

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irnanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeksasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA *SLOW LEARNER*

M. Ferry Irawan^{1*}, Alia Latifah², Nikentari Rizki³

^{1,2}Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 55281, Indonesia.

³Magister Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, 30126, Indonesia

*Email korespondensi : 22204082018@student.uin-suka.ac.id¹,

Diterima 09 Juni 2023; Disetujui 12 Januari 2024; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *Students with slower learning abilities face difficulties in receiving information. Therefore, they require engaging learning media, and one of them is the use of learning cards. This research aims to evaluate the impact of using learning cards in teaching mathematics, specifically in the topic of spatial structures, on the learning outcomes of students with slower learning abilities at Madrasah Ibtidaiyah. This study employs a quasi-experimental method at Madrasah Ibtidaiyah Negeri OKU Timur in the academic year 2022/2023. The research design adopts a time series format, and data analysis is carried out using an associative hypothesis testing method. The analysis results show a Z value of 2.70, exceeding the critical value of 1.96. Therefore, H_0 is rejected, and H_1 is accepted. This finding indicates a significant influence of using learning cards on improving the mathematics learning outcomes of students with slower learning abilities. The pretest data reveals an average score of 54.4, while the posttest data yields an average score of 77.2. This analysis indicates a significant difference between mathematics learning outcomes before and after the implementation of learning cards. The average learning outcomes increased after using learning cards, demonstrating the effectiveness of this media in enhancing the understanding of students with slower learning abilities regarding spatial structures.*

Keywords : *Flashcard, Mathematics Learning Outcomes, slow learner.*

Abstrak: Siswa dengan tingkat pembelajaran yang lebih lambat menghadapi kesulitan dalam menerima informasi. Oleh karena itu, mereka memerlukan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah kartu pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan kartu pembelajaran dalam pengajaran matematika, khususnya pada topik bangun ruang, terhadap hasil belajar siswa dengan tingkat pembelajaran yang lebih lambat di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Negeri OKU Timur pada tahun pelajaran 2022/2023. Desain penelitian ini mengadopsi bentuk time series, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan metode uji hipotesis asosiatif. Hasil analisis menunjukkan nilai Z sebesar 2,70, melebihi nilai kritis 1,96. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan kartu pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa dengan tingkat pembelajaran yang lebih lambat. Data pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,4, sedangkan data posttest menghasilkan nilai rata-rata sebesar 77,2. Analisis ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan kartu pembelajaran. Rata-rata hasil belajar meningkat setelah menggunakan kartu pembelajaran, menunjukkan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa yang belajar dengan tingkat yang lebih lambat terhadap materi bangun ruang.

Kata kunci : *Flashcard, hasil belajar matematika, slow learner.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk memengaruhi orang lain, baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan perubahan yang bermakna guna terwujudnya sistem pendidikan yang merata, tersebar luas, dan memiliki kualitas tinggi untuk kehidupan masyarakat, sebagaimana diuraikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 (Dewi et.al., 2022). Pendidikan memiliki signifikansi besar bagi manusia dalam memperluas pengetahuan dan kecerdasan, bertujuan untuk mencapai informasi dan aspirasi di masa depan. (B. Ningsih dkk., t.t.).

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang dinamis sejalan dengan kemajuan di bidang pendidikan secara menyeluruh. Meskipun begitu, dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang mengiringinya. Peran guru dalam proses belajar mengajar menjadi sangat krusial untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Menurut Santrock, tantangan lain yang muncul dalam proses pembelajaran berasal dari peserta didik. Salah satu fokus penelitian ini adalah masalah lambat belajar atau *slow learner*. Anak *slow learner* adalah individu yang menunjukkan pencapaian belajar di bawah rata-rata pada berbagai aspek akademis, meskipun tidak termasuk dalam kategori anak dengan keterbelakangan mental. Skor IQ mereka biasanya berkisar antara 70-90, menurut Binet dan Wechler (dengan rentang 70-89). Selain itu, anak *slow learner* juga seringkali menghadapi kesulitan atau keterbatasan dalam proses belajar dan

menyesuaikan diri dengan materi pelajaran yang dihadapi (F. A. R. Putri & Fakhruddiana, 2018).

