelajaran kepada siswa. Bahan atau media ajar sangat penting dalam pembelajaran karena mereka bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan bahan atau media ajar ini, guru dapat mengarahkan siswa ke aktivitas yang harus dilakukan selama proses pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dengan menggunakan media, diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep materi pelajaran meningkat serta meningkatkan kemandirian belajar siswa. Guru bertanggung jawab untuk membuat rencana untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan linguistik siswa mereka, seperti memilih media dan metode yang tepat dan menguntungkan (Puspitasari et al., 2022). Oleh karena itu, Pemilihan media pembelajaran harus tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dalam Pemilihan media pembelajaran harus dilakukan lebih cermat dan tepat sasaran (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Berdasarkan penjelasan di atas pemilihan media yang tepat adalah langkah awal untuk mengubah dan menciptakan pembelajaran menjadi menarik.

Dari berbagai macam media pembelajaran, Media *flash card* merupakan salah satu alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media adalah berupa media kartu bergambar atau disebut dengan *flash card*. Secara umum, penggunaan kartu *flash* di sekolah dapat membantu meningkatkan berbagai kemampuan anak, termasuk nilai agama, kognitif, bahasa, sosial

emosional, dan motorik (Puspitasari et al., 2022). Untuk menciptakan kegiatan yang baik, diperlukan teknik atau cara yang efektif dan semangat untuk meningkatkan minat anak dalam membaca. Salah satu cara yang efisien adalah dengan menggunakan media *flash card*, yaitu kartu dengan gambar dan tulisan yang dapat dijadikan permainan kartu. Hal ini dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru (Parawansa et al., 2022). Media *flash card* merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa terutama dalam mengenalkan aksara, karena siswa cenderung lebih memilih gambar daripada tulisan, terutama jika gambarnya dibuat dan disajikan dengan baik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Pengenalan Bahasa Madura tidak hanya melibatkan pembelajaran berbicara dalam Bahasa Madura. seperti pelajaran bahasa pada umumnya, Pelajaran Bahasa Madura memiliki kompetensi yang harus dicapai oleh para siswa. Para siswa perlu menguasai struktur bahasa, sastra, aksara dan kosakata Bahasa Madura, serta dapat mengaplikasikannya dalam situasi komunikasi sehari-hari. Menurut (Fita Lestari & Irawan Rahmat, 2021) mata pelajaran bahasa Madura dianggap sulit dan dianggap tidak penting oleh masyarakat. Maka dibutuhkan buku yang memuat pelajaran bahasa Madura agar siswa dapat mengenal dan fokus dalam mempelajarinya. Pernyataan tersebut sesuai dengan permasalahan di SDN Lergunong 1. Meskipun bahasa madura digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun sulit bagi siswa saat mempelajari langsung mata pelajaran ini termasuk pada materi aksara madura atau yang

biasa disebut dengan carakan madhureh.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flash card* terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa di UPTD SD Negeri Lergunong 1 pada pelajaran bahasa Madura. Dengan harapan bahwa setelah menggunakan media *flash card* ini siswa mampu memahami materi aksara Madura dan memiliki kemandirian dalam belajar. Karena media *flash card* ini disajikan dalam bentuk kartu bergambar yang akan mempermudah pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran semakin menarik. Media *flash card* ini juga dijadikan penelitian terdahulu oleh peneliti yang juga telah dipublikasikan. Adapun penelitian relevan adalah yang pertama dilakukan oleh (Sintia Fitri Anggraeni et al., 2022) dengan hasil penelitian bahwa Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca awal atau mengenali huruf. Penelitian kedua dilakukan oleh (Parawansa et al., 2022) dengan hasil penelitian bahwa Proses pembelajaran menggunakan media Flashcard memberikan dampak positif dan mendorong keterlibatan siswa. Penelitian ketiga dilakukan oleh (Alfiyah et al., 2023) dengan hasil penelitian bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A dan B di TK AN-NUR Karangharjo Glenmore, Ada Pengaruh media *Flash card* Terhadap Perkembangan Kognitif dan Kemampuan Berhitung Sederhana secara bersama-sama Anak Kelompok A dan B di TK An-Nur Karangharjo Glenmore. Adapun dari ketiga penelitian dahulu di atas memiliki kelebihan dan kekurangan.

