

Pemanfaatan Media Flash Card Pada Materi Keragaman Hayati Untuk Meningkatkan Student Agency Siswa

Tuti Rina Lestari

SMAIT As-Syifa Boarding School Jalancagak Subang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 01 January 2025

Revised: 12 August 2025

Accepted: 27 December 2025

Keywords:

Student Agency

Flash Card

Materi Keragaman Hayati

Media Pembelajaran

Corresponding Author:

Name: Tuti Rina Lestari

Email:

tutirinallestari@alshifacharity.com

ABSTRACT

This study aims to enhance the student agency of 11th-grade social science students at SMA IT As Syifa Boarding School, initially recorded at only 40%, through the use of flash card media. Student agency encompasses the aspects of voice, choice, and ownership. The research employed Classroom Action Research (CAR) with a two-cycle model, consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observations, questionnaires, and documentation, and then analyzed to measure the development of student agency. The results showed a significant increase from 40% in the pre-cycle to 74% in the first cycle and 80% in the second cycle. This improvement was driven by flash cards that encouraged students to interact actively, engage in discussions, and express their opinions during learning activities. Overall, this study demonstrates that flash card media effectively enhances student engagement and fosters their ability to take an active and responsible role in the learning process.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan *student agency* siswa kelas 11 IPS SMA IT As Syifa Boarding School, yang hanya mencapai 40%, melalui penggunaan media *flash card*. *Student agency* meliputi aspek *voice* (suara), *choice* (pilihan), dan *ownership* (kepemilikan). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, lalu dianalisis untuk melihat perkembangan *student agency*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari 40% pada pra-siklus menjadi 74% di siklus pertama, dan 80% di siklus kedua. Peningkatan ini terjadi karena *flash card* mendorong siswa berinteraksi lebih aktif, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *flash card* efektif meningkatkan keterlibatan siswa serta membangun kemampuan mereka untuk mengambil peran aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Pembelajaran yang ideal seharusnya melibatkan siswa secara penuh sehingga mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan kapasitas dalam membuat keputusan, menentukan pilihan, dan menyampaikan pendapat sepanjang proses belajar (Dudley-Marling & Searle, 2002; Suharsih, Sari, & Kusuma, 2022). Namun, dalam praktik di kelas, masih banyak guru yang cenderung memposisikan siswa seolah-olah tidak memiliki kapasitas tersebut (O'Connor, 2017). Guru sering mengambil alih kendali pembelajaran tanpa melibatkan siswa secara aktif, sehingga menghambat perkembangan kemampuan kepemimpinan siswa. Padahal, memberikan ruang bagi siswa untuk memimpin proses belajar merupakan salah satu cara efektif untuk menumbuhkan potensi kepemimpinan mereka (Bandura, 2006). Dengan memberikan kesempatan kepada

siswa untuk mengelola pembelajaran secara mandiri, guru sebenarnya membantu menumbuhkan student agency atau potensi kepemimpinan siswa.

Dalam pembelajaran, peran guru seharusnya beralih dari pengendali menjadi pendamping yang berfungsi mendorong potensi kepemimpinan siswa sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran (OECD, 2019). Ketika siswa merasa memiliki kendali atas proses belajar, mereka cenderung menunjukkan tanggung jawab yang lebih tinggi serta rasa kepemilikan terhadap materi yang dipelajari (Suharsih, Sari, & Kusuma, 2022). Bandura (2006) mendefinisikan agency sebagai kapasitas individu untuk memengaruhi dirinya sendiri dan peristiwa yang dialaminya melalui tindakan yang dilakukan. Siswa dengan student agency terlibat aktif dalam menetapkan tujuan, memilih tindakan, dan merefleksikan proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun, data observasi terhadap siswa kelas 11 IPS Putra di SMA IT As Syifa Boarding School menunjukkan bahwa tingkat student agency masih rendah, terutama pada tema letak geografis Indonesia yang diajarkan dengan media presentasi. Hanya 11% siswa yang mampu mengambil keputusan terkait media dan materi presentasi, dan hanya 17% yang mampu menyuarakan pendapat dengan percaya diri. Kepemilikan siswa terhadap pembelajaran (ownership) juga rendah, hanya mencapai 12%, yang terlihat dari kurangnya persiapan dan pemahaman materi. Metode presentasi yang digunakan kurang memfasilitasi seluruh siswa, sehingga partisipasi mereka dalam pembelajaran menjadi terbatas.

