

## **Penggunaan Cram digital *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar *proverb* siswa kelas X**

**Betty Sekarasih Hadi Yani**

Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Playen. Jalan Yogyakarta-Wonosari, Plumbon Kidul, Logandeng, Kec. Playen, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55861, Indonesia

\* Penulis Korespondensi: Email: [bettysekarasih@hotmail.com](mailto:bettysekarasih@hotmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan hasil belajar *proverb* siswa dengan menggunakan media Cram Digital Flashcard; dan (2) mengetahui langkah-langkah meningkatkan hasil belajar *proverb* siswa dengan menggunakan media Cram Digital Flashcard. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan April 2018 dengan subyek penelitian siswa SMA Negeri 2 Playen, Gunungkidul kelas X MIPA 1. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan 2 pertemuan dalam tiap siklusnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi siswa belajar, observasi guru dalam mengajar, hasil tes tulis dan angket siswa melalui excel survey. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut (1) Penggunaan Cram Digital Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar *proverb* siswa. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi yang dilakukan di akhir setiap siklus. Data hasil belajar menunjukkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar dari siklus 1 87,29 menjadi 96,6 pada siklus 2. Baik hasil belajar pada siklus 1 maupun siklus 2 telah mencapai indikator keberhasilan, seluruh siswa mampu meraih hasil belajar diatas KKM, sehingga ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. (2) Langkah-langkah penggunaan Cram Digital Flashcard untuk meningkatkan hasil belajar *proverb* dapat dilakukan dengan cara (1) mempersiapkan rencana pembelajaran (2) memperkenalkan aplikasi cram dan fitur yang ada didalamnya (3) memilih 20 *proverb* yang sangat frekuensi digunakan dalam wacana untuk dapat dipelajari menggunakan cram digital flashcards. (4) menggunakan media Cram secara klasikal (5) membuat flashcard menggunakan Cram dalam kelompok (6) melakukan memorisasi menggunakan aplikasi Cram secara individual dengan mengeksplor beberapa fitur untuk memorisasi, fasilitas online quiz untuk melatih ingatan dan fitur games yang membuat belajar peribahasa lebih menarik dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** media, cram digital *flashcard*, *proverb* (peribahasa)

---

### **PENDAHULUAN**

Dalam kerangka Kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Inggris yang diselenggarakan di SMA masuk dalam struktur kurikulum sebagai mata pelajaran wajib (Kelompok A) dan Mata pelajaran Peminatan (Kelompok C). Kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris tampak sekali mengarah pada pengembangan kompetensi berkomunikasi dan pemahaman keterkaitan bahasa dan budaya. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris Peminatan kelas X terdapat satu materi pokok dalam kompetensi inti yang terkait erat sekali dengan budaya, yaitu materi "*proverb*" atau peribahasa dalam bahasa Inggris. *Proverb* seringkali digunakan dalam banyak wacana (*discourse*) seperti percakapan, *lectures* (*talk*), buku, surat kabar dan juga dalam film maupun TV shows. Maka diperlukan kompetensi berbahasa yang efektif dalam bahasa target untuk mencapai komunikasi yang sukses.

Materi *proverb* menjadi sulit bagi siswa karena maknanya sukar ditebak. Makna yang ada dalam suatu peribahasa bukanlah makna yang sebenarnya (tidak dapat diartikan kata per kata). Belajar peribahasa memerlukan pengetahuan tentang penggunaan peribahasa tersebut dengan tepat. Menemukan definisi yang tepat mengenai peribahasa atau *proverba* memang tidaklah mudah. Hal ini dikarenakan *proverba* dapat ditinjau dari berbagai macam sudut pandang. Karakter *proverba* yang komprehensif dan ketidak-cocokan antara bentuk lahir *proverba* dan fenomena yang diacunya menyebabkan *proverba* tidak dapat didefinisikan dalam sebuah definisi tunggal. Hal ini senada N dengayang telah disampaikan oleh Mieder (2004) dalam bukunya:

*The reason for not being able to formulate a universal proverb definition lies primarily in the central ingredient that must be part of any proverb definition – traditionality. The term 'traditionality' includes both aspects of age and currency that a statement must have to be considered a proverb.*