Bahwasanya media pembelajaran *flash card* hanya cocok digunakan pada pembelajaran pengenalan huruf, pengenalan aksara, pengenalan kosa kata, pengenalan macam-macam jenis, hewan dan benda tertentu. Tidak untuk materi yang memuat pengertian panjang. Media *flash card* ini biasanya digunakan pada anak kelas bawah yang sedang belajar menghafal dan melafalkan. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan judul “Peningkatan Pemahaman Dan Kemandirian Belajar Melalui *flash card* Pelajaran Bahasa Madura Pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme. Penerapan metode ini dilakukan melalui tahapan dan proses yang terstruktur dengan melakukan uji teori dengan hubungan variabel independen dan dependen yaitu Untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa. Metode eksperimen dalam penelitian ini adalah menerapkan desain *pre-experimental* dengan jenis rancangan *one group pretest posttest design*. Menurut (Sugiyono, 2013) :

Tabel 1. Desain dan Rancangan

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Penelitian

Keterangan :

O₁ : Nilai pretest (sebelum menerapkan media *flash card* dalam pembelajaran)

X : Masa Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan media *flash card*

O₂ : Nilai posttest (setelah menerapkan media *flash card* dalam pembelajaran)

Seluruh siswa kelas 3B UPTD SD Negeri Lergunong 1 menjadi populasi dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan populasi dan sampel yang sama yaitu seluruh siswa kelas 3B UPTD SD Negeri lergunong. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi, soal dan angket. Instrumen berupa soal didapatkan dari hasil belajar siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Soal yang digunakan peneliti yaitu 10 soal mencocokkan aksara Madura dengan maknanya dengan indikator dapat mengenal, menentukan, menyebutkan, dan mencocokkan tulisan aksara Madura dengan makna katanya. Adapun angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemandirian siswa dalam belajar dengan 10 item pernyataan dengan indikator inisiatif siswa dalam mengikuti, memperoleh, mengatur, mengelola pembelajarannya sendiri dan menetapkan tujuan, sasaran serta membangun motivasi untuk tidak bergantung pada orang lain.

Pada penelitian ini ada 2 variabel yaitu variabel independen dan dependen. Media pembelajaran *flash card* sebagai variabel independen sedangkan pemahaman dan kemandirian belajar siswa sebagai variabel dependent. Dalam menguraikan data peneliti menggunakan beberapa uji diantaranya yakni uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji *paired sample T-Tes* dan uji *Multivariate analysis of variance* (MANOVA). Beberapa uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa pada pelajaran bahasa madura. Dalam menganalisis uji tersebut peneliti

menggunakan bantuan *SPSS statistic 21 for windows*.

C.Hasil Penelitian

Data penelitian ini didapat dari hasil pengisian instrumen yang berupa 10 soal pemahaman belajar siswa dan 10 angket kemandirian belajar siswa yang diberikan kepada responden yaitu kelas 3B UPTD SD Negeri Lergunong 1. Uji analisis ini digunakan peneliti untuk menentukan apakah ada cukup bukti menolak atau menerima hipotesis. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 2.1 for windows*. Uji yang pertama dilakukan adalah uji validitas yaitu untuk mengetahui ketepatan instrumen yang akan diukur. Menurut (Amanda et al., 2019) Uji validitas adalah suatu indikator yang menunjukkan bahwa alat ukur benar-benar mengukur apa yang harus diukur. Uji validitas soal pemahaman belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Soal Pemahaman

