



EFEKTIVITAS MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN *SELF CONTROL* PESERTA DIDIK

Rahmad Dwi Muharis¹, Cici Yulia^{2(*)}

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia¹²
rahmaddwi082@gmail.com¹, ciciyulia@uhamka.ac.id²

Abstract

Received: 06 Juli 2022
Revised: 07 Juli 2022
Accepted: 08 Juli 2022

Self control sangat penting bagi peserta didik, agar tidak terjadinya penyimpangan yang terjadi di sekolah maupun di luar sekolah. Tujuan penelitian ini yakni guna mengukur efektivitas pemakaian media *flashcard* guna meningkatkan pemahaman *self control* peserta didik. Adapun penelitian ini memakai analisis *pre-eksperimen seperti one-group pre-test dan posttest design*. Instrumen dalam penelitian, memakai angket dengan 21 item pertanyaan untuk mengukur efektivitas media *flashcard* untuk meningkatkan pemahaman mengenai *self control*. Teknik pengambilan sampel dalam analisis ini memakai *purposive sampling* dimana jumlah sampelnya 10 orang siswa kelas VIII SMPN 148 Jakarta. Pada nilai *pre test* mendapatkan nilai mean = 45,40 dan pada *post test* diperoleh nilai mean = 58,10. Hal ini menunjukkan bahwasanya ada perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji hipotesis, memakai uji kolmogorov smirnov dengan hasil $0,200 > 0,005$ yang berarti nilai residual berdistribusi normal. Kemudian, dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai $Z_{hitung} 2,812 > Z_{tabel} 1,960$ dan nilai asymp. Sig (2-tailed) ialah $0,005 < 0,05$ yang menerangkan bahwasanya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil di antara sebelum serta sesudah diberikan media *flashcard*. Hal ini terlihat bahwa penggunaan media *flashcard* efektif saat meningkatkan pemahaman *self control* peserta didik.

Keywords: Efektivitas; *Flashcard*; *Self Control*

(*) Corresponding Author: Yulia, ciciyulia@uhamka.ac.id, +62 8537 4737 337

How to Cite: Muharis, R. D. & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan *Self Control* Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 683-689.

INTRODUCTION

Remaja sangat dekat dan identik dengan masa krisis. Remaja memiliki kesempatan dalam melakukan dan mengeksplorasi banyak hal walaupun terkadang perilaku mereka tidak sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Menurut Marcia, perilaku mencoba banyak hal, dikenal dengan eksplorasi identitas (Ningsih, 2018). Remaja juga perlu melibatkan nilai-nilai atau norma yang berlaku sehingga remaja tidak terjebak pada perilaku melanggar aturan (Weiten, 2013). Menurut Storr aturan sekolah pada dasarnya memiliki Batasan untuk mengatur perilaku baik dan tidak baik. Permulaan penggabungan antara dua sikap yaitu baik dan buruk terjadi pada saat masa remaja (Ningsih, 2018). Menurut Robert J. Havighurst menyatakan, tugas perkembangan itu terjadi di setiap individu. Apabila perkembangan itu diselesaikan dengan baik maka hasil dari perkembangan tersebut adalah kebahagiaan dalam menjalankan tugas berikutnya. Sebaliknya, apabila tugas perkembangan itu tidak diselesaikan dengan baik maka yang terjadi adalah ketidakbahagiaan dan mengalami kesulitan dalam tugas perkembangan berikutnya (Masjukur, 2018).

Karena pada masa ini banyak remaja yang melakukan hal yang menyimpang di karenakan kurangnya self control pada diri mereka. Kondisi lingkungan yang beragam bisa menimbulkan self control pada remaja. Remaja yang memiliki self control yang baik, maka mampu dengan baik menerima situasi yang ada di luar dirinya (Bolger et al, 2021). Contoh hal remaja yang belum memiliki self control baik, remaja tersebut masih melakukan tawuran dan narkoba. Tidak jarang juga banyak remaja yang meninggal hanya karena tawuran dan narkoba. Selain itu banyak remaja yang sudah berani melawan gurunya. Dilihat dari konsep Freud, maka seseorang remaja yang memiliki ego dan super ego cenderung memiliki self control yang baik. Tentu itu sangat penting bagi remaja memiliki self control dalam diri. Sehingga tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan yang di dalam perkembangannya. Sehingga seorang remaja dapat berkembang secara optimal dan positif. Menurut Averill (1973) kemampuan dalam mengelola informasi yang di interpretasikan menjadi sebuah tindakan yang di yakini. Dari permasalahan tersebut harus segera diselesaikan agar tidak mengganggu kehidupan para remaja. Peserta didik harus memiliki diberi nasihat dan konseling untuk memiliki pemahaman yang kuat mengenai self control. Media *flashcard* termasuk media yang bisa dipakai untuk peningkatan pemahaman peserta didik tentang self control, diyakini bahwasanya setelah peserta didik memakai teknik pembelajaran ini, mereka akan mendapatkan informasi tentang self control yang baik dan positif.