*But while we can describe the structure, style, form, and so on, of proverbs in great detail, we cannot determine whether a statement has a certain age or currency among the population by the text itself. It will always take external research work to establish the traditionality of a text, and this means that even the most precise definition attempt will always be incomplete (Mieder, 2004, p. 6).*

Penjelasan Mieder (2004) tersebut menggarisbawahi alasan mengapa tidak dapat mendefinisikan *proverba* yang dapat diterima secara universal adalah terletak pada komponen yang pastinya melekat pada seluruh definisi *proverba* yaitu ketradisionalannya. *Proverba* merupakan ungkapan yang tetap pemakaiannya dengan struktur kaku dan berbentuk ringkas, memiliki arti kias, tidak mengandung makna perumpamaan mengandung unsur kebijaksanaan, kebenaran, dan moral, dan beredar dalam masyarakat secara luas karena proses transfer budaya dari generasi ke generasi.

Di sisi lain, kesulitan belajar *proverb* juga dikarenakan fakta bahwa peribahasa (*proverb*) berakar pada budaya bahasa target. Ada banyak pesan moral, tema dan cerita dibalik sebuah *proverb*. *Proverb* merupakan refleksi adat, budaya, perilaku sosial dan norma pada masyarakat. Dengan demikian erat sekali kaitan antara bahasa dengan budaya. Brown (2000) menyatakan bahwa bahasa dan budaya tidak dapat dipisahkan. Budaya tanpa bahasa ataupun bahasa tanpa budaya sangat tidak mungkin terjadi (Hidayat, 2015; Sartini, 2009). Bahasa memproduksi budaya dan sebaliknya. Sehingga seorang pembelajar bahasa harus memiliki pengetahuan mengenai budaya dari bahasa yang ia pelajari. Belajar *proverb* berarti juga belajar kosakata baru yang memerlukan memorisasi, sementara retensi sebagian siswa sangat pendek. Terlebih lagi adanya asumsi bahwa menghafal adalah hal yang sangat sulit dilakukan oleh peserta didik jurusan MIPA. Ketika *proverb* hanya disajikan dalam deretan teks, siswa merasa sangat putus asa dan lelah dalam memahami *proverb*. Siswa memerlukan pembelajaran yang menarik baik dari cara penyampaian maupun pemanfaatan media yang akan membantu siswa untuk belajar materi *proverb*.

Pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi *proverb*. Dalam pembelajaran, *flashcard* dapat membantu siswa untuk menyimpan kesan yang baru saja dilihat, dan akhirnya dapat membantu siswa bila kesan yang ditangkap itu akan diungkap kembali. Selain itu, *flashcard* dapat meningkatkan ketangkasan, kecekatan, sesuai informasi atau bahan ajar.