Keterbatasan ini mencerminkan rendahnya aspek voice, choice, dan ownership dalam student agency (O'Connor, 2017; OECD, 2019). Metode pembelajaran yang tidak mendukung partisipasi aktif siswa, seperti presentasi yang didominasi oleh siswa tertentu, mengurangi kesempatan siswa lain untuk terlibat dalam menentukan isi materi atau strategi belajar. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengembangan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan student agency secara menyeluruh.

Siswa dengan student agency yang tinggi biasanya lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih kuat. OECD (2019) mengungkapkan bahwa siswa yang merasa memiliki kendali atas proses belajar menunjukkan kepuasan dan hasil pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan student agency melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang diharapkan dapat memberikan solusi adalah penggunaan flash card.

Flash card merupakan media sederhana namun efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Suyadi (2018) menyatakan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan retensi informasi serta membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Flash card memberi kesempatan bagi siswa untuk memilih materi yang ingin dipelajari (choice), menyuarakan pendapat melalui diskusi (voice), serta merasa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka (ownership). Dengan cara ini, penggunaan flash card dapat mendorong pengembangan student agency secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan media flash card dapat meningkatkan student agency pada siswa kelas 11 IPS Putra di SMA IT As Syifa Boarding School. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi konkret dalam meningkatkan kapasitas student agency siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. METHOD

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan desain yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Model ini terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, di mana aktivitas dirancang untuk meningkatkan pembelajaran; (2) pelaksanaan, yang melibatkan implementasi tindakan sesuai rencana; (3) pengamatan, di mana peneliti memonitor dan mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) refleksi, yang bertujuan mengevaluasi hasil tindakan pada siklus tersebut. Setelah refleksi dilakukan, siklus akan diulangi dengan penyesuaian untuk memperbaiki hasil pada siklus berikutnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 11 IPS Putra SMAS IT As Syifa Boarding School tahun ajaran 2024-2025, yang dipilih berdasarkan hasil observasi sebelumnya yang menunjukkan tingkat student agency yang masih rendah (40%).

Untuk mendukung pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama pembelajaran berlangsung untuk memantau keterlibatan siswa, seperti partisipasi dalam diskusi, kemampuan mengambil keputusan, menyampaikan pendapat, serta rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran. Aktivitas ini membantu peneliti memperoleh data empiris yang menggambarkan pengaruh penggunaan flash card terhadap student agency. Data observasi direkam melalui lembar observasi yang telah dirancang sesuai dengan indikator choice, voice, dan ownership.

Selain observasi, digunakan angket/kuesioner untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran dan tingkat keterlibatan mereka. Angket dirancang dengan skala Likert untuk mempermudah analisis data kuantitatif. Instrumen ini dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa merasa terlibat dalam proses belajar, khususnya pada aspek pengambilan keputusan (choice), menyuarakan pendapat (voice), dan rasa kepemilikan

(ownership). Untuk melengkapi data, dilakukan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan penting, dan dokumen lain yang relevan untuk memberikan bukti visual dan pendukung terhadap data observasi dan angket.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif, seperti perhitungan rata-rata dan persentase, untuk melihat perubahan tingkat student agency pada tiap siklus. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis dengan teknik analisis tematik untuk menggambarkan pola keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Pendekatan triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data dengan membandingkan hasil observasi, angket, dan dokumentasi. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media flash card dalam meningkatkan student agency siswa.

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1. Pengembangan Media Flash Card Hewan Khas Dunia

Media flash card adalah alat bantu pembelajaran berbentuk kartu yang menyajikan informasi visual dan teks secara singkat untuk membantu siswa memahami, mengingat, dan mengaitkan materi dengan konteks nyata. Media ini dirancang untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui tampilan yang interaktif dan menarik, sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2011). Dalam penelitian ini, flash card dikembangkan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan materi pembelajaran, perumusan tujuan, hingga validasi. Proses pembuatan flash card meliputi pemilihan hewan khas dari delapan kawasan biogeografis dunia (Ethiopian, Palearctic, Neartic, Neotropic, Oriental, Australian, Oseanic, dan Antarctic), pengumpulan dan validasi sumber gambar, serta desain menggunakan aplikasi Canva dengan tata letak konsisten. Desain kartu mencakup nama hewan di bagian atas, gambar di tengah, dan delapan kawasan biogeografis di bagian bawah, dengan penandaan merah pada kawasan asal hewan. Setelah desain selesai, kartu diuji kelayakan pada kelompok kecil siswa untuk memastikan kejelasan dan daya tarik visualnya sebelum dicetak dalam ukuran 6,5 x 9,7 cm.

