

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan pembelajaran yang terencana. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menuntut adanya interaksi yang efektif antara pendidik dan siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran akan berlangsung lebih bermakna apabila didukung oleh media yang mampu membantu siswa memahami pesan dan informasi yang disampaikan. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampai pesan yang dapat memperjelas materi, menumbuhkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Frasetia dkk., 2024). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret yang sesuai dengan perkembangan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rohim & Wardhani, 2024).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media menjadi sangat penting karena siswa berada pada tahapan berpikir operasional konkret dan membutuhkan bantuan *visual* yang mampu merepresentasikan konsep secara nyata (Rohim & Wardhani, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya menjadi pendamping kegiatan belajar, tetapi juga bagian penting dari pembelajaran yang efektif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut memberikan ruang bagi pendidik untuk memanfaatkan media dalam bentuk *audio visual* untuk menyajikan materi secara lebih variatif dan komunikatif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Azkia dkk., 2025).

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai fasilitator yang berperan penting dalam menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan (Nursakinah dkk., 2025). Guru dituntut untuk mampu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran menjadi komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar karena berfungsi memperjelas makna dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Wardani dkk., (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar melalui peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, serta suasana pembelajaran yang interaktif dan praktis.

Dalam ruang lingkup pendidikan dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting karena menjadi dasar kemampuan literasi yang dibutuhkan dalam semua bidang ilmu (Yani, 2025). Salah satu materi yang diajarkan pada kelas V adalah majas atau gaya bahasa, yaitu penggunaan bahasa kias untuk memperindah kalimat dan menambah nilai estetika pada tuturan (Masruchin, 2017). Pemahaman majas membantu siswa mengembangkan kepekaan berbahasa, kemampuan berimajinasi, serta keterampilan menafsirkan makna tersirat dalam teks. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran majas kerap menghadapi kendala karena bersifat abstrak dan menuntut kemampuan berpikir simbolik, sedangkan siswa sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V UPTD SDN Pejagan 1 pada tanggal 1 Oktober 2025, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas, masih dilaksanakan secara konvensional dengan

mengandalkan buku paket dan penjelasan guru tanpa penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi lainnya, seperti teks deskripsi atau cerita, guru pernah menggunakan media *visual* berupa gambar untuk membantu siswa memahami isi bacaan. Namun, penggunaan media tersebut masih bersifat sederhana dan belum dikembangkan secara sistematis. Gambar yang digunakan hanya sebagai pelengkap penjelasan tanpa disertai aktivitas interaktif atau penguatan *audio*, sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Sementara itu, pada materi majas belum tersedia media pembelajaran khusus yang mendukung pemahaman siswa.

Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami jenis-jenis majas karena pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan lisan dan latihan tertulis di buku teks. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 22 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP (72), sedangkan 12 siswa lainnya belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59,09. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami materi majas. Keterbatasan media yang digunakan menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan kurang mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam.

Kondisi tersebut diperkuat melalui hasil observasi penggunaan media pembelajaran pada tanggal 2 Oktober 2025. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Bahasa Indonesia masih mengandalkan buku paket serta penjelasan guru dalam penyampaian materi. Media yang tersedia di kelas belum mampu memvisualisasikan materi secara konkret maupun menghadirkan unsur *audio visual*

yang dapat membantu siswa memahami makna kias dalam majas. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga belum diterapkan dalam pembelajaran, sehingga tidak terdapat media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Selain itu, hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku teks. Siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan media bergambar dan *video*. Mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika disertai visualisasi menarik dan aktivitas yang melibatkan gambar dan *audio*. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPTD SDN Pejagan 1 membutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung *audio visual*.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menarik perhatian dan membantu siswa memahami materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian pesan, serta memperkuat pemahaman konsep siswa. Melalui penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih praktis, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga membantu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih kontekstual dan bermakna. Salah satu bentuk media yang efektif digunakan adalah media *audio visual*, karena mampu menyajikan informasi dalam kombinasi gambar dan suara yang menarik perhatian siswa (Susilo, 2020). Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan

suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang berisi informasi singkat mengenai suatu konsep. Rachmawati dkk., (2023) menjelaskan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat siswa karena menggabungkan elemen *visual* dan teks sederhana yang mudah dipahami. Selain praktis, media ini juga efektif digunakan dalam pembelajaran yang bersifat permainan, yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media ini dapat membantu siswa memahami contoh majas secara konkret, sehingga konsep bahasa kias yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Kemajuan teknologi saat ini membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan *QR Code (Quick Response Code)*, yaitu kode dua dimensi yang dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti ponsel atau tablet. Melalui *QR Code*, siswa dapat terhubung langsung ke berbagai sumber belajar digital seperti *video* pembelajaran, animasi, atau latihan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Musyaffa dkk., (2024) menunjukkan bahwa penerapan *QR Code* pada media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan interaktif. Selain itu, media *audio visual* juga memiliki keunggulan dalam menjelaskan konsep yang abstrak dan kompleks. Ananda & Sutriyani, (2023) menegaskan bahwa media *audio visual* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena menghadirkan informasi melalui

perpaduan gambar, gerak, dan suara.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, penggabungan antara media *flashcard*, *audio visual*, dan *QR Code* menjadi solusi yang potensial untuk menjawab kebutuhan pembelajaran. *Flashcard* menyediakan bentuk konkret yang menarik, *audio visual* memperkaya pengalaman belajar melalui suara dan gambar yang dapat diakses melalui *QR Code*. Berbeda dengan *flashcard* konvensional yang umumnya hanya menyajikan teks dan gambar secara statis, media *flashcard* MajasSmart yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan *QR Code* yang terhubung langsung ke *video* pembelajaran. Integrasi ini memungkinkan siswa tidak hanya membaca dan melihat gambar, tetapi juga mendengarkan penjelasan serta menyaksikan contoh penggunaan majas secara kontekstual. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu *visual*, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, dan suara dalam satu kesatuan yang utuh.

Penelitian mengenai pengembangan media *flashcard* pernah dilakukan oleh Chafsoh & Rukmi (2025) hasil penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* yang dikembangkan valid, praktis, serta efektif digunakan untuk membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat pada kalimat majemuk bertingkat di kelas V SD. Inovasi yang dilakukan telah memanfaatkan integrasi barcode yang terhubung dengan permainan edukatif, meskipun pengembangannya masih terbatas pada fitur tersebut.

Terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Zahara dkk. (2024) yang mengembangkan media *flashcard* untuk pembelajaran IPA kelas V menggunakan model 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak,

praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. Namun, inovasi yang diberikan masih terbatas karena media yang dihasilkan hanya berupa *flashcard* cetak dua dimensi berbahan kertas dengan desain tulisan dan gambar yang dibuat menggunakan Canva.

Penelitian Chafsoh & Rukmi (2025) mengembangkan media *flashcard* dengan tambahan barcode interaktif, tetapi fokus materi yang dikaji berbeda dari penelitian ini. Penelitian Zahara dkk. (2024) juga memiliki keterbatasan pada bentuk media yang masih konvensional dan belum dilengkapi unsur interaktif *audio-visual*. Sementara penelitian ini mengembangkan media *flashcard* MajasSmart yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V.

Selain kesenjangan tersebut, kondisi di lapangan juga memperlihatkan berbagai faktor penghambat dan pendukung. Faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan media pembelajaran interaktif serta rendahnya variasi metode yang digunakan guru. Sebaliknya, faktor pendukungnya adalah tersedianya perangkat digital sederhana di sekolah dan antusiasme siswa terhadap media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar dan suara. Berdasarkan hasil angket, siswa menyatakan lebih tertarik belajar dengan media *visual* dan *audio* karena membantu mereka memahami materi secara konkret dan menyenangkan. Hal ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa dengan pendekatan yang lebih interaktif dan adaptif terhadap era digital.

Menanggapi kondisi tersebut, penelitian ini berinovasi dengan mengembangkan media *flashcard* MajasSmart yang tidak hanya menampilkan teks

dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan *video* mengenai pengertian majas, contoh penggunaannya dalam kalimat. *Video* tersebut dapat diakses melalui *QR Code* yang tercantum pada setiap kartu, sehingga siswa dapat mendengarkan penjelasan dan melihat contoh secara langsung. Kehadiran *video* ini menjadikan media *flashcard* MajasSmart lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan *flashcard* konvensional yang hanya menampilkan informasi *visual*.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mereplikasi penelitian sebelumnya, tetapi juga menghadirkan kebaruan berupa integrasi teknologi digital dan unsur *audio visual* dalam bentuk *video* yang memperkuat fungsi edukatif media *flashcard*. Kombinasi antara teks, gambar, dan suara memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, sehingga siswa dapat memahami materi majas secara kontekstual dan mendalam. Inovasi ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir operasional konkret dan lebih mudah memahami konsep melalui pengamatan *visual* dan pendengaran.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran *audio visual* berupa *video* dinilai relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era saat ini. Penggunaan media yang menggabungkan unsur *audio*, *visual*, dan teknologi modern seperti *QR Code* dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar serta meningkatkan hasil belajar mereka. Sejalan dengan penjelasan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul: **“Pengembangan Media *Flashcard* MajasSmart pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Pejagan 1 ditinjau dari hasil validasi ahli?
- b. Bagaimana keefektifan media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Pejagan 1 ditinjau dari hasil belajar siswa dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa?
- c. Bagaimana kemenarikan media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Pejagan 1 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Pejagan 1 yang valid berdasarkan hasil validasi ahli.
- b. Media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Pejagan 1 yang efektif berdasarkan hasil belajar siswa dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.
- c. Media *flashcard* MajasSmart pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Pejagan 1 yang menarik berdasarkan berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Peneliti mengembangkan media yaitu media *flashcard* MajasSmart yang

diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 Buku Jendela Dunia Topik Majas. Spesifikasi produk penelitian pengembangan yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *flashcard* MajasSmart yang dirancang dalam bentuk *hard file* dengan kemasan menarik sehingga dapat digunakan secara praktis dan disukai oleh siswa.
- b. Media *flashcard* MajasSmart dikembangkan dengan bentuk persegi panjang berukuran 7×10 cm dan memiliki variasi warna yang berbeda untuk membedakan setiap jenis majas.
- c. Media *flashcard* MajasSmart dicetak menggunakan kertas *Art Paper* agar lebih awet, tahan lama, serta nyaman digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Setiap kartu pada media *flashcard* MajasSmart terdiri atas dua sisi, yaitu:
Sisi depan berisi idiom yang merupakan gabungan kata yang memiliki makna khusus dan tidak dapat diartikan berdasarkan makna kata-kata penyusunnya secara harfiah, serta ilustrasi gambar yang merepresentasikan maknanya. Sedangkan sisi belakang berisi contoh kalimat yang menunjukkan penggunaan majas tersebut dalam konteks yang tepat dan *QR Code*.
- e. *QR Code* pada media *flashcard* MajasSmart terletak pada sisi belakang *flashcard* dapat dipindai oleh siswa untuk mengakses *video* pembelajaran yang memuat penjelasan pengertian majas, contoh penggunaan majas dalam kalimat.
- f. Media *flashcard* MajasSmart dikemas dalam wadah berbentuk kotak (*box*) berlabel “MajasSmart” dan dilengkapi dengan panduan penggunaan. Setiap kotak berisi kumpulan kartu sebanyak lima untuk satu jenis majas, seperti

majas metafora, personifikasi, dan hiperbola. Pada sisi depan kemasan tercantum judul jenis majas, misalnya “Majas Personifikasi”. Sedangkan pada sisi belakang terdapat panduan penggunaan *flashcard* serta *QR Code* yang mengarah pada *video* pembelajaran mengenai pengertian tiap jenis majas berdasarkan *box flashcard*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi yang diharapkan di atas, keterbatasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- a. *Flashcard* MajasSmart hanya fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 “Buku Jendela Dunia”, topik “Majas”.
- b. Materi pembelajaran yang disajikan yaitu 3 jenis majas: majas metafora, personifikasi, dan hiperbola.
- c. *Flashcard* MajasSmart hanya diuji coba pada siswa kelas V UPTD SDN Pejagan I.
- d. *Flashcard* MajasSmart difokuskan pada aspek hasil belajar ranah kognitif siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini penting dilakukan karena hasilnya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan sarana dan juga prasarana yang ada di sekolah.

b. Bagi Guru

Dengan adanya media *flashcard* MajasSmart ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan menarik.

c. Bagi Siswa

Melalui media *flashcard* MajasSmart ini, siswa diharapkan mampu menambah dan meningkatkan minat belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah serta mendalami keterampilan dengan menciptakan pengembangan yang baru, sehingga bisa dipakai sebagai pertimbangan saat menyusun sumber belajar yang kreatif dan inovatif.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah adalah suatu pembatasan pengertian tentang konsep yang terdapat dalam variabel yang diteliti, berikut ini istilah-istilah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media *flashcard* MajasSmart ini:

- a. Pengembangan adalah proses sistematis untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar berlangsung efektif.
- c. *Flashcard* adalah kartu berukuran kecil berisi gambar atau teks singkat yang berfungsi membantu siswa mengenali dan mengingat konsep tertentu.
- d. *QR Code (Quick Response Code)* adalah teknologi kode dua dimensi yang

dapat dipindai menggunakan perangkat digital untuk mengakses informasi atau sumber belajar tambahan secara cepat

- e. *Flashcard* MajasