

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD MAJASSMART PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MAJAS KELAS V**

Nova Elisa Lestari¹, Andika Adinanda Siswoyo²

^{1, 2} PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹novaelisaaaaa14@gmail.com, ²andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of learning media that support delivering figurative language material in an engaging and interactive way for 5th-grade Indonesian language classes. The study aims to develop the MajasSmart Flashcard media and to find out its level of validity, effectiveness, and attractiveness. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques used are interviews, observations, questionnaires, and tests. The results show that the MajasSmart Flashcard media received a validity percentage of 80% from media experts, 77.5% from material experts, and 87.5% from instructional design experts, so it falls into the valid to very valid category. The effectiveness of the media is shown by a 100% mastery of learning in students, 100% teacher activity observation results, and 98.66% student activity, categorized as very effective. The attractiveness of the media is shown by a 100% response from teachers and 95.5% from students, categorized as very appealing. Based on these results, the MajasSmart Flashcards are declared valid, effective, and attractive, making them suitable for use as a learning media for Indonesian language material on figures of speech for fifth-grade students.

Keywords: ADDIE, Flashcard, Figures of Speech

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi majas secara menarik dan interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flashcard* MajasSmart serta mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard* MajasSmart memperoleh persentase validitas sebesar 80% dari ahli media, 77,5% dari ahli materi, dan 87,5% dari ahli desain pembelajaran, sehingga termasuk dalam kategori valid hingga sangat valid. Keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 100%, hasil observasi aktivitas guru sebesar 100%, dan aktivitas siswa sebesar 98,66% dengan kategori sangat efektif. Kemenarikan media ditunjukkan oleh hasil angket respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 95,5% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, *Flashcard* MajasSmart dinyatakan valid, efektif, dan menarik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas pada siswa kelas V.

Kata Kunci: ADDIE, *Flashcard*, Majas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terencana (Pristiwanti et al., 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang didukung oleh media yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan bermakna. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat memperjelas materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik (Frasetia et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media menjadi semakin penting karena siswa masih berada pada tahap berpikir operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Rohim & Wardhani, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran adalah Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas. Materi majas mengandung makna kias yang bersifat abstrak sehingga sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas V UPTD SDN Pejagan 1, pembelajaran majas masih mengandalkan buku paket dan penjelasan guru tanpa didukung media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang memadukan gambar dan *video* dibandingkan penggunaan buku teks saja. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi majas secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media *flashcard* diketahui efektif membantu siswa memahami konsep melalui perpaduan gambar dan teks sederhana (Rachmawati et al., 2023). Selain itu, penggunaan QR Code memungkinkan siswa mengakses sumber belajar digital secara mudah dan interaktif (Musyaffa et al., 2024). Dukungan media audio visual juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

yang bersifat abstrak melalui kombinasi gambar, gerak, dan suara (Ananda & Sutriyani, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media *Flashcard* MajasSmart yang mengintegrasikan *flashcard*, QR Code, dan *video* pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi majas secara lebih konkret dan kontekstual.

Penelitian terdahulu oleh Chafsoh & Rukmi (2025) serta Zahara et al. (2024) menunjukkan bahwa media *flashcard* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Namun, media yang dikembangkan masih terbatas pada penggunaan *flashcard* konvensional atau integrasi barcode tanpa dukungan audio visual yang terintegrasi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengembangan media *Flashcard* MajasSmart yang memadukan teks, gambar, QR Code, dan *video* pembelajaran dalam satu media. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas kelas V serta mengetahui tingkat validitas, keefektifan, dan kemenarikan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif

media pembelajaran inovatif yang membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan memudahkan siswa memahami materi majas.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Produk yang dihasilkan berupa *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas kelas V UPTD SDN Pejagan 1. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan mengembangkan media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2024).