Flash card ini diimplementasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan student agency siswa, meliputi aspek pengambilan keputusan, penyampaian pendapat, dan kepemilikan terhadap pembelajaran. Media ini dirancang untuk memotivasi siswa aktif mengeksplorasi dan memahami keberagaman fauna dunia dengan cara yang interaktif dan menarik. Hasil akhirnya diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan keterlibatan siswa. Berikut gambarannya:



Gambar 1. Contoh Flash Card Hewan Khas Dunia

Dalam penelitian ini, telah dikembangkan media pembelajaran berupa flash card fauna khas dunia yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Media ini mencakup delapan kawasan biogeografis utama, yaitu Ethiopian, Palearctic, Neartic, Neotropic, Oriental, Australian, Oseanic, dan Antarctic. Setiap kartu flash card menampilkan nama hewan, gambar hewan, dan delapan kawasan biogeografis tersebut, dengan penandaan merah pada kawasan asal hewan.

3.2. Pengembangan Media Flash Card Hewan Khas Indonesia (Media JENIUS)

Evaluasi terhadap media flash card fauna dunia menunjukkan bahwa media ini belum optimal dalam memfasilitasi student agency. Flash card ini hanya memberikan informasi satu arah mengenai fauna dunia tanpa memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpendapat, memilih solusi, atau terlibat langsung dalam pengambilan keputusan terkait isu konservasi. Menurut teori pembelajaran konstruktivis Vygotsky (1978), pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan siswa dalam interaksi aktif yang mendorong mereka untuk mengkonstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung dan keterlibatan personal. Keterbatasan ini memunculkan kebutuhan akan perbaikan media yang memungkinkan siswa berperan lebih aktif.

Sebagai solusi, dikembangkan media pembelajaran JENIUS (Jelajahi Nusantara) dengan konsep flash card hewan khas Indonesia yang dirancang untuk meningkatkan student agency. Media ini mencakup kartu-kartu yang memberikan informasi konservasi, tantangan, serta kesempatan bagi siswa untuk menyuarakan pendapat mereka melalui kartu student agency. Menurut Piaget (1964), pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pengambilan keputusan mendorong rasa kepemilikan dan tanggung jawab, yang penting untuk membentuk karakter mandiri dan kritis. Dengan adanya fitur interaktif ini, JENIUS bertujuan untuk tidak hanya mengenalkan konservasi fauna khas Indonesia tetapi juga mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan pengambilan keputusan siswa.

Berikut ini adalah hasil dari pengembangan media JENIUS, sebuah set edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar tentang konservasi. Media ini mencakup berbagai komponen interaktif, seperti flash card hewan khas Indonesia dengan informasi konservasi, kartu peluang dan tantangan, serta kartu student agency yang mendorong siswa untuk berdiskusi dan membuat keputusan. Dengan tambahan kartu alat, kendaraan, dan poin, set ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memaksimalkan aspek student agency.



Gambar 2. Set Media JENIUS

3.3. Pembelajaran menggunakan Flash Card

a. Tindakan Pembelajaran Siklus Pertama

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dimulai dengan menyusun modul ajar yang mengintegrasikan penggunaan media flash card sebagai alat bantu pembelajaran. Modul ajar ini dirancang untuk membantu siswa mengidentifikasi persebaran fauna dari delapan kawasan biogeografis dunia dan mengenalkan karakteristik unik dari setiap hewan.

Tahap berikutnya adalah analisis kebutuhan dan penetapan spesifikasi media. Analisis ini bertujuan memastikan bahwa media flash card memenuhi kebutuhan pembelajaran yang diharapkan. Spesifikasi kartu ditetapkan dengan ukuran 6,5 x 9,7 cm, latar belakang biru, nama hewan di bagian atas, gambar di tengah, serta delapan kawasan biogeografis di bagian bawah dengan penandaan merah pada kawasan asal hewan. Desain ini dirancang untuk memudahkan identifikasi fauna sesuai habitatnya.

Selanjutnya, pemilihan hewan khas dilakukan untuk mewakili masing-masing dari delapan kawasan: Ethiopian, Palearctic, Nearctic, Neotropical, Oriental, Australian, Oceanic, dan Antarctic. Dengan memilih fauna yang mewakili setiap wilayah, siswa diharapkan dapat memahami keberagaman fauna di dunia. Pengumpulan gambar dan informasi yang kredibel juga dilakukan

untuk memastikan validitas data yang akan disampaikan kepada siswa. Hal ini penting untuk menjaga keakuratan konten serta memudahkan siswa dalam mengenal dan mengingat fauna yang dipelajari.

