

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERASAAN PADA
KELAS II SDN MANGKANG KULON 01**

Sekar Ayu Rachmawati^{1*}, Mudzanatun², Kartinah³
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

¹sekarayu060102@gmail.com, ² mudzanatun@upgris.ac.id, ³ kartinah@upgris.ac.id
*corresponding author**

ABSTRACT

This study was motivated by the limited availability of Indonesian language learning media on the topic of emotions in Grade II at SDN Mangkang Kulon 01. The aim was to assess the validity, practicality, and responses to the use of flashcard learning media, with the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model and involving 14 grade II students. Data were obtained through questionnaires, interviews and documentation, which were then analyzed using qualitative descriptive methods. Material validation scored 95% and media validation 94.5%, both categorized as very feasible. Student worksheet practicality reached 97.1% and categorized as very practical, teacher responses 90%, and student responses 95.3%, all rated as very good. The flashcard media was found to be valid, practical, and positively received, effectively increasing student engagement. It is recommended to use such media to help students understand emotions and to encourage teacher creativity in designing enjoyable and effective learning experiences.

Keywords: *Learning Media Development, Flashcards, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh terbatasnya media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi perasaan kelas II SDN Mangkang Kulon 01. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan respon terhadap media pembelajaran *flashcard*, dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* dan melibatkan 14 siswa kelas II. Data diperoleh melalui angket, wawancara serta dokumentasi, yang selanjutnya dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil validasi materi sebesar 95% dan media 94,5% termasuk kategori sangat layak. Kepraktisan LKPD siswa mencapai 97,1% termasuk kategori sangat praktis, respon guru 90%, dan respon siswa 95,3% termasuk kategori sangat baik. Media *flashcard* terbukti valid, praktis, dan mendapat respon positif, serta mampu meningkatkan antusiasme siswa. Disarankan penggunaan media ini untuk membantu siswa memahami perasaan dan mendukung kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Flashcard*, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Setiap individu memerlukan pendidikan sebagai kebutuhan dasar

dalam kehidupannya yang berperan penting dalam membentuk individu menjadi pribadi yang lebih baik. Hak

atas pendidikan yang layak dimiliki oleh seluruh warga negara tanpa terkecuali sehingga pemerintah diharapkan mampu memberikan inovasi dan terobosan baru untuk mendukung kemajuan pendidikan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, dibutuhkan media yang mampu menyampaikan materi secara efisien serta mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. (Hadad dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan untuk membantu guru menyajikan materi yang diajarkan dengan lebih baik, merangsang rasa ingin tahu siswa, serta mempermudah pemahaman konsep (F. Siregar dkk., 2023).

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai alat bantu utama dalam proses interaksi antara guru dan siswa agar pembelajaran berjalan optimal (Janah dkk., 2023). Berdasarkan observasi di SDN Mangkang Kulon 01, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi perasaan masih minim penggunaan media, sehingga guru kesulitan dalam menyampaikan isi materi secara menarik dan mudah dipahami. Materi

perasaan memerlukan media visual yang jelas dan dekat dengan pengalaman siswa.

Salah satu media yang cocok untuk tujuan tersebut adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi dan asosiasi langsung (Setiawati, 2015). *Flashcard* memiliki bentuk yang praktis, visual yang menarik, dan dapat digunakan berulang kali untuk mendukung daya ingat siswa (Ningsih dkk., 2022). Menurut A.G. Siregar (2022), media ini efektif digunakan dalam kelas karena ukurannya dapat disesuaikan dan mudah diakses oleh peserta didik.

Materi perasaan dalam Bahasa Indonesia kelas II merupakan materi yang mengajarkan siswa mengenali dan mengekspresikan emosi. Perasaan dipahami sebagai keadaan batin yang bersifat subjektif, mencerminkan penilaian manusia terhadap suatu peristiwa (Miswari, 2017). Dalam konteks psikologis, perasaan juga berperan dalam proses evaluatif yang memengaruhi cara seseorang merespons suatu hal (Sosiologi, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan

untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perasaan di Kelas II SDN Mangkang Kulon 01", dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan respon terhadap media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan kelas II SDN Mangkang Kulon 01.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan *Research and Development (R&D)*, yang merupakan sebuah metode yang dipergunakan untuk menciptakan suatu produk dan mengevaluasi keefektifitasnya (Sugiyono, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Hanafi (2017) menjelaskan Metode *Research and Development* digunakan untuk merancang produk tertentu sekaligus menguji kelayakan dan efektifitasnya dalam praktik. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk *flashcard* untuk materi perasaan pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. *flashcard* dirancang dalam bentuk

kartu bergambar berbagai ekspresi perasaan, dengan bagian belakang berisi tabel untuk menuliskan kegiatan yang sesuai dengan gambar.