Penggunaan media *flashcard* yakni teknik pembelajaran yang memakai kartu-kartu berisi gambar, teks, ataupun tanda untuk mengingat dan mengarahkan peserta didik pada informasi yang relevan. Perspektif ini menunjukkan bahwasanya kartu flash yakni kartu yang mencakup gambar dan teks, yang memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah memahami arti dari gambar tersebut. Menurut Susilana. dan Riyana, media *flashcard* terdiri dari kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm, Digambar menggunakan tangan, ataupun foto; gambar-gambar pada kartu flash yakni rangkaian pesan dengan keterangan yang menyertainya. Anggraini et al., (2019) mengemukakan bahwasanya *flashcard* yakni kartu berbentuk gambar yang dicocokkan dengan materi pelajaran guna memudahkan guru dalam menjelaskan pesan yang dimaksudkan. Materi bisa juga tentang keterampilan membaca, dalam hal ini media yang dipakai yakni kartu huruf dan kartu kata.

Lilis Midyawati mengatakan bahwasanya jenis media *flashcard* bisa dilaksanakan dengan cara (Madyawati et al., 2016):

1. Media berbasis kartu gambar berupa kartu gambar.
2. Media *flashcard* yakni huruf.
3. Media *flashcard* berbentuk kartu nama binatang, benda, dan buah.
4. Media *flashcard* berupa kartu majemuk, yaitu kartu bergambar yang memuat huruf dan lambang abjad.

Manfaat dari media pembelajaran *flashcard* menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2007) antara lain:

1. Visualisasikan topik yang harus dikomunikasikan kepada peserta didik,
2. Agar peserta didik tidak cepat bosan dan guru tidak perlu membutuhkan banyak tenaga, pendidik akan memakai strategi mengajar yang lebih bervariasi di luar komunikasi verbal saja.
3. Selain mendengar penjelasan guru, peserta didik bisa terlibat dalam kegiatan belajar lainnya seperti menonton, mendemonstrasikan, dan melakukan, antara lain.
4. Sebagai prompt dan bantuan bagi peserta didik untuk memberi jawaban yang diperlukan.

Berdasarkan wawan cara dengan guru BK SMP 148 Jakarta Timur, mengatakan bahwa peserta didik di SMP 148 Jakarta Timur kurang memiliki self control pada setiap individu peserta didik. Banyak contoh permasalahan yang terjadi seperti peserta didik yang berkelahi antar temannya sendiri, membully temannya, dan melawan guru. Guru BK juga memberi saran untuk memberikan pengetahuan tentang self control ke peserta didik, sehingga pemahaman peserta didik di SMP 148 Jakarta Timur memiliki pemahan self control yang baik. Sehingga tidak lagi terjadi masalah-masalah tersebut.

METHODS

Penelitian eksperimental dipakai untuk penelitian ini. Karena memakai media *flashcard* Penelitian eksperimental yakni studi yang dirancang sedemikian rupa untuk menentukan korelasi kausal dengan presisi yang lebih besar. Dengan kata lain, penelitian eksperimental melibatkan dengan sengaja mencoba sesuatu dan mengamati hasilnya. Eksperimen, menurut Sugiono, yakni pendekatan studi yang dipakai untuk menentukan dampak terapi tertentu pada orang lain di bawah pengaturan yang terkontrol (Anggraini et al., 2019).

Dengan memakai media *flashcard*, penelitian eksperimental ini peneliti secara langsung untuk menguji menguji hipotesis mengenai *self control* untuk mengetahui perbedaan ataupun perubahan sebelum dan sesudah menerima layanan. Desain eksperimen penelitian ini yakni Pre-Experiment yang terdiri dari pre-test dan post-test one-group design memakai *flashcard* bertujuan menambah pemahaman peserta didik tentang *self control*.

Menurut Arikunto (2010) Seringkali, pra-eksperimen disebut sebagai "eksperimen palsu". Eksperimen ini terkadang dikenal sebagai eksperimen semu. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwasanya bentuk eksperimen ini tidak mengikuti metode eksperimen ilmiah, yang mengikuti pedoman-pedoman tertentu.