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas 17 siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes, dengan instrumen berupa pedoman wawancara, lembar observasi, angket, dan tes. Teknik

analisis data menggunakan analisis kuantitatif berupa data angka untuk menilai kevalidan, keefektifan dan kemenarikan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Analyze*

Analisis kompetensi dilakukan dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase C pada Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik diharapkan mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif dan konotatif. Analisis ini menjadi dasar dalam menentukan kompetensi yang akan difasilitasi melalui pengembangan media *Flashcard* MajasSmart.

Analisis karakteristik siswa dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket kebutuhan. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada buku paket dan belum memanfaatkan media pada materi majas. Hasil angket menunjukkan bahwa 81,8% siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan 77,3% siswa mengalami kesulitan memahami materi majas melalui

buku. Selain itu, 86,4% siswa menyukai *flashcard* yang dilengkapi *QR Code*, 81,8% tertarik pada media bergambar, 90,9% lebih semangat belajar dengan media yang memadukan gambar dan suara, serta 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan gambar dan *video* lebih mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, *visual*, dan *audiovisual*.

Analisis materi dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kajian terhadap capaian pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi majas, khususnya majas metafora, personifikasi, dan hiperbola, masih memerlukan media yang dapat membantu siswa memahami konsep dan penggunaannya dalam kalimat. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan dalam *Flashcard* MajasSmart meliputi pengertian majas, jenis-jenis majas, contoh kalimat, dan makna kalimat yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

2. Tahap *Design*

Penyusunan media pembelajaran dilakukan dengan merancang dan mengembangkan media *Flashcard* MajasSmart menggunakan aplikasi Canva. Media terdiri atas 15 *flashcard* yang memuat gambar ilustrasi dan idiom pada sisi depan, serta contoh kalimat dan *QR Code* yang terhubung dengan *video* penjelasan pada sisi belakang. Selain itu, dikembangkan pula box *flashcard* yang memuat identitas media, petunjuk penggunaan, profil pengembang.



Gambar 1 Tampilan rancangan awal box *flashcard* dan *flashcard* MajasSmart

Perancangan pembelajaran dilakukan dengan menyusun modul ajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran dirancang menggunakan model kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) untuk

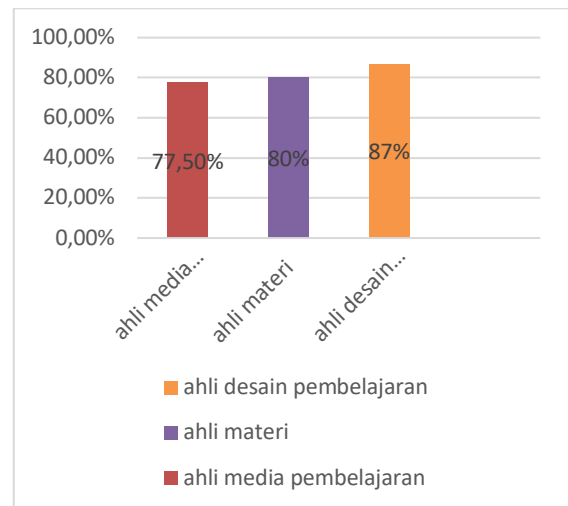
mendorong siswa belajar secara aktif melalui diskusi dan kerja sama kelompok. Dalam pelaksanaannya, *Flashcard* MajasSmart digunakan sebagai sumber belajar utama untuk membantu siswa memahami materi majas secara lebih interaktif dan bermakna.

Penyusunan tes dilakukan berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan *Flashcard* MajasSmart serta untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan dalam pembelajaran materi majas.

3. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah disusun dikembangkan menjadi media *Flashcard* MajasSmart. Selanjutnya, disusun instrumen validasi untuk memperoleh penilaian terhadap tingkat kevalidan media pada aspek media, materi, dan desain pembelajaran. Kegiatan validasi pertama dilakukan oleh ahli media yaitu MF selaku dosen PGSD Universitas Trunojoyo Madura. Hasil angket validasi media menunjukkan perolehan skor sebesar 77,5% dengan kategori valid. Masukan yang

diberikan yaitu setiap *flashcard* perlu dilengkapi *video* yang berbeda dan disesuaikan dengan contoh kalimat yang terdapat pada masing-masing kartu. Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi yaitu QIM selaku dosen PGSD Universitas Trunojoyo Madura. Hasil angket validasi menunjukkan perolehan skor sebesar 77,5% dengan kategori valid. Adapun masukan yang diberikan yaitu perbaikan opsi jawaban pada soal evaluasi nomor 5–10 agar lebih berfungsi sebagai pengecoh yang valid. Kemudian, validasi ketiga dilakukan oleh ahli desain pembelajaran yaitu DQA selaku dosen PGSD Universitas Trunojoyo Madura. Hasil angket validasi menunjukkan perolehan skor sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Pada tahap validasi ini tidak terdapat saran maupun revisi yang diberikan oleh validator. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli, media *Flashcard* MajasSmart dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator.

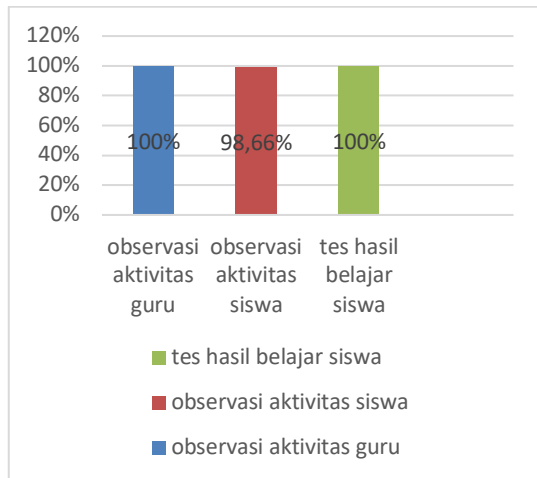


Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Ahli

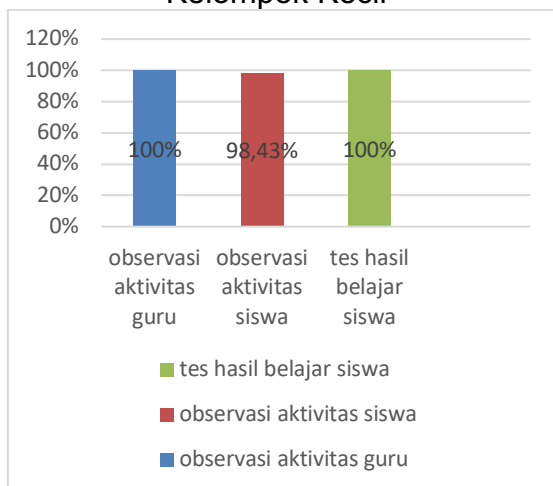
4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media *Flashcard* MajasSmart dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 17 siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1. Data yang diperoleh meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta angket respon guru dan siswa. Lembar observasi dan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur keefektifan media, sedangkan angket respon digunakan untuk mengukur kemenarikan media. Hasil implementasi menunjukkan bahwa *Flashcard* MajasSmart memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan

yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.



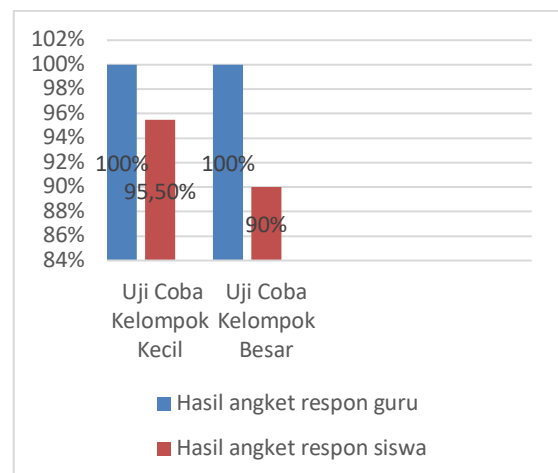
**Gambar 3 Hasil Keefektifan
Flashcard MajasSmart Uji Coba
Kelompok Kecil**