Peserta didik yang lamban belajar atau *slow learner*, menghadapi tantangan dalam menerima informasi, merespons rangsangan, dan beradaptasi secara sosial. Hal ini menjadi fokus perhatian khusus selama proses belajar. Kondisi ini berlaku di seluruh mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran tematik, karena siswa *slow learner* memiliki tingkat pemahaman yang lebih lambat dalam menerima informasi (Oktavianita & Wahidin, 2022). Pernyataan ini menjadi dasar bahwa siswa yang mengalami kesulitan belajar perlu mendapatkan layanan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Siswa yang belajar dengan lambat atau *slow learner* pastinya membutuhkan pendidik yang dapat menerima, menyesuaikan, dan mengembangkan diri sesuai dengan kondisi serta kebutuhan mereka dalam proses belajar (Wanabuliandari & Purwaningrum, 2018). Dengan demikian, siswa *slow learner* membutuhkan pendidik yang memiliki kreativitas tinggi dan dapat memberikan keyakinan kepada siswanya bahwa mereka mampu mencapai hasil sesuai dengan harapan. Pendidik yang dapat memahami kondisi kelas dan mengatasi tantangan di dalamnya menjadi hal yang penting.

Salah satu strategi yang dapat diadopsi adalah menggunakan alat pembelajaran kreatif yang sesuai bagi siswa. Pemanfaatan media sebagai alat pendukung dalam mentransmisikan informasi dalam proses pembelajaran melibatkan perangkat yang dapat dimanfaatkan secara fisik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu,

pemanfaatan media juga berperan dalam memberikan variasi dalam metode pembelajaran untuk mengatasi rasa bosan dan sekaligus meningkatkan tingkat perhatian siswa. Penggunaan media juga berkontribusi dalam menjelaskan pesan-pesan yang mengandung informasi, merangsang motivasi belajar siswa yang awalnya terbatas oleh ruang, waktu, dan indera (K. L. Putri, 2020).

Seorang pendidik dan murid tentu memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran untuk siswa lambat belajar seharusnya lebih menarik daripada yang pernah ada sebelumnya. Semakin tinggi kualitas media pembelajaran yang dibuat, semakin baik pula penggunaannya. Evaluasi hasil pembelajaran tidak hanya bergantung pada keahlian guru dalam mengajar, tetapi juga terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Meski begitu, seorang pendidik yang inovatif dapat menciptakan media pembelajaran sendiri yang dirancang dengan kreativitas dan sistematika agar peserta didik dapat belajar dengan penuh kegembiraan (R. Sari dkk., t.t.).

Penggunaan flashcard dapat menjadi opsi pengajaran membaca bagi para siswa. Flashcard merupakan salah satu metode pembelajaran visual yang berbentuk kartu kecil dengan gambar, umumnya dibuat dengan menggunakan foto, simbol, atau ilustrasi yang ditempatkan di bagian depan, sementara di bagian belakang terdapat penjelasan berupa kata atau kalimat terkait gambar tersebut. Penggunaan flashcard sebagai alat pembelajaran membantu mengingatkan dan membimbing siswa terhadap konsep yang terkait dengan gambar (Angreany & Saud, 2017).

Menurut Rianti, flashcard dianggap sebagai

Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard*....
(Irawan, Latifah, & Rizki, 2024)