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran sudah menjadi hal yang tidak dapat dielakkan lagi. Hal ini didukung dengan kenyataan bahwa peserta didik saat ini adalah digital native. Sejak kelahiran mereka telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet, animasi dan sebagainya yang terkait dengan teknologi. Digital Flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan dengan kondisi peserta didik saat ini. Flashcard sangat membantu memorisasi dan sistem digital membuat flashcard semakin akrab bagi siswa dengan teknologi yang ada di dalamnya. Peserta didik dapat memanfaatkan ponsel pintarnya untuk belajar. Thoresen (2015) menyatakan bahwa Cram Digital Flashcard merupakan aplikasi *desktop* dan *mobile* yang sangat bermanfaat untuk membuat dan berbagi flashcards dengan berbagai topik menarik di dalamnya. Cram berfungsi dalam platform android dan ios serta dapat diakses menggunakan web browser dengan alamat [www.cram.com](http://www.cram.com). Cram mengadaptasi sistem belajar Leitner. Sistem ini telah membantu ribuan siswa di seluruh dunia mengingat banyak informasi. Thoresen (2015) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan Cram digital flashcards siswa dapat memiliki berbagai macam pengalaman belajar. Ada beberapa mode dalam penggunaan Cram: (a) Cram memungkinkan siswa untuk menyesuaikan kebutuhan belajarnya. Siswa dapat menyembunyikan kartu yang sudah mereka pahami dan fokus pada informasi yang belum mereka pahami dengan baik, (b) Dalam Mode test, siswa dapat mengecek hasil memorisasi nya dengan fitur test yang ada dalam aplikasi cram. Test dalam bentuk multiple choice, isian dan memasangkan. Siswa dapat memilih moda yang sesuai dengan kebutuhannya. Dan dalam moda test ini secara otomatis diberikan feedback langsung (jawaban benar-salah dan score) dari tes yang telah dilakukan, (c) Cram juga memberikan fitur memorisasi dalam bentuk game yang diberi nama Jewels of the Wisdom dan Stellar speller. Setiap flashcards yang kita buat dapat diubah menjadi moda game. Siswa semakin tertarik untuk belajar karena ada kompetisi didalamnya, (d) Cram juga mampu mengakomodir berbagai macam gaya belajar. Tipe siswa visual dapat belajar dengan baik melalui gambar yang dapat disematkan dalam flashcards. Tipe auditori juga sangat terbantu karena cram menyediakan fitur read aloud yang dapat menjadikan tulisan dengan output suara. Siswa juga dapat belajar pronunciation melalui fitur ini. Tipe kinestetik juga terbantu menggunakan cram, dengan adanya moda game sangat mendukung gaya belajar kinestetik, (d) Cram menyediakan ribuan koleksi flashcards

yang dapat digunakan untuk belajar. Mengakses cram seperti memiliki perpustakaan flashcard di dalam kantong kita. Kita juga dapat membuat flashcards kita sendiri dan dapat kita atur untuk kepentingan pribadi atau dapat dibagikan ke dalam komunitas.

Penelitian sebelumnya Cram Digital Flashcard banyak digunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mata pelajaran sains untuk memahami istilah-istilah sains, sedangkan pada penelitian ini Cram Digital Flashcard dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar *proverb* (peribahasa) siswa kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA).

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini menggunakan penelitian kolaboratif, yaitu kerjasama antara guru peneliti dengan teman sejawat. Guru peneliti melakukan tindakan sementara teman sejawat bertindak sebagai pengamat (observer), dan siswa sebagai kelompok belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Playen, dengan subjek penelitian yaitu 24 siswa kelas X MIPA 1. Obyek yang diteliti adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap tahun pelajaran 2017/2018, pada bulan Februari 2018 sampai dengan bulan April 2018. Penerapan pada penelitian ini pada materi pokok *proverb* (peribahasa). Desain penelitian ini menagdopsi dari model Spiral Kemmis Taggart and Nixon yang terdiri atas perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus yang tiap-tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu *plan* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan *refection* (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2007, p.16). Sebelum masuk pada tahap plan, diawali dengan kegiatan pra penelitian serta melakukan identifikasi dan membuat rumusan masalah. Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi di kelas yang akan diteliti. Identifikasi masalah ini dilakukan dengan memberikan tes awal dan wawancara. Hasil tes dan wawancara ini akan direkam, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai data untuk identifikasi permasalahan yang dialami para siswa dalam menguasai materi *proverb*. Kemudian pada perencanaan tindakan (*Plan*) Peneliti merumuskan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan mengujicobakan pemanfaatan cram digital flashcard. Peneliti memilih 20 *proverb* yang sangat frekuen digunakan dalam wacana untuk dapat dipelajari menggunakan cram digital flashcards. Peneliti juga membuat skenario pembelajaran yang akan digunakan pada tindakan. Peneliti juga menyusun alat perekam data berupa lembar observasi (lembar pengamatan), angket catatan lapangan, atau pedoman lain yang diperlukan. Lembar pengamatan terdiri dari lembar pengamatan siswa dan lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran (Lembar observasi guru). Pada tahap pelaksanaan (*act*), peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dengan pemanfaatan *Cram Digital Flashcard*. Guru menyampaikan secara jelas aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan siswa. Selama pelaksanaan, guru senantiasa mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan aktivitasnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Pada kegiatan pengamatan (observasi), peneliti melakukan pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pengamatan ini dilakukan dengan alat perekam, lembar pengamatan, dan catatan lapangan. Kemudian pada tahap refleksi, peneliti melakukan pengkajian secara menyeluruh terhadap tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Untuk selanjutnya, akan dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Penelitian ini menggunakan data-data berupa hasil tes tulis siswa, hasil lembar pengamatan, dan angket. Lembar pengamatan diisi oleh peneliti dan kolabolator selama pelaksanaan. Dari hasil tes para siswa tersebut, akan dianalisa sehingga didapatkan data untuk mengetahui pencapaian hasil belajar *proverb* siswa. Angket dibagikan menggunakan excel survey, kemudian respon yang diberikan dianalisa. Data-data ini akan diperbandingkan (data awal dengan data akhir di setiap siklus) untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar. Semua data yang terkumpul baik berupa hasil tulisan tes, hasil survey maupun lembar pengamatan diolah dan dianalisa untuk dapat mengetahui hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam proses pembelajaran yaitu lembar observasi siswa dan lembar observasi guru mengajar, tes hasil belajar siswa pada akhir siklus dan angket (*survey*). Yang dianalis adalah :Analisis data observasi siswa dan data observasi guru mengajar hasil tes tulis serta hasil distribusi angket. Analisis menggunakan rerata hasil observasi dan tes, selanjutnya hasil rerata dideskripsikan untuk masing masing instrumen. Analisis deskriptif ini

digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik data hasil penelitian dan menjawab permasalahan yang tercantum dalam rumusan masalah. Analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini untuk data prestasi siswa adalah skor minimum, skor maksimum, rerata, dan presentase. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar apabila mencapai nilai minimal 75 untuk skala 100, Sedangkan untuk observasi siswa belajar dan observasi guru mengajar dan pengelolaan kelas nilai pencapaiannya dikatakan berhasil jika rata-rata persentase mencapai nilai lebih dari atau sama dengan baik (3) atau 75%. Apabila hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan tindakan, berarti tindakan berhasil. Namun, apabila hasil belajar para siswa belum mengalami peningkatan, maka perlu dilakukan tindakan lagi melalui siklus selanjutnya sesuai prosedur.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil tes tulis menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa lebih dari atau sama dengan 75 (untuk skala 100) dan ketuntasan klasikal 85%. Dan hasil observasi siswa belajar dan observasi guru mengajar pencapaiannya dikatakan berhasil jika rata-rata persentase mencapai nilai lebih dari atau sama dengan baik, dengan nilai 3 atau 75%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan *pre-test* pada pertemuan pertama. Setelah dilakukan *pre-test* pada pertemuan pertama, maka diperoleh hasil sebagai berikut: Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa penguasaan peribahasa bahasa Inggris siswa masih sangat rendah. Dari 24 siswa hanya 7 siswa yang memperoleh hasil di atas KKM. Dan rata-rata hasil yang dicapai adalah 56,46.

Hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yaitu siklus 1 pertemuan ke-1 (satu) dilakukan pada tanggal 19 bulan Maret tahun 2018, pertemuan ke-2 (dua), dilakukan pada tanggal 26 bulan Maret tahun 2018. Siklus ke-II, juga dilakukan 2 (dua) pertemuan yaitu pertemuan ke-3 dilakukan pada tanggal 27 bulan Maret tahun 2018, sedangkan pertemuan terakhir (pertemuan ke-4) dilakukan pada tanggal 2 bulan April tahun 2018. Dalam setiap pertemuan selalu dilaksanakan serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti mempersiapkan silabus, RPP, *Quiz online* untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa serta lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi siswa dan lembar observasi Guru. Pada kegiatan Pelaksanaan, peneliti memanfaatkan media secara klasikal pada siklus 1 sementara pada siklus 2 pemanfaatan media didisain pada pemanfaatan media secara berkelompok dan individual. Pelaksanaan observasi menggunakan lembar observasi yaitu: lembar observasi siswa dalam belajar dan lembar observasi guru dalam pengelolaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh observer yaitu teman sejawat. Pelaksanaan tes dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *quiz online* yang tersedia dalam aplikasi Cram. Pada setiap akhir pertemuan dalam siklus 1 maupun siklus 2 peneliti melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media Cram digital flashcard. Hasil observasi untuk siswa belajar pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data sebagai berikut: terjadi kenaikan skor cukup signifikan dari siklus 1 sebesar 3,45 menjadi 3,8 pada siklus ke 2. Beberapa indikator mengalami peningkatan yaitu: bertanya pada guru atau siswa dan berdiskusi untuk memecahkan masalah, pemanfaatan media dan sumber belajar yang ada, menilai dan memperbaiki pekerjaan, dan bekerja sama serta berkomunikasi dengan siswa lain. Perubahan disain pembelajaran pada siklus 2 membuat beberapa indikator memiliki peningkatan skor. Hal-hal yang diperbaiki antara lain: (1) Pemanfaatan media dilakukan secara klasikal pada siklus 1 dan dilakukan secara individual pada siklus 2 (siswa menoperasikan aplikasi Cram menggunakan gadget mereka sendiri-sendiri); (2) Dengan pemanfaatan media secara individual siswa memiliki kesempatan untuk menilai dan memperbaiki pekerjaannya secara mandiri; (3) Pada siklus 2, kegiatan yang dilakukan secara berkelompok sehingga memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, berkomunikasi dan berkolaborasi didalam kelompok untuk menyelesaikan tugas.