**Gambar 4 Hasil Keefektifan
Flashcard MajasSmart Uji Coba
Kelompok Besar**

Berdasarkan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100% baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Flashcard* MajasSmart efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi majas. Keefektifan

media juga ditunjukkan oleh hasil observasi, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 100% pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar dengan kategori sangat efektif. Aktivitas siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 98,66%, sedangkan pada uji coba kelompok besar sebesar 98,43%, yang keduanya termasuk kategori sangat efektif.



**Gambar 5 Hasil Kemenarikan *Flashcard*
MajasSmart**

Hasil uji kemenarikan diperoleh dari angket respon guru dan siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dan respon siswa sebesar 95,5% dengan kategori sangat menarik. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar, respon guru

memperoleh persentase sebesar 100% dan respon siswa sebesar 90% yang juga termasuk kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Flashcard* MajasSmart menarik bagi guru dan siswa serta dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas.

5. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan ADDIE untuk memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap analisis, evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi majas dan membutuhkan media yang memadukan unsur *visual*, *audio*, dan teknologi. Pada tahap perancangan, dilakukan evaluasi terhadap desain media, materi, strategi pembelajaran, dan instrumen penilaian agar sesuai dengan capaian pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan revisi produk berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi, sedangkan ahli desain pembelajaran menyatakan produk telah sesuai sehingga tidak memerlukan revisi. Pada tahap implementasi, hasil uji coba kelompok

kecil menunjukkan perlunya perbaikan kualitas *audio video*, yang kemudian disempurnakan sebelum dilaksanakan uji coba kelompok besar.

Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Flashcard* MajasSmart terhadap hasil belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti memberikan soal tes sumatif hasil belajar kognitif kepada siswa pada saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar setelah seluruh materi selesai disampaikan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Flashcard* MajasSmart untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas kelas V UPTD SDN Pejagan 1 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flashcard* MajasSmart memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik. Tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran masing-masing memperoleh persentase

sebesar 80%, 77,5%, dan 87,5%, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Tingkat keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 100%, didukung oleh hasil observasi aktivitas guru sebesar 100% dan aktivitas siswa sebesar 98,43% yang termasuk kategori sangat efektif. Selain itu, tingkat kemenarikan media ditunjukkan oleh respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 90% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian, *Flashcard* MajasSmart dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi majas secara lebih konkret, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan memanfaatkan *Flashcard* MajasSmart dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta mendorong pengembangan inovasi pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *Flashcard* MajasSmart pada materi Bahasa

Indonesia lainnya atau menguji efektivitasnya pada subjek dan jenjang pendidikan yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D., & Sutriyani, W. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Flash Card Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(2), 193–200. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i2.5021>
- Chafsoh, Y. Z. A., & Rukmi, A. S. (2025). Pengembangan Flashcard Untuk Pemahaman Kalimat Kausalitas Di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(7), 1898–1913.
- Frasetia, N., Salsabila, F., Jasmine, A. A., Aprilia, R., & Wismanto, W. (2024). Analisis Konsep Dasar Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 52–61. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2066>
- Musyaffa, I. F., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mabajema: Mari Belajar Jenis Majas Berbasis Model CIRC Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Majas Pada Siswa Kelas V SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 117–129.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
<http://repo.iain->

Rachmawati, I., Karim, M. B., & Nisa, T. F. (2023). The Development of Augmented Reality-Based Flashcard “Oreng Madureh” As An Introduction To Madurese Culture. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 06(02), 177–191.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>

Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA, cv.

Zahara, E., Egok, A. S., & Sujarwo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Pembelajaran IPA Kelas V. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(6), 5896–5900.
<http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>