Desain flash card dilakukan menggunakan Canva, dengan tata letak yang konsisten. Setiap kartu memuat nama hewan di atas, gambar di tengah, dan kawasan biogeografis di bagian bawah. Layout kartu diatur pada kertas A3 untuk efisiensi saat pencetakan dan pemotongan kartu. Setelah desain selesai, dilakukan uji kelayakan dengan melibatkan beberapa siswa sebagai sampel untuk memastikan media ini menarik dan mudah digunakan. Proses ini diikuti dengan revisi berdasarkan masukan yang diterima, sehingga desain akhir sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Terakhir, kartu dicetak dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Penggunaan flash card ini diharapkan mampu meningkatkan student agency, sesuai dengan teori belajar aktif dari Bruner (2006), yang menyebutkan bahwa media interaktif mampu melibatkan siswa dalam proses belajar melalui pemecahan masalah.

2) Pelaksanaan

a) Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan yang bertujuan membangun suasana belajar dan merangsang minat siswa terhadap topik yang akan dipelajari, yaitu fauna khas dari berbagai Kawasan dunia. Guru membuka kelas dengan salam, mengecek kehadiran, dan memberikan apersepsi singkat tentang hewan unik yang siswa ketahui. Hal ini dilakukan untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui penggunaan media flash card hewan khas dunia. Setelah itu, siswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri dari empat orang, dan guru menjelaskan aturan permainan flash card secara mendetail agar semua siswa memahami langkah-langkah yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, fokus pembelajaran beralih pada penggunaan flash card sebagai alat bantu untuk mengenal fauna dunia. Setiap siswa menerima lima kartu flash card secara acak yang berisi gambar dan nama hewan dari delapan kawasan biogeografis: Ethiopian, Palearctic, Nearctic, Neotropical, Oriental, Australian, Antarctic, dan Oceanic. Siswa berpartisipasi secara bergantian dengan menyebutkan nama kawasan dari kartu yang dimilikinya dan membacakan nama hewan tersebut. Jika siswa lain memiliki kartu dengan kawasan yang sama, mereka menyerahkan kartunya kepada siswa yang sedang berkesempatan menyebutkan kawasan. Namun, jika tidak ada yang memiliki kartu serupa, siswa tersebut mengambil kartu dari tumpukan tengah. Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat mengumpulkan 16 kartu dari kawasan yang sama, dan siswa yang berhasil memperoleh poin terbanyak akan menjadi pemenang. Sepanjang kegiatan berlangsung, guru mengamati dan membimbing siswa agar semua anggota kelompok berpartisipasi aktif.



Gambar 3. Pembelajaran Flash Card Hewan Khas Dunia

c) Penutup

Penutup kegiatan diisi dengan evaluasi untuk menguji pemahaman siswa tentang fauna khas dari setiap kawasan biogeografis. Guru menggunakan media slide untuk menampilkan gambar hewan dari berbagai kawasan dan meminta setiap kelompok menebak nama serta kawasan asal hewan tersebut dalam waktu singkat. Setelah tes evaluasi, guru memfasilitasi diskusi singkat untuk merefleksikan pengalaman siswa selama permainan. Siswa diajak berbagi tentang apa yang mereka pelajari mengenai distribusi hewan khas dunia dan bagaimana permainan flash card membantu mereka memahami materi. Guru memberikan apresiasi kategori kepada semua kelompok. Sesi ini diakhiri dengan catatan

refleksi guru bahwa pembelajaran berbasis media flash card sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, meskipun aspek voice atau kesempatan berpendapat masih perlu ditingkatkan di pertemuan selanjutnya.

Proses pengambilan data sikap siswa terhadap student agency dilakukandiakhirkegiatan belajar mengajar. Berikut ini tabel 1.

Tabel 1. Student Agency 11 IPS Putra Siklus 1

Variabel <i>Student Agency</i>	Skor	Persentase
<i>Choice</i>	511	27 %
<i>Voice</i>	420	22 %
<i>Ownership</i>	495	26 %
<i>Student Agency</i>	1426	74 %

Hasil observasi pada kelas 11 IPS Putra menunjukkan student agency mencapai 74%, dengan choice (27%) sebagai aspek tertinggi, diikuti ownership (26%), dan voice (22%). Data ini menunjukkan media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan keterlibatan siswa, meski aspek voice masih perlu ditingkatkan untuk memaksimalkan partisipasi verbal aktif.