Item Soal	R_hitung	Kriteria	T_tabel	Ket
1	0,572	>	0,396	Valid
2	,0403	>	0,396	Valid
3	0,564	>	0,396	Valid
4	0, 601	>	0,396	Valid
5	0,601	>	0,396	Valid
6	0,738	>	0,396	Valid
7	0,623	>	0,396	Valid
8	0,535	>	0,396	Valid
9	0,402	>	0,396	Valid
10	0,446	>	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa dalam instrumen pada pemahaman belajar yang berupa 10 butir soal dengan $r_{hitung} > t_{tabel}$ 0,396 dinyatakan valid. Kemudian

uji validitas pada kemandirian belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Validitas Angket Kemandirian

item	Rhitung	Kriteria	Ttabel	ket
1	0,744	>	0,396	Valid
2	0,571	>	0,396	Valid
3	0,744	>	0,396	Valid
4	0,712	>	0,396	Valid
5	0,546	>	0,396	Valid
6	0,520	>	0,396	Valid
7	0,756	>	0,396	Valid
8	0,828	>	0,396	Valid
9	0,744	>	0,396	Valid
10	0,756	>	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa dalam instrumen pada kemandirian belajar yang berupa 10 butir angket dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,396 dinyatakan valid. Selanjutnya melakukan uji reliabilitas yaitu untuk mengetahui tingkat konsisten daripada soal dan angket dalam penelitian. Menurut (Amanda et al., 2019) Uji reliabilitas adalah pemeriksaan indikator yang menunjukkan seberapa diandalkan atau dipercaya sebuah alat pengukur. Hasil uji reliabilitas pemahaman dan kemandirian belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas Soal pemahaman dan Angket Kemandirian

Realibility Statistics				
Instrumen	Cronbach's Alpha	Kriteria	R_tabel	Ket
Soal pemahaman	0,746	>	0,396	Reliabel
Angket kemandirian	0,874	>	0,396	Reliabel

Berdasarkan uji reliabilitas soal pemahaman dan angket kemandirian terlihat pada tabel di atas. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,746 dan 0,874, sehingga nilai r^{Alpha} lebih besar dari r^{tabel} 0,396, maka setiap item dapat dinyatakan reliabel. Setelah perhitungan statistik deskriptif selesai, kemudian melakukan uji normalitas. Tujuan uji normalitas data dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berasal dari data yang berdistribusi normal (Widodo, 2023).

Tabel 5. Uji Normalitas Soal pemahaman dan Angket Kemandirian

Tests of normality			
Shapiro-wilk			
	Statistic	df	Sig.
Posttest pemahaman belajar	,825	25	,368
Posttest kemandirian belajar	,957	25	,920

Uji normalitas dilakukan dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas untuk pemahaman belajar menunjukkan distribusi normal, karena memenuhi syarat untuk nilai 0,368 lebih besar dari 0,05 dalam tabel Kolmogorov-Smirnov. Sementara itu, hasil uji normalitas untuk kemandirian belajar menunjukkan distribusi normal, karena memenuhi syarat untuk nilai 0,920 lebih besar dari 0,05 dalam tabel Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 8. Uji Manova

Test of between-subjects effects						
source	dependent variable	Type III sum of squares	Df	Mean square	F	Sig.
Corrected model	Pemahaman belajar	2289,00 ^a	1	2289,00	52,140	,000
	Kemandirian belajar	691,920 ^b	1	691,920	73,674	,000
Intercept	Pemahaman belajar	144722,000	1	144722,000	329,538	,000
	Kemandirian belajar	54979,280	1	54979,280	585,409	,000
Media	Pemahaman belajar	2289,000	1	2289,000	52,140	,000
	Kemandirian belajar	691,920	1	691,920	73,674	,000
Error	Pemahaman belajar	21080,000	48	439,167		
	Kemandirian belajar	450,800	48	9,392		

Total	Pemahaman belajar	188700,000	50			
	Kemandirian belajar	56122,000	50			
Corrected total	Pemahaman belajar	43978,000	49			
	Kemandirian belajar	1142,720	49			

a. R Squared = ,521 (Adjusted R Squared = ,511)

b. R Squared = ,606 (Adjusted R Squared = ,597)