alat yang dapat memberikan kegembiraan dan minat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Flashcard dilihat sebagai bentuk media pembelajaran yang juga berfungsi sebagai permainan edukatif berupa kartu, yang berisikan gambar dan kata-kata untuk meningkatkan daya ingat dan melatih kemandirian. Dalam konteks permainan ini, terdapat unsur yang paling mendekati kekuatan penuh dalam pembelajaran (Damayanti dkk., 2016). Oleh karena itu, pemanfaatan flashcard menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dalam mengatasi kendala pembelajaran siswa *slow learner*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2020) Menyatakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelumnya adalah 69,00 dan meningkat menjadi 80,400, mengindikasikan peningkatan sebesar 11,600 pada hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Maryanto & Wulanata, 2018) Penggunaan flashcard dapat meningkatkan pemahaman bentuk huruf pada siswa kelas 1 dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Gagasan serupa juga dijelaskan oleh Permata Sari dan Bangun, yang menyatakan bahwa pemanfaatan flashcard dapat meningkatkan pemahaman membaca pada siswa lamban belajar (Permitasari & Bangun, 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran yang kreatif untuk mengatasi siswa *slow learner* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media dalam konteks pendidikan dianggap sebagai instrumen yang sangat krusial dalam menentukan kesuksesan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat secara langsung memberikan dinamika yang signifikan terhadap peserta didik (Arsyad, 2011). Sebuah media dapat dianggap sebagai media pembelajaran apabila menyampaikan pesan-pesan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Rohani, 2020).

Fungsi dari media pembelajaran dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut ini: 1) Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif. 2) Sebagai elemen yang saling terkait dengan elemen lainnya, media pembelajaran bertujuan untuk membentuk situasi belajar yang diinginkan. 3) Berperan dalam mempercepat proses pembelajaran. 4) Meningkatkan kualitas dari proses belajar-mengajar. 5) Memberikan konkretisasi pada materi yang abstrak sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya verbalisme (Nurseto, 2011).

Media Flashcard

Flashcard adalah alat pembelajaran berupa kartu bergambar yang memuat rangkaian pesan, dan setiap gambar dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakangnya.

Menurut Derek Rowantree, flashcard memiliki beberapa fungsi, yaitu: a) mengulangi peristiwa yang terjadi, b) menyediakan stimulus belajar, c) mengaktifkan respons siswa, dan d) memberikan umpan balik secara langsung. Dari

penjelasan tersebut, terlihat bahwa penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bertujuan untuk mencapai peristiwa yang jarang, jauh, dan sulit dicapai. Dengan menggunakan media ini, proses pengajaran siswa dapat ditingkatkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Rahman et al., 2021).

Slow learner

Siswa *slow learner* merujuk pada mereka yang belajar dengan kecepatan yang lebih lambat, memerlukan waktu yang lebih lama daripada kelompok siswa lain yang memiliki tingkat potensi intelektual yang setara (Amelia, 2016). *Slow learner* merupakan keterbatasan kognitif yang dimiliki siswa dalam belajar, namun tidak tergolong ke dalam *intellectual disability* (Ridha, 2022).

Anak yang mengalami kesulitan belajar lambat dapat diidentifikasi melalui beberapa karakteristik berikut: a) Fokus dan konsentrasi yang pendek, b) Respons yang lambat, c) Kemampuan untuk bekerja dengan konsep abstrak yang lambat, d) Terbatas dalam menilai informasi yang relevan, e) Kesulitan mengungkapkan ide secara verbal, f) Kesulitan mengenali unsur-unsur dalam situasi baru, g) Proses belajar yang lambat dan mudah lupa, h) Memiliki pandangan yang terbatas, i) Tidak mampu melakukan analisis, memecahkan masalah, dan berpikir kritis (Wati, 2018).

Untuk mengatasi anak *slow learner*, diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus. Dalam proses pembelajaran, guru harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: a) Guru perlu menyadari bahwa anak memerlukan pengulangan lebih banyak, b) Pelaksanaan tutorial baik di sekolah maupun di rumah, c) Pemanfaatan

metode demonstrasi dan panduan visual lebih intens untuk mengurangi penggunaan verbalisme, d) Pengenalan konsep-konsep yang sederhana pada awal pembelajaran, e) Penggunaan petunjuk yang mudah dimengerti, f) Pengenalan terhadap gaya belajar anak, termasuk visual, auditori, dan kinestetik (L. Z. Ningsih & Silvianetri, 2022).