Media dikembangkan dengan model *ADDIE* yang mempunyai 5 dengan langkah sistematis, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Akan tetapi, pengembangan penelitian ini hanya sampai di tahap hanya tahap *implementation*. Materi dalam media disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SD.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara guna mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 01 sebagai partisipan. Penelitian dilaksanakan di dalam ruang kelas.

Pada tahap *development*, selama proses validasi pakar media dan pakar materi menjadikan kuesioner sebagai instrumen. Hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan desain media. Setelah revisi, media diuji coba di SDN Mangkang Kulon 01. Tahap *evaluation* dilakukan dengan memberikan kuesioner untuk

memperoleh respon terkait pemanfaatan media pembelajaran *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas SDN Mangkang Kulon 01. Berdasarkan Temuan dari hasil pengamatan dan sesi wawancara tersebut diketahui bahwa sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka mulai dari kelas I hingga kelas VI. Dalam penyampaian materi guru berpatokan dengan Buku Guru (BG) dan Buku Siswa (BS) sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi Bahasa Indonesia yang visualisasinya terbatas sehingga membuat pemahaman siswa masih abstrak.

Berdasarkan observasi di SDN Mangkang Kulon 01, dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi perasaan. Sehingga guru cukup kesulitan untuk menjelaskan materi perasaan pada siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan pengembangan media pembelajaran

yang didalamnya terdapat gambar dan keterangan yang jelas. Gambar yang diperlukan harus yang mudah ditangkap oleh siswa karena materi perasaan merupakan hal yang dirasakan oleh setiap siswa.

Berdasarkan temuan studi pendahuluan di atas, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan gambar dan keterangan yang jelas. Maka dari itu, peneliti berencana merancang sebuah media pembelajaran berupa *flashcard* untuk mapel Bahasa Indonesia materi perasaan pada kelas II SDN Mangkang Kulon 01 yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu guru untuk menyampaikan materi tentang perasaan dalam pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan menyajikan gambar animasi yang mampu menjelaskan materi yang masih abstrak, hingga membuat siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran *flashcard* adalah kartu edukatif yang berisi berbagai macam gambar perasaan. Gambar yang digunakan merupakan gambar animasi yang disukai oleh siswa. Dibalik gambar perasaan yang ada didepan halaman bagian depan,

terdapat bagian yang dapat diisi oleh siswa dengan contoh kegiatan yang menggambarkan perasaan yang ada didepannya.

Pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan memahami berbagai macam perasaan sehingga mampu mengidentifikasi perasaan diri sendiri.

1. Hasil Pengembangan

Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Berikut ini langkah – langkah yang telah dilakukan pada tahapan model pengembangan *ADDIE*:

a. Analyze (Analisis)

Proses analisis ini didasarkan pada hasil penelitian awal yang mencakup wawancara dengan guru kelas. Dari hasil analisis tersebut, ditemukan beberapa fakta sebagai berikut:

- 1) Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengklarifikasi materi yang belum konkret terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan.
- 2) Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif supaya siswa tetap antusias

sepanjang proses pembelajaran.

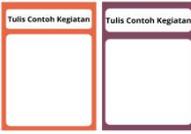
- 3) Hingga saat ini, belum pernah dikembangkan media pembelajaran *flashcard* membahas materi Perasaan di SDN Mangkang Kulon 01.

Sebagai solusi, peneliti menghadirkan inovasi berupa rancangan media pembelajaran *flashcard* untuk pelajaran Bahasa Indonesia pada materi tentang perasaan di kelas II sekolah dasar.

b. Design (Desain)

Desain yaitu proses perancangan media pembelajaran dengan menggabungkan berbagai elemen visual untuk menciptakan produk yang bersifat interaktif. Media pembelajaran ini dirancang Dengan desain yang atraktif dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, serta materi yang dikembangkan selaras dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Perasaan, tahapan perancangan media dimulai dengan mendesain seluruh komponen media pembelajaran, sebagaimana yang terdapat dalam storyboard berikut:

Tabel 1 Desain *Flashcard*

No	Page	Keterangan
1.		Tampilan tampak depan terdapat contoh dua gambar ekspresi anak dengan keterangan ekspresi yang sedang dicontohkan pada gambar
2.		Tampilan tampak belakang terdapat kolom untuk menuliskan pengalaman yang sesuai dengan nama ekspresi yang terdapat pada bagian depan

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti merancang Media untuk pembelajaran berupa *flashcard* dirancang menggunakan aplikasi Canva. Media yang berhasil dirancang selanjutnya diberikan kepada pakar materi dan pakar media pembelajaran untuk dilakukan penilaian untuk divalidasi dan dievaluasi guna memastikan kelayakannya sebelum diuji coba pada tahap selanjutnya.

Hasil dari validasi oleh ahli materi diperoleh skor 57, persentase yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media. Skor maksimum dari instrument penilaian ahli materi adalah 60, sehingga didapatkan rentang skor 95% yang berada pada kriteria “Sangat Layak”.

Sedangkan hasil dari validasi oleh ahli media diperoleh skor 52, dengan skor maksimum dari instrument penilaian ahli media adalah 55, sehingga didapatkan rentang skor 94,5% yang berada pada kriteria “Sangat Layak” dan sudah baik untuk digunakan dalam penelitian, dengan tambahan saran perbaikan pada pemotongan *flashcard* yang kurang rapi dan kemasan yang digunakan.

d. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti menguji penggunaan Media ajar berbentuk *flashcard* dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan kepada siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 01. Kegiatan ini dilaksanakan pada 18 Maret dan 16 April 2025, melibatkan 10 siswa. Kegiatan dimulai dengan pendahuluan berupa salam, doa, dan pertanyaan pemantik seputar perasaan. Dalam kegiatan inti, peneliti menunjukkan *flashcard* bergambar ekspresi wajah dan menyebutkan jenis perasaan yang tergambar. Siswa kemudian dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pengalaman pribadi yang sesuai dengan perasaan pada *flashcard*. Setelah itu, mereka diminta menceritakan pengalaman tersebut di

depan kelas. Kegiatan dilanjutkan dengan pengisian LKPD sebagai penilaian kepraktisan media. Terakhir, siswa dan guru mengisi angket untuk memberikan respon terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran.

e. *Evaluation* (evaluasi)

Peneliti melakukan evaluasi dengan menganalisis hasil penilaian media pembelajaran yang sudah dievaluasi para validator. Hasil proses validasi, media pembelajaran *flashcard* dinyatakan memenuhi standar kelayakan dan dianggap valid untuk diterapkan dalam penelitian. Selain itu, peneliti juga menghitung hasil LKPD yang dikerjakan oleh siswa dan angket respon dari guru dan siswa. Dari hasil LKPD, media pembelajaran *flashcard* terbukti memenuhi kriteria praktis sedangkan menurut angket tersebut, media pembelajaran *flashcard* mendapat respon sangat baik serta dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi perasaan siswa kelas II SD.

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 01 yang berjumlah 11 anak memberikan LKPD yang telah dikerjakan sesudah penerapan media

pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perasaan. Adapun hasil penilaian LKPD siswa setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran yaitu:

Tabel 2 Penilaian Hasil LKPD Siswa

No.	Nama	Nilai	Keterangan				
			SP 81- 100	P 61- 80	CP 41- 60	KP 21- 40	TP 0-20
1.	ADAA	97	✓				
2.	AJD	99	✓				
3.	KKA	99	✓				
4.	MSP	99	✓				
5.	MWJN	100	✓				
6.	QMH	95	✓				
7.	RAA	99	✓				
8.	RAR	92	✓				
9.	SAS	94	✓				
10.	VR	94	✓				
11.	YPA	100	✓				

Berdasarkan tabel tersebut maka ditemukan hasil nilai rata-rata LKPD 11 siswa yaitu 97,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan kelas II SD “Sangat Praktis”.

Selanjutnya, guru dan siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 01 yang berjumlah 13 anak memberikan respon terhadap media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan.