3) Observasi

Proses pembelajaran yang berlangsung selama 70 menit menunjukkan adanya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan yang menggunakan media flash card. Hasil observasi menunjukkan bahwasiswa dapat memilih kartu secara mandiri, menyebutkan nama kawasan, serta berdiskusi mengenai karakteristik fauna, yang mendukung pengembangan aspek student agency seperti pilihan (choice) dan kepemilikan pembelajaran (ownership). Hasil observasi lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 2. Instrumen Observasi Pembelajaran Siklus 1

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Siswa	Ya	Tidak
1	Apersepsi Awal	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang hewan unik yang mereka ketahui	✓	
2	Pemahaman Tujuan	Siswa menunjukkan pemahaman terhadap tujuan dan proses permainan flash card		✓
3	Kerja Sama Kelompok	Siswa bekerjasama dengan baik dalam kelompok (aktif bertanya dan membantu teman)	✓	
4	Partisipasi Aktif	Setiap siswa berpartisipasi aktif dalam membaca dan menyebutkan kartu	✓	
5	Mengenali Kawasan Biogeografi	Siswa menyebutkan kawasan biogeografi dan mengenali hewan di kartu mereka	✓	
6	Mengumpulkan Kartu	Siswa yang berhasil mengumpulkan 16 kartu dari satu kawasan menyebutkan poin		✓
7	Kepercayaan Diri	Siswa percaya diri saat menyebutkan kartu didepan teman satu kelompok	✓	
8	<i>Choice</i> (Pilihan)	Siswa menentukan kartu yang ingin dimainkan dan strategi yang akan dilakukan	✓	
9	<i>Ownership</i> (Kepemilikan Pembelajaran)	Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap kartu dan tugas dalam permainan	✓	

10	Voice (Suara)	Siswa menyuarakan pendapat atau menjelaskan mengenai hewan khas dari kartunya	✓	
11	Diskusi Kelompok	Siswa berdiskusi untuk menebak nama dan asalkawasan dari gambar hewan di slide	✓	
12	Refleksi	Siswa mengungkapkan perasaan atau pengalaman dalam permainan flash card	✓	

4) Refleksi

Refleksi dari siklus 1 menggunakan media flash card persebaran fauna khas dunia menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan student agency dari 40% menjadi 74%. Presentasi di siklus satu belum mencapai standar keberhasilan di angka 75 %. Temuan di lapangan meskipun siswa menunjukkan keterlibatan dalam diskusi kelompok, mereka cenderung kurang menyuarakan pendapat mereka secara mendalam mengenai fauna yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran selanjutnya dapat menambahkan sesi diskusi lebih lanjut untuk mendorong siswa lebih banyak berbicara dan berbagi pengetahuan. Secara keseluruhan, penggunaan flash card telah membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan pemahaman materi yang lebih baik.

b. Tindakan Pembelajaran Siklus Kedua

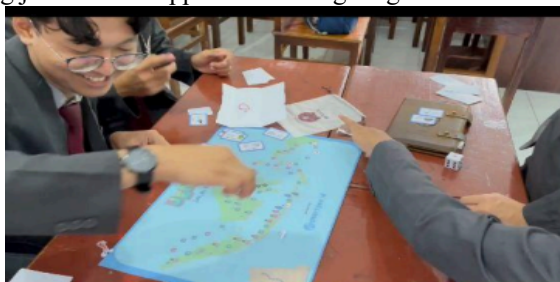
Pembelajaran pada siklus kedua dari pengembangan media flash card hewan khas Indonesia untuk meningkatkan student agency pada pembelajaran fauna khas Indonesia. Berdasarkan hasil siklus pertama, diketahui bahwa meskipun media sudah efektif meningkatkan voice, choice, dan ownership siswa, masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan meningkatkan pemahaman mereka tentang upaya konservasi. Oleh karena itu, dalam siklus kedua, fokus ditujukan pada perbaikan elemen-elemen interaktif dalam media, terutama pada aspek voice dan kesempatan siswa untuk berdiskusi lebih aktif.

1) Perencanaan

Pada siklus kedua ini, pengembangan media flash card difokuskan pada beberapa perbaikan untuk meningkatkan student agency, yaitu: a) Penambahan elemen diskusi untuk mendorong siswa lebih aktif dalam menyuarakan pendapat mereka. b) Revisi pada kartu student agency, agar siswa lebih memahami bagaimana membuat pilihan yang berhubungan dengan keputusan konservasi fauna. c) Penyederhanaan format kartu dan petunjuk permainan agar siswa dapat lebih cepat memahami cara menggunakan media dengan lebih baik. d) Menambah kartu yang lebih variatif mengenai tantangan dan peluang konservasi fauna di Indonesia untuk merangsang diskusi lebih mendalam.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan media flash card hewan khas Indonesia dilakukan dengan siswa dikelompokkan dalam tim kecil, maksimal empat orang per kelompok. Setiap siswa mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang muncul pada papan permainan berbentuk peta Indonesia. Misi utama siswa dalam permainan ini adalah mengumpulkan kartu konservasi sebanyak mungkin, yang berisi informasi tentang hewan khas Indonesia beserta lokasi dan tantangan konservasinya. Kartu-kartu tersebut berperan dalam menambah wawasan siswa mengenai fauna Indonesia sekaligus menumbuhkan tanggung jawab terhadap pelestarian lingkungan.