Sumber : data dianalisis SPSS v21.0

Berdasarkan data dari hasil analisis manova yang tercantum di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai untuk pemahaman belajar adalah sig. 0,000 < 0,05, dan untuk kemandirian belajar sig. 0,000 < 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari nilai rata-rata di atas membuktikan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran aksara madura dapat memberikan pengaruh pada pemahaman dan kemandirian dalam belajar siswa. Dengan pembelajaran menggunakan bantuan media *flash card* ini pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran di dalam kelas menjadi

lebih baik dan aktivitas siswa dalam mengerjakan soal menjadi lebih mandiri. Hal ini sependapat penelitian yang dilaksanakan oleh (Genjek Susilowati, 2021) bahwa media pembelajaran *flash card* memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai pembelajaran aksara. Begitu juga dengan hasil penelitian dari (Parawansa et al., 2022) menyatakan bahwa media *flash card* memiliki pengaruh pada kemandirian belajar siswa. Pemahaman didefinisikan sebagai tingkat pengetahuan yang diharapkan seseorang untuk memahami konsep, arti, dan fakta yang mereka ketahui maka dengan pemahaman siswa akan memiliki Kemandirian dalam belajar. mandiri belajar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri dan independen. Maka, didalam pembelajaran aksara dibutuhkan inovasi tambahan baru seperti pemberian media *flash card*. media *flash card* bertujuan dengan harapan dapat menjadi pilihan yang bagus pendidik yang ingin mengajarkan siswanya untuk belajar aksara Madura. karena media ini memiliki bentuk bergambar yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Salsabila & Saputra, 2021) bahwa Media *flash card* dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka untuk belajar secara mandiri. Karena *media flash card* berupa kartu bergambar yang menarik dan dapat digunakan dalam kegiatan permainan. Dengan penggunaan media *flash card* pada pelajaran bahasa Mdura membantu guru dalam pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih bervariasi dan membangkitkan semangat belajar baru bagi siswa. (Sanusi et al., 2020) menyebutkan

bahwa penggunaan media *flash card* memberikan dampak positif dalam menjawab kebutuhan pendidikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar siswa. Kelebihan dari media *flash card* yaitu mudah untuk buat dan diaplikasikan, harga bahan yang sangat terjangkau, dan warna bervariasi yang membuatnya menarik untuk digunakan pada anak sekolah dasar. Kartu ini juga ringan sehingga mudah sekali untuk dibawa ke mana pun. Dengan bentuk kartu yang bergambar dan cara penggunaannya yang menarik sangat membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran

E. Kesimpulan

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran media *flash card* berpengaruh terhadap pemahaman dan kemandirian belajar siswa UPTD SD Negeri Lergunong pada pembelajaran aksara bahasa Madura menunjukkan nilai signifikan (Sig-tailed) sebesar 0.000 ($p < 0.05$). penelitian diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang peneliti peroleh selama kuliah di STKIP PGRI BANGKALAN, diharapkan bagi guru dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran dan masukan dalam upaya membantu pembelajaran lebih efektif, dan diharapkan bagi peneliti lebih lanjut untuk menjadi bahan pertimbangan dan bahan acuan dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan mengenai penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam kegiatan belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Roni Hamdani, M. P. (2015). Pengaruh Blended Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Daur Air. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 10–17.
- Alfiyah, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy Skills in Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1425–1434.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.457>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179.
<https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Ambiyar, A., Aziz, I., & Delyana, H. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1171–1183.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.364>
- Anwar, N. (2021). Efektivitas Penerapan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Anak pada Masa Pandemi di Desa Babelan Kota. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(87), 97–110.
<https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Bastari, K. (2021). Belajar Mandiri Dan Merdeka Belajar Bagi Peserta Didik, Antara Tuntutan Dan Tantangan. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 68–77.
<https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.430>
- Fita Lestari, R., & Irawan Rahmat, L. (2021). Pengembangan Buku Bahasa Madura Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Lokal Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1).
<https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.3845>
- Genjek Susilowati, D. S. (2021). pengembangan media flash card aksara jawa untuk mrningkatkan keterampilan membaca dan menulis. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 4–5.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Pribadi yang Berkarakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1632>
- Salsabila, R., & Saputra, E. R. (2021). Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar. *Lokabasa*, 12(2), 181–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v12i2.35405>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Sintia Fitri Anggraeni, Hastuti, W. D., & Ediyanto. (2022). Penerapan Media Flashcard pada Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Kelas 2 di SLB Putra Jaya. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3500–3506. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.976>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201–208.
- Widodo, Y. E. (2023). Keterampilan Teknik Dasar Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di Smp Negeri 1 Undaan Kudus. *SELL Journal*, 12(1), 196–201.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam

Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>