Prosedur dan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran memakai media *flashcard* :

1. Meningkatkan kesadaran peserta didik tentang *self control* melalui penggunaan *flashcards* dan diskusi berbagai topik pada setiap pertemuan yang disesuaikan dengan indikator ataupun komponen *self control*.
2. Menggunakan *flashcards*, peneliti menjelaskan faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam aktivitas game.
3. Peneliti selanjutnya mendeskripsikan subjek ataupun konten yang akan dibahas.
4. Setelah penjelasan isi, peneliti membagikan kartu kepada setiap individu.
5. Selanjutnya, setelah semua individu mendapatkan kartu, peneliti meminta kepada setiap individu untuk menjelaskan maksud sesuai isi di dalam kartu, lalu peneliti memberi kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dalam pertemuan saat itu.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Tabel 1.
 Norma Kategori *Self Control*

Kategori	Rumus Perhitungan Jarak Interval	Kriteria/Rentang skor	
Sangat Rendah	$\mu - 1,5 \sigma < X$	$X < 21$	$X < 21$
Rendah	$\mu - 1,5 \sigma < X \leq \mu - 0,5 \sigma$	$22 < X \leq 39$	22- 39
Sedang	$\mu - 0,5 \sigma < X \leq \mu + 0,5 \sigma$	$40 < X \leq 57$	40 - 57
Tinggi	$\mu + 0,5 \sigma < X \leq \mu + 1,5 \sigma$	$58 < X \leq 75$	58 - 75

Sangat Tinggi	$X < \mu + 1,5 \sigma$	$76 < X$	$76 < X$
---------------	------------------------	----------	----------

Sumber: dihitung dengan SPSS 23.0

Berdasarkan tabel diatas merupakan hasil analisis data deskriptif *self esteem* siswa dengan hasil perhitungan klasifikasi skala dan jarak Azwar (2019). Nasution (2017) mengklaim bahwa analisis deskriptif adalah jenis penelitian data yang digunakan untuk memeriksa generalisasi temuan penelitian berdasarkan sampel tunggal. Terdapat 5 kategori yang digunakan adalah 1) sangat rendah 2) rendah 3) sedang 4)tinggi 5) sangat tinggi, dan nilai yang telah di dapatkan yaitu :

Tabel 2.
 Hasil *Pre-test* dan *Post-test Self Control* Peserta Didik

NO	Nama/Inisial	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	GR	50	Sedang	52	Sedang
2	CAA	45	Sedang	63	Tinggi
3	YA	45	Sedang	67	Tinggi
4	HAS	39	Rendah	64	Tinggi
5	VA	47	Sedang	53	Sedang
6	STC	36	Rendah	61	Tinggi
7	RI	46	Sedang	52	Sedang
8	IFM	45	Sedang	59	Tinggi
9	UFA	50	Sedang	56	Sedang
10	ZN	51	Sedang	54	Sedang
	Jumlah	454		581	
	Rata-rata	45,4		58,1	

Sumber: dihitung menggunakan media excel

Pada hasil perbandingan nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan diatas mengenai *Self control* siswa SMPN 148 Jakarta, sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *canva* rata-rata yang diperoleh dari nilai pretest sebesar 45,4 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *canva* diperoleh hasil rata-rata pada post-test dengan nilai 58,1. maka bisa diartikan, terdapat pengaruh dan peningkatan terhadap *self control* siswa menggunakan media *flashcard*.

Kemudian dilakukan uji Wilcoxon menggunakan aplikasi IBM SPSS 23.0 dengan hasil sebagai berikut :

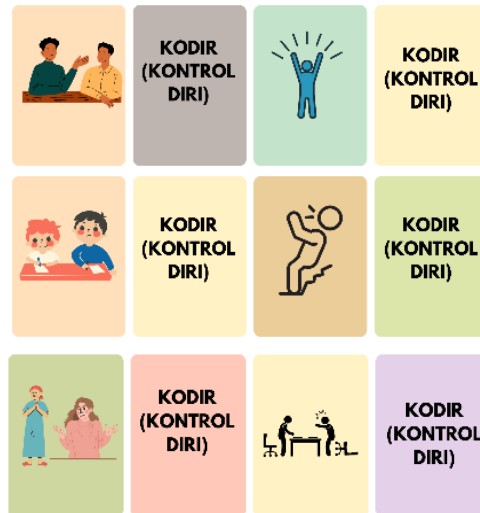
Tabel 3.
 Uji Wilcoxon Self Esteem

	Posttest - Pretest
Z	- 2.812
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

Sumber: dihitung menggunakan SPSS 23.0

Berdasarkan tabel diatas maka diartikan hasil perhitungan Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,005. Sebab 0,005 lebih kecil dibanding dengan 0,05 maka bisa disimpulkan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan dari nilai *self control pretest* dan *posttest*. Sehingga terdapat pengaruh dari penggunaan media *canva* untuk meningkatkan *self control* siswa di SMPN 148 Jakarta.