Gambar 4. Prose Pembelajaran menggunakan JENIUS

Selama perjalanan pada peta, siswa menghadapi berbagai peluang dan tantangan yang merepresentasikan kondisi nyata dalam upaya konservasi. Peluang yang didapatkan memungkinkan mereka memperoleh kartu peralatan tambahan untuk mendukung misi mereka, sementara tantangan yang muncul memberikan hambatan tertentu yang memaksa siswa berpikir strategis dalam menghadapi situasi tersebut. Interaksi ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang isu konservasi, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam pengambilan keputusan pada situasi yang kompleks.

Selain mengumpulkan kartu fauna dan menyelesaikan tantangan, siswa juga menemuikit di mana mereka harus mengambil kartu student agency yang memicu diskusi dalam kelompok mengenai langkah-langkah konservasi yang akan dilakukan. Hasil diskusi ini diberikan apresiasi berupa skor 1-3 sebagai bentuk penghargaan atas kontribusi pemikiran mereka. Dengan demikian, penggunaan media flash card hewan khas Indonesia berhasil menggabungkan unsur pengetahuan fauna, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan sosial dalam berdiskusi dan berkolaborasi, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna.

3) Observasi

Hasil observasi pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam diskusi kelompok. Siswa lebih aktif berdiskusi tentang permasalahan konservasi yang terdapat pada kartu student agency. Siswa juga lebih percaya diri dalam menyuarakan pendapat dan memilih langkah-langkah konservasi yang dianggap tepat. Berikut ini ceklis proses pembelajaran siklus dua menggunakan flash card hewan khas Indonesia.

Tabel 3. Instrumen Observasi Pembelajaran Siklus 2

No	Pernyataan Observasi	Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan pertanyaan pemantik mengenai pentingnya konservasi hewan khas Indonesia.	✓	
2	Guru menyampaikan ayat terkait pelestarian alam sebagai nilai penguat materi pembelajaran.	✓	
3	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan mengaitkan materi konservasi dan board game JENIUS.	✓	
4	Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil secara efektif sesuai instruksi guru.	✓	
5	Guru memberikan instruksi permainan JENIUS dengan jelas dan mudah dipahami siswa.		✓
6	Setiap kelompok mengikuti aturan permainan yang telah dijelaskan oleh guru.		✓
7	Siswa berpindah lokasi konservasi dalam permainan sesuai petunjuk pada kartu permainan.	✓	
8	Siswa menggunakan kartu transportasi dan peralatan secara strategis untuk memudahkan konservasi.	✓	
9	Siswa menghadapi tantangan dan peluang dalam permainan dan membuat keputusan strategis.	✓	
10	Guru memberikan kesempatan diskusi kepada siswa dengan menggunakan kartu <i>Student Agency</i> .	✓	
11	Siswa memberikan pendapat dan keputusan penting secara mandiri selama permainan.	✓	
12	Guru memfasilitasi refleksi dan diskusi kelompok setelah permainan selesai.		✓
13	Siswa secara aktif berdiskusi mengenai tantangan dan strategi yang efektif dalam menyelesaikan misi permainan.	✓	
14	Siswa menyoroti tantangan konservasi yang dihadapi dalam permainan dan mendiskusikannya bersama kelompok.	✓	

15	Guru mengajak siswa melakukan refleksi mengenai kaitan permainan dengan dunianya.		✓
16	Siswa menjawab pertanyaan reflektif tentang cara mendukung konservasi hewan di Indonesia.	✓	✓
17	Guru menyimpulkan pembelajaran dan menutup kelas dengan penekanan pada tujuan pelestarian alam.	✓	
18	Siswa tampak antusias dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran permainan JENIUS.	✓	
19	Siswa mengeluarkan ide-ide untuk memecahkan masalah konservasi dalam diskusi kelompok.	✓	
20	Guru mencatat kepemimpinan siswa (<i>student agency</i>) yang muncul dalam pembelajaran melalui permainan JENIUS.	✓	

Student agency pada siklus dua menunjukkan kenaikan. Berikut ini data hasil angket student agency kelas 11 IPS Putra setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan flash card hewan khas Indonesia. Persentase peningkatan pada aspek voice, choice, dan ownership tercermin dalam hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih aktif dalam memilih kartu, tetapi juga lebih terlibat dalam menjelaskan dan mendiskusikan isu-isu konservasi yang ada.