Dua indikator yang masih memiliki skor sama baik pada siklus 1 maupun siklus 2 adalah mengenai menjawab pertanyaan guru dan memecahkan masalah secara cepat. Hal ini disebabkan karena karakter siswa yang masih terkesan ragu-ragu dan tidak percaya diri ketika menjawab maupun mengemukakan pendapat. Namun demikian skor pencapaian terakhir mengenai siswa belajar dapat mencapai 3,8 hal ini berarti sudah memenuhi indikator keberhasilan. Untuk Hasil Observasi Guru terjadi kenaikan skor dari siklus 1 sebesar 3,85 menjadi 3,9 pada siklus ke 2. Indikator yang mengalami peningkatan yaitu mengaktifkan diskusi. Hal ini disebabkan pada pembelajaran di siklus 2 guru banyak

memberikan arahan, motivasi serta disain kegiatan yang membuat siswa berdiskusi baik dengan teman semeja maupun teman dalam kelompoknya. Dengan pencapaian skor 3,9 pada siklus 2 dan ada konsistensi hasil dari siklus sebelumnya berarti telah mencapai indikator keberhasilan, maka hasil ini perlu dipertahankan dan tidak diperlukan lagi tindakan pada siklus selanjutnya. Rerata hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2 adalah Tabel 1.

Tabel 1. Rerata hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2

	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	87,29	96,6
Terendah	35	83
Tertinggi	100	100
Jumlah siswa mencapai KKM	20	24
Jumlah siswa di bawah KKM	4	0

Data hasil belajar menunjukkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar dari siklus 1 87,29 menjadi 96,6 pada siklus 2. Baik hasil belajar pada siklus 1 maupun siklus 2 telah mencapai indikator keberhasilan. Indikator kinerja menyatakan bahwa siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai 75 atau lebih dari 75. Dengan demikian hasil belajar telah melebihi indikator kinerja sehingga tindakan ini dapat dinyatakan berhasil. Kriteria keberhasilan lainnya adalah ketuntasan klasikal yang mencapai 85%. Pada siklus 1 indikator keberhasilan ini belum dapat terpenuhi karena ketuntasan klasikal baru mencapai 83% (20 siswa yang memperoleh hasil di atas KKM) namun setelah selesai siklus 2 seluruh siswa mampu meraih hasil belajar diatas KKM, sehingga ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator kinerja telah terpenuhi sehingga tidak diperlukan tindakan selanjutnya. Kemudian berdasarkan hasil survey angket yang dibagikan secara online kepada siswa diperoleh hasil sebagai berikut: (1) 24 siswa (100 % siswa kelas X MIPA 1) menyatakan bahwa belajar dengan Cram Digital Flashcard belajar peribahasa menjadi sangat mudah; (2) 24 siswa (100 % siswa kelas X MIPA 1) menyatakan bahwa belajar dengan Cram Digital Flashcard belajar peribahasa menjadi menarik dan menyenangkan; (3) 24 siswa (100 % siswa kelas X MIPA 1) menyatakan hasil belajar peribahasa di atas KKM; (4) Diperoleh saran untuk menggunakan lebih banyak game lagi, menggunakan gambar yang lebih menarik dan adanya penjelasan penggunaan cram yang lebih detail.