Setiap pertemuan, peserta didik diberi tema kartu sesuai dengan aspek dalam *self control*. Berikut media *flashcard self control*:



Gambar 1.

Tampilan Media *flashcard self control (behavioral control)*

Sumber : canva



Gambar 2.

Tampilan Media *flashcard self control (cognitive control)*

Sumber : canva



Gambar 3.

Tampilan Media *flashcard self control (Decisional Control)*

Sumber : canva

Discussion

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat nilai kategorisasi dan persentase *self control* 10 individu pada saat pre-test, nilai hitung kategori rendah menghasilkan rentang skor 22-39 dengan jumlah peserta didik 2 orang yaitu HAS dan STC. HAS dengan skor 39, dan STC. Kemudian 20% ditemukan masuk ke dalam kelompok rendah. Kemudian, kategori sedang memiliki rentang skor 40-57 dan total 8 anggota, GR dengan skor 50, CAA dengan skor 45, YA dengan skor 45, VA dengan skor 47, RI dengan skor 46, IFM dengan skor 45, UFA dan ZN mendapat masing-masing skor 50 dan 51. Oleh karena itu 80% masuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan data kategorisasi pemahaman *self control* dari 10 anggota sesudah mendapat perlakuan (post test), nilai hitung untuk kategori sedang memiliki rentang skor 40-57 dengan temuan 50% anggota yaitu GR, VA, RI, UFA dan ZN dengan masing-masing skor 52, 53, 56 dan 54. Kemudian, hasil perhitungan kategori tinggi memiliki rentang skor 58-75 dengan temuan 50% anggota diantaranya HAS, STC, CAA, YA, dan IFM. Masing-masing memiliki skor 64,61,63, 67 dan 59 nilai data skor kategorisasi dan persentase sesudah dilakukannya perlakuan menunjukkan bahwa kemampuan 10 anggota kelompok dalam memahami *self control* mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan dengan media *flashcard*, yang ditunjukkan dengan peningkatan data skor kategorisasi dan persentase sesudah di beri media *flashcard*.

Kemudian, Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan temuan sebesar $0,200 > 0,005$ menunjukkan bahwasanya nilai residual berdistribusi normal. Selain itu, nilai uji Wilcoxon yang diturunkan yakni $2,812 > 1,960$ dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,005 lebih kecil ataupun sama dengan 0,05 menunjukkan bahwasanya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terlihat dari nilai pre-test pada angket *self control* sebelum mendapat perlakuan dengan media *flashcard* lebih rendah dibanding dengan skor post-test sesudah

mendapat perlakuan menggunakan *flashcard*. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwasanya terdapat disparitas antara temuan yang didapat sebelum dan setelah perlakuan dengan media *flashcard*. Hal ini menunjukkan efektivitas *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang *self control*.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil nilai penelitian dan pembahasan di dalam penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa:

1. Nilai rata-rata (mean) didapatkan dari pre test yakni 45,40 dan nilai rata-rata (mean) yang didapatkan dari post test yakni 58,10, sesuai dengan temuan data pre test dan post test. Hasil ini menunjukkan bahwasanya pemahaman peserta didik tentang *self control* meningkat sebelum dan sesudah diberikan layanan memakai media *flashcard*.
2. Hasil hitung uji Wilcoxon diperoleh nilai Zhitung $2,812 > Z_{tabel} 1,960$ yang berarti bahwasanya baik H_0 maupun H_1 ditolak. Dengan demikian bisa dikatakan bahwasanya terdapat perbedaan hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah memakai media *flashcard*. Hal ini menunjukkan efektivitas media *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman tentang *self control*.

REFERENCES

- Arikunto, Suharaimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Dira, D. S. (2013). *PERANAN KONTROL DIRI TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF PADA REMAJA BERDASARKAN PERBEDAAN JENIS KELAMIN DI SAMARINDA*. 1(June), 185–191.
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>
- Jordan, W. G. (2011). *The Kingship of Self Control*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Madyawati, L., Zubadi, H., & Yudi, D. (2016). The Development of Multiple Intelligence Based Play Therapy Media for Children After the Disaster in Central Java. *The 4th University ...*, 17–29.
- Masjkur, M. (2018). Metadata, citation and similar papers at core.ac.u 1. *Pembagian Harta Waris Dalam Adat Tionghoa Di Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang*, 1(14 June 2018), 1–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>
- Ningsih, F. W., Muslihati, M., & Hidayah, N. (2021). Keefektifan Pelatihan Kontrol Diri Siswa SMP Melalui Permainan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(10), 1379. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14064>
- Ningsih, R. (2018). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Disiplin Remaja. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, 2(2), 0–4.