Dapat dimengerti bahwa anak *slow learner* bukanlah anak yang memiliki cacat atau keterbelakangan; ini tidak terkait dengan tingkat kecerdasan mereka. Sebaliknya, anak-anak ini hanya belajar dengan kecepatan yang lebih lambat dibandingkan dengan teman-teman sebaya mereka atau memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep. Mereka tidak dapat dianggap sebagai anak yang kurang cerdas. Anak-anak *slow learner* membutuhkan dukungan tambahan dalam proses belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Obyek penelitian ini adalah tiga siswa kelas III-A yang mengalami kesulitan belajar atau dikenal sebagai *slow learner*. Penelitian dilakukan di sebuah Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kabupaten OKU Timur. Pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Quasi eksperimen adalah metode penelitian yang tidak melibatkan penugasan acak (*random assignment*) dalam pelaksanaannya, melainkan menggunakan kelompok yang telah ada (Hastjarjo, 2019). Sedangkan desain penelitian ini menggunakan bentuk *time series design* sehingga tidak menggunakan kelompok kontrol sebagaimana yang diungkapkan (Sugiyono, 2009) bahwa "*time series design* hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol"

O₁ O₂ O₃ O₄ X O₅ O₆ O₇ O₈

Keterangan

O₁ O₂ O₃ O₄ = kondisi *pre-test* beserta hasilnya

O₅ O₆ O₇ O₈ = kondisi *post-test* beserta hasilnya

X = *Treatment* (Penggunaan *Flashcard*)

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah tes berbentuk pilihan ganda. Sebelum tes diterapkan untuk mengumpulkan data, beberapa langkah persiapan dilaksanakan, termasuk pemeriksaan soal, percobaan soal, dan analisis. Proses analisis melibatkan penilaian validitas dan reliabilitas setiap pertanyaan pada tes tersebut. Data yang dihimpun oleh peneliti terkumpul melalui delapan sesi ujian, yang terdiri dari empat sesi *pre-test* dan empat sesi *post-test*.

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan metode uji hipotesis asosiatif. Metode ini digunakan untuk menentukan apakah ada korelasi yang signifikan antara dua variabel atau lebih (M.Si, 2020). Untuk mengevaluasi keterkaitan tersebut, digunakan metode statistik nonparametrik yang sesuai dengan tipe data ordinal. Dalam konteks penelitian ini, rumus uji tanda diaplikasikan sebagai alat bantu untuk melaksanakan analisis hipotesis asosiatif (N. W. Sari & Samawi, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan hasil akhir dari *pre-test* dan *post-test*. Hasil akhir *pre-test* didapatkan dari rata-rata nilai *pre-test* yang dilaksanakan sebanyak empat kali. Sedangkan hasil *post-test* juga didapatkan dari rata-rata nilai *post-test* yang dilaksanakan sebanyak empat kali. Berikut merupakan rekapitulasi hasil akhir dari *pre-test* dan *post-test* :

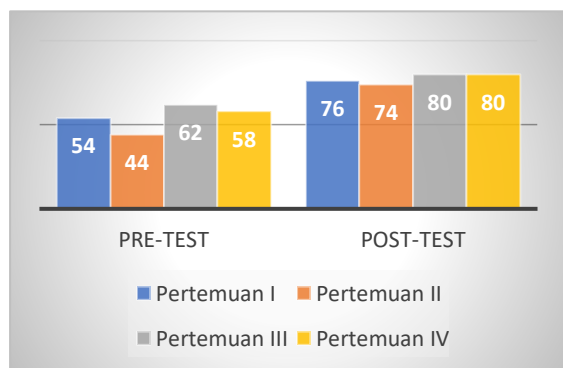
Tabel 1. Hasil akhir pre-test

No.	Nama	Nilai Pre-test				Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV		
1	Arif	70	50	80	40	240	60
2	Bella	60	40	70	80	250	62
3	Lita	30	50	40	60	180	45
4	Rudi	60	40	50	50	200	50
5	Zahra	50	40	70	60	220	55
Rata-rata akhir 54,4							

Tabel 2. Hasil akhir post-test

No.	Nama	Nilai Post-test				Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV		
1	Arif	90	90	100	80	360	90
2	Bella	80	80	90	100	350	87
3	Lita	60	70	60	80	270	67
4	Rudi	80	70	80	70	300	75
5	Zahra	70	60	70	70	270	67
Rata-rata akhir 77,2							

Dari data tersebut dapat dilihat peningkatan nilai rata-rata matematika yang diperoleh setiap pertemuan melalui gambar berikut.