Tabel 4. Student Agency 11 IPS Putra Siklus 2

Variabel Student Agency	Skor	Persentase
Choice	543	28 %
Voice	451	23 %
Ownership	536	28 %
Student Agency	1530	80 %

4) Refleksi

Setelah implementasi siklus kedua, saya mencatat bahwa media flash card "JENIUS" atau flash card hewan khas Indonesia telah berhasil meningkatkan student agency di kelas, terutama dalam aspek voice dan ownership. Siswa kini lebih berani menyuarakan pendapat mereka terkait konservasi dan lebih terlibat dalam membuat pilihan mengenai tindakan yang perlu diambil. Namun, meskipun ada peningkatan signifikan, masih terdapat tantangan untuk membuat semua siswa merasa sepenuhnya bertanggung jawab dalam setiap aspek pembelajaran, terutama dalam aspek ownership.

Pembahasan

Student agency merupakan konsep pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadi pemimpin dalam proses belajar. Konsep ini melibatkan tiga elemen utama: voice (suara), choice (pilihan), dan ownership (kepemilikan). Menurut Bandura (2006), agency adalah kapasitas seseorang untuk memengaruhi fungsi dirinya dan lingkungannya secara sengaja. Dalam konteks pendidikan, student agency memposisikan siswa sebagai aktor utama yang menggerakkan dan mengendalikan pembelajarannya sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan terbaru yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis agency dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Suharsih, Sari, & Kusuma, 2022; Ryan & Deci, 2020). Implementasi pembelajaran yang menekankan student agency menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna, di mana siswa memiliki peran aktif dalam mencapai tujuan belajarnya.

Elemen voice dalam media flash card bertema fauna khas Indonesia diwujudkan melalui kegiatan yang memungkinkan siswa menyampaikan pendapat mereka terkait isu konservasi. Setiap kartu memuat skenario dan pertanyaan yang mendorong siswa untuk berbicara dan berinteraksi. Suharsih et al. (2022) menyatakan bahwa memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan suara mereka membuat siswa merasa dihargai dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan ide dan pendapat di depan rekan-rekannya. Dengan demikian, elemen voice menjadi kunci penting dalam membangun keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Mercer et al., 2019).

Aspek choice terlihat saat siswa diberikan kebebasan memilih berbagai elemen dalam media flash card, seperti jalur perjalanan, kendaraan, atau alat yang digunakan untuk mencapai tujuan permainan. O'Connor (2017) menegaskan bahwa memberikan pilihan kepada siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik

mereka, yang pada gilirannya memperkuat rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran. Dalam penelitian ini, kebebasan memilih tersebut membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan strategis. Mereka belajar bagaimana membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia, yang tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri, tetapi juga menumbuhkan kemampuan perencanaan yang lebih baik (Patall, 2019).

Elemen ownership dalam pembelajaran ini dicerminkan melalui kebebasan siswa untuk menilai dan memberikan apresiasi terhadap pendapat rekan-rekannya. Ownership berkembang di lingkungan yang menghargai otonomi, suara, dan tanggung jawab siswa (Dudley-Marling & Searle, dalam Rainer & Mona, 2002; Wong et al., 2021). Dalam penelitian ini, ownership ditingkatkan melalui aktivitas refleksi dan penilaian, di mana siswa diberi peran aktif dalam mengevaluasi hasil diskusi. Dengan melibatkan siswa dalam proses refleksi, mereka merasa memiliki pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional mereka.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan student agency dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama, penggunaan media flash card bertema fauna khas dunia meningkatkan student agency sebesar 74%, dengan rincian choice 27%, voice 22%, dan ownership 26%. Namun, pada siklus ini, aspek voice masih relatif rendah karena media lebih berfokus pada penyampaian fakta. Sebaliknya, pada siklus kedua, media flash card bertema fauna khas Indonesia dengan konten konservasi dirancang untuk meningkatkan interaksi dan diskusi. Peningkatan pada siklus kedua mencapai 80%, dengan rincian choice 28%, voice 23%, dan ownership 28% (Suharsih et al., 2022).

Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa media flash card bertema fauna khas Indonesia lebih efektif dalam memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Konten yang relevan dengan isu konservasi lokal memicu diskusi kritis dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh O'Connor (2017), pembelajaran berbasis konteks lokal memberikan dampak yang lebih besar pada keterlibatan siswa karena relevansi yang lebih tinggi dengan kehidupan mereka.

Meskipun media flash card bertema fauna khas dunia memiliki keunggulan dalam memperluas wawasan siswa tentang keanekaragaman fauna global, penggunaannya masih terbatas pada penyampaian fakta tanpa memberikan banyak ruang untuk interaksi. Hal ini tercermin pada rendahnya skor voice dalam siklus pertama. Sebaliknya, media flash card bertema fauna khas Indonesia lebih berhasil dalam mendorong keterlibatan siswa melalui diskusi interaktif dan refleksi. Namun, media ini membutuhkan pendampingan lebih intensif untuk memastikan siswa dapat memahami isu konservasi secara mendalam dan menghubungkannya dengan tindakan konkret (Wong et al., 2021).

Penelitian ini menunjukkan bahwa media flash card bertema fauna khas Indonesia lebih efektif dalam meningkatkan student agency siswa kelas 11 IPS. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada skor keseluruhan, tetapi juga pada masing-masing variabel choice, voice, dan ownership. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media yang relevan dengan konteks lokal dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran flash card yang relevan dengan kebutuhan siswa kelas 11 IPS Putra secara signifikan meningkatkan student agency dalam pembelajaran. Dengan konten yang menarik dan kontekstual, khususnya tema konservasi fauna khas Indonesia, media ini mampu memperkuat elemen voice, choice, dan ownership, yang merupakan indikator utama student agency. Implementasi media flash card pada dua siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan student agency, dari 74% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua, melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Hasil ini menegaskan pentingnya adaptasi konten dan desain media pembelajaran untuk memaksimalkan keterlibatan siswa serta peran mereka sebagai agen aktif dalam proses belajar.

Untuk pengembangan lebih lanjut, peneliti menyarankan agar media flash card terus diperbaharui dengan konten yang lebih interaktif dan kompleks, sehingga siswa tidak hanya mengolah fakta, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kritis dan menyampaikan pendapat mereka. Selain itu, melibatkan siswa dalam proses pembuatan flash card atau menentukan topik pembelajaran dapat meningkatkan rasa kepemilikan (ownership) mereka terhadap pembelajaran. Guru juga perlu melakukan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas media ini serta mengadaptasinya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media flash card dapat terus menjadi sarana yang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dan memperkuat student agency.

ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Divisi Pendidikan dan Pondok Pesantren Yayasan As-Syifa Al-Khoeriyyah atas dukungan penuh yang telah diberikan selama proses

penelitian ini. Dukungan berupa fasilitas, bimbingan, serta kemudahan dalam pengumpulan data telah memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan penulisan proposal hingga tahap publikasi di jurnal ilmiah. Semoga kontribusi dan kerja sama ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

REFERENCES

- Bandura, A. (2006). *Toward a psychology of human agency*. Perspectives on Psychological Science, 1(2), 164-180.
- Dudley-Marling, C., & Searle, D. (2002). "Ownership" in learning: How student autonomy enhances motivation and responsibility. In Rainer, J., & Mona, C. (Eds.), *Learning Theories and Their Implications* (pp. 165-180). Routledge.
- Mercer, N., Warwick, P., & Ahmed, A. (2019). Examining teacher-student dialogue interactions in relation to student agency. *Learning, Culture and Social Interaction*, 22, 100343.
- O'Connor, K. (2017). Choice in education: How autonomy and ownership improve learning outcomes. *Educational Psychology Review*, 29(1), 43-57.
- O'Connor, K. (2017). The power of student choice in learning. *Educational Leadership*, 75(2), 30-35.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume III): What school life means for students' lives*. OECD Publishing.
- Patall, E. A. (2019). Student choice in the classroom: Research-based recommendations and emerging directions for practice. *School Psychology Review*, 48(2), 165-174.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Suharsih, I., Sari, P., & Kusuma, R. (2022). Enhancing student agency in collaborative learning environments: A case study in secondary education. *Journal of Education and Practice*, 13(7), 45-56.
- Suharsih, Sari, & Kusuma. (2022). Pengaruh student agency terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 123-130.
- Suyadi, I. (2018). Penggunaan media flash card dalam pembelajaran efektif: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 34-45.
- Wong, B. W. Y., et al. (2021). Ownership and voice in reflective learning. *Educational Research Review*, 34, 100409.