### SIMPULAN

Dari tindakan-tindakan yang dilaksanakan pada siklus 1 dan 2 diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan cram digital flashcard dapat meningkatkan hasil belajar *proverb* pada siswa kelas X MIPA 1 SMA N 2 Playen tahun pelajaran 2017/2018. Dari Lembar observasi siswa, observasi guru, hasil belajar dan angket siswa dapat dilihat bahwa penggunaan cram digital flashcard efektif untuk menciptakan pembelajaran peribahasa yang mudah dan menyenangkan dan dengan hasil belajar yang memuaskan

Upaya peningkatan hasil belajar *proverb* dengan menggunakan media Cram digital flashcard pada siswa kelas X MIPA 1 SMA N 2 Playen tahun pelajaran 2017/2018 dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah guru mempersiapkan rencana pembelajaran, guru memperkenalkan aplikasi cram dan fitur yang ada didalamnya, peneliti memilih 20 *proverb* yang sangat frekuen digunakan dalam wacana untuk dapat dipelajari menggunakan cram digital flashcards. Pada siklus 1 guru menggunakan media Cram secara klasikal dan pada siklus 2 siswa dapat menggunakan aplikasi Cram secara individual. Guru juga menerapkan pembelajaran kolaboratif untuk pemanfaatan Cram secara berkelompok. Siswa memanfaatkan beberapa fitur di dalam cram baik flashcard untuk memorisasi, fasilitas online quiz untuk melatih ingatan dan fitur games yang membuat belajar peribahasa lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan cram digital flashcard dapat meningkatkan keaktifan siswa belajar *proverb* pada siswa kelas X MIPA 1 SMA N 2 Playen tahun pelajaran 2017/2018. Hasil observasi siswa menunjukkan skor rerata 3,8 yang berarti telah memenuhi indikator keberhasilan. Kemudian untuk pengelolaan kelas oleh guru mencapai skor 3,9 yang juga berarti telah memenuhi indikator keberhasilan.

Penggunaan cram digital flashcard dapat meningkatkan hasil belajar peribahasa siswa kelas X MIPA 1 tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi yang dilakukan di akhir setiap siklus. Data hasil belajar menunjukkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar dari siklus 1 87,29 menjadi 96,6 pada siklus 2. Baik hasil belajar pada siklus 1 maupun siklus 2 telah mencapai indikator

keberhasilan. Indikator kinerja menyatakan bahwa siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai 75 atau lebih dari 75. Dengan demikian hasil belajar telah melebihi indikator kinerja sehingga tindakan ini dapat dinyatakan berhasil. Kriteria keberhasilan lainnya adalah ketuntasan klasikal yang mencapai 85%. Pada siklus 1 indikator keberhasilan ini belum dapat terpenuhi karena ketuntasan klasikal baru mencapai 83% (20 siswa yang memperoleh hasil di atas KKM) namun setelah selesai siklus 2 seluruh siswa mampu meraih hasil belajar diatas KKM, sehingga ketuntasan secara klasikal mencapai 100%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., Suhardjono, S., & Supardi. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, H. D.(2000). *Principle of language learning and teaching*. New York: Pearson Education.
- Hidayat, N. S. (2015). Hubungan berbahasa, berpikir, dan berbudaya. *Sosial Budaya*, 11(2), 190-205.
- Mieder, W. (2004). *Proverbs: A handbook*. Greenwood Publishing Group.
- Sartini, N. W. (2009). Menggali nilai kearifan lokal budaya Jawa lewat ungkapan (Bebasan, saloka, dan paribasa). *Jurnal ilmiah bahasa dan sastra*, 5(1), 28-37.
- Thoresen, K.(2015). Cram-the best flashcard App out there. Retrived from <http://thetutorreport.com/cram-best-flash-card-app/>