Gambar 1. Nilai rata-rata setiap pertemuan

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji tanda (*sign test*). Berikut merupakan rumus yang digunakan :

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Melalui perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus tersebut, diperoleh nilai μ adalah 2,5 dan nilai σ adalah 1,11. Kemudian untuk

mencari nilai X dilakukan dengan uji tanda. Uji tanda digunakan untuk memeriksa hipotesis bahwa dua variabel yang merupakan dua sampel terkait memiliki distribusi yang serupa atau berkorelasi, terutama jika data yang digunakan berbentuk ordinal.

Hasil analisis ini diekspresikan dengan menggunakan tanda positif dan negatif untuk menunjukkan perbedaan antara pasangan observasi, bukan berdasarkan seberapa besar perbedaan tersebut. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti menghitungnya dengan bantuan *SPSS 26* dan didapatkan hasil berikut:

Frequencies

	N
post_test - pre_test Negative Differences ^a	0
Positive Differences ^b	5
Ties ^c	0
Total	5

- a. post_test < pre_test
- b. post_test > pre_test
- c. post_test = pre_test

Dari tabel di atas diperoleh hasil bahwa yang bertanda negatif sebanyak nol, yang bertanda positif sebanyak lima, dan yang bernilai nol sebanyak nol. Artinya, perubahan tanda positif (+) sebanyak 5. Sesuai dengan rumus apabila $X <$, maka dalam rumus menggunakan $(X - 0,5)$ sedangkan apabila $X >$, maka dalam perumusan menggunakan $(X + 0,5)$. Maka dari itu didapatkan nilai $X = 5$ dan berlaku $X + 0,5$.

Setelah didapatkan bahwa $X + 0,5$ maka kemudian dilakukan uji hipotesis dua sisi dengan

nilai kritis $\alpha = 5\%$. Diperoleh hasil sebagai berikut:

$$Z = \frac{(X + 0,5) - \mu}{\sigma}$$

$$Z = \frac{(5 + 0,5) - 2,5}{1,11}$$

$$Z = \frac{3}{1,11}$$

$$Z = 2,70$$

Dari data hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dianalisis dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : apabila nilai $Z \leq 1,96$ maka H_0 diterima

H_1 : apabila nilai $Z \geq 1,96$ maka H_1 diterima

Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan uji tanda, ditemukan nilai Z sebesar 2,70, yang melebihi 1,96. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) dapat ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) dapat diterima karena nilai $Z \geq 1,96$.

Sebelum menggunakan *flashcard* dalam pengajaran bangun datar, pencapaian pembelajaran matematika siswa dinilai melalui serangkaian pre-test yang diadakan sebanyak empat kali. Dari hasil pre-test tersebut, ditemukan bahwa rata-rata nilai adalah 54,4. Meskipun demikian, rata-rata tersebut masih berada di bawah skor minimal yang diharapkan, yakni 60. Terdapat selisih sebesar -5,6 atau sekitar -9,3% antara skor rata-rata akhir dengan skor minimal yang diharapkan. Dengan kata lain, siswa masih membutuhkan peningkatan sebesar 9,3% lagi untuk mencapai nilai minimal yang ditargetkan.

Hasil belajar matematika siswa meningkat setelah menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran bangun datar. Perubahan ini dapat diamati dari hasil tes setelah pembelajaran yang dilakukan empat kali. Skor terendah yang diperoleh siswa selama tes adalah 60, yang merupakan skor minimum yang telah ditetapkan. Sementara itu,

skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, dengan rata-rata skor akhir mencapai 77,2. Selisih antara skor minimum dan rata-rata akhir sekitar 17 poin atau 28,3%. Dengan kata lain, pencapaian hasil tes setelah pembelajaran mencapai 28,3% dari standar minimum yang ditargetkan.