Tabel 3 Hasil Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1	1
2.	Manfaat bagi siswa	4	4
3.	Partisipasi dan interaksi siswa	2	2
4.	Kemudahan penggunaan	1	1
5.	Desain media pembelajaran	1	2
Jumlah Skor		9	10
Persentase		90%	100%
Kriteria		Sangat baik	

Hasil respon guru memperoleh skor 9 dengan skor maksimum 10. Dengan presentase respon guru adalah 90% sehingga masuk dalam kriteria "Sangat Praktis".

Sedangkan hasil respon siswa pada penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran yaitu:

Tabel 4 Penilaian Angket Respon Siswa

No.	Nama	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	ADAA	10	100%	Sangat baik
2.	AJD	9	90%	Sangat baik
3.	KKA	10	100%	Sangat baik
4.	MSP	8	80%	Baik
5.	MWJN	10	100%	Sangat baik
6.	QMH	10	100%	Sangat baik
7.	RAA	10	100%	Sangat baik
8.	RAR	10	100%	Sangat baik
9.	SAS	10	100%	Sangat baik
10.	VR	9	90%	Sangat baik
11.	YPA	10	100%	Sangat baik
12.	ADAA	10	100%	Sangat baik
13.	AJD	8	80%	Baik

Tabel 5 Hasil Analisis Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1.	Ketertarikan dan minat siswa	64	65
2.	Kemudahan pemahaman dan	36	39

3.	pengaruh media		
3.	Daya tarik visual dan desain media	12	13
4.	Kepercayaan diri dan ekspresi siswa	12	13
Jumlah Skor		124	130
Presentase		95,3%	100%
Kriteria		Sangat baik	

Berdasarkan tabel di atas, Penilaian Angket Respon Siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perasaan memperoleh persentase rata-rata 95,3% yang tergolong kategori "Sangat Baik" dari 13 siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 01.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan terbukti valid, praktis digunakan, serta mendapat respon sangat baik dari guru maupun siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media *flashcard* tidak hanya mampu mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat afektif seperti perasaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Kurniawati (2017) yang mengembangkan media *flashcard* untuk pembelajaran IPA kelas V di SDN Gundi Grobogan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media

flashcard layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebanyak 0,57.

Selain itu, penelitian oleh Syaquita (2018) di SD Inpres Bontomanai Makassar juga mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 melalui penggunaan *flashcard*, dengan skor rata-rata posttest mencapai 89,23. Kedua penelitian tersebut mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa media *flashcard* merupakan sebuah alternatif media pembelajaran visual yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

D. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi perasaan di kelas II SDN Mangkang Kulon 01 valid serta layak untuk digunakan, berdasarkan penilaian dari ahli materi sebesar 95% serta ahli media sebesar 94,5%. Media ini juga sangat praktis digunakan, terbukti dari hasil LKPD siswa sebesar 97,1%, serta

memperoleh respon sangat baik dari guru (90%) dan siswa (92,65%). *Flashcard* terbukti mampu menarik minat serta meningkatkan motivasi siswa dalam. Media ini dapat dimanfaatkan guru untuk mempermudah penyampaian materi dan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media serupa sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media *flashcard* untuk materi perasaan di kelas II, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa berbasis digital, memperluas materi dan jenjang kelas, serta menguji efektivitas media secara kuantitatif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadad, M. K., Kartinah, Pramasdyahsari, A. S., & Istikomah, A. (2023). Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 4390–4396.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4 No. 2(1989), 129–150.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi

- Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.
- Kurniawati, I. D. (2017). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Ipa Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. *Skripsi*.
- Miswari. (2017). Mengelola Self Efficacy, Perasaan dan Emosi dalam Pembelajaran Melalui Manajemen Diri. *Cendekia*, 15 No. 1.
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Setiawati, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas VI Sdlbb Negeri Tabanan. *Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Siregar, A. G., Handini, F. D., & Sembiring, F. (2022). Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris di TK Al Ihsan Medan. *ABDI PARAHITA : Jurnal Pengabdian Masyarakat – Universitas Quality*, 1, 50–55.
- Siregar, F., Prasetyo, S. A., & Kartinah. (2023). Validasi Media Pop Up Book Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Kalicari 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 2506–2515.
- Sosiologi, M. (2023). *Pengertian Perasaan, Jenis, dan Contohnya*. <https://dosensosiologi.com/perasaan/>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: PT. Alfabeta.
- Syaquita, W. O. R. (2018). Efektifitas Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makasar. *Skripsi*.