Dari data di atas bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata. Dimana nilai rata-rata yang didapatkan siswa dalam pre-test berkisar 54,4 sedangkan rata-rata yang didapatkan siswa dalam post-test meningkat menjadi 77,2. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai siswa sebesar 22,8 maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika siswa *slow learner* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kabupaten OKU Timur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hipotesis mengenai dampak penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan siswa *slow learner*, hasil analisis data menunjukkan nilai Z sebesar 2,70, yang lebih besar daripada 1,96. Sebagai hasilnya, hipotesis nol (H_0) dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) dapat diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa *slow learner*. Dari analisis data pretest, ditemukan bahwa nilai rata-rata sebesar 54,4, sedangkan pada analisis data posttest ditemukan nilai rata-rata sebesar 77,2. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan *flashcard* sebagai media

pembelajaran. Peningkatan rata-rata hasil tersebut menunjukkan efektivitas penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman siswa *slow learner* terhadap materi matematika.

Saran

Dalam melaksanakan observasi terhadap siswa *slow learner*, perencanaan yang matang perlu dipertimbangkan agar hasil observasi dapat lebih komprehensif dan dapat diukur dengan jelas sejauh mana kemampuan matematis siswa *slow learner* tersebut. Jika ada niat untuk melakukan eksperimen, disarankan untuk membentuk dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, guna menilai efektivitas penggunaan media *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, W. (2016). Karakteristik dan Jenis Kesulitan Belajar Anak *Slow learner*. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.30604/jika.v1i2.21>

Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), Article 2.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.

Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto, S. (2016). Pengembangan Media Visual *Flashcard* pada Materi Interaksi

Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *SAINSMAT*, V(2), Article 2.

Dewi, L. M., Meliyawati, M., & Gentari, R. E. (2022). Strategi Penerapan Pembelajaran *Flashcard* dalam Mengatasi Kesulitan Membaca pada Anak Usia Dini di TK Bhakti 5 Kp. Sumur Peteuy Baros Kabupaten Serang. *Jurnal Artikula*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.30653/006.202251.61>

Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.

Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305.

M.Si, D. K. W. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Ningsih, B., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. (t.t.). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia | Journal of Classroom Action Research*. Diambil 28 Mei 2023, dari <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1924>

Ningsih, L. Z., & Silvianetri, S. (2022). Analisis

- Motivasi Belajar Siswa *Slow learner* Pasca BDR. *Jurnal Elementary:Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 118–122. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i2.8538>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oktavianita, S., & Wahidin, W. (2022). Gestur Siswa *Slow learner* dalam Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2941>
- Permitasari, I. R. A., & Bangun, D. C. B. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Dengan Media *Flashcard* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak *Slow learner*. *IMAGE*, 1(1), Article 1.
- Putri, F. A. R., & Fakhruddiana, F. (2018). Self-efficacy guru kelas dalam membimbing siswa *slow learner*. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.25161>
- Putri, K. L. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran *Flashcard* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SD Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard*.... (Irawan, Latifah, & Rizki, 2024)
- N Gumpang 3. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i04.39825>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Ridha, A. A. (2022). *Memahami Perkembangan Siswa Slow learner*. Syiah Kuala University Press.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa *Slow learner*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17977/um029v1i22014p140-144>
- Sari, R., Priandini, A., & Fuzianto, A. (t.t.). *Penggunaan Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus | Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Diambil 28 Mei 2023, dari <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2218>
- Sugiyono, s. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

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

Wanabuliandari, S., & Purwaningrum, J. P. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Kudus Pada Siswa *Slow learner*. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i1.2724>

Wati, R. D. (2018). Interaksi Sosial Siswa *Slow learner*. *Basic Education*, 7(3), Article 3.

How to cite this paper :

Irawan, M. F., Latifah, A., & Rizki, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa *Slow Learner*. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 67–76.



9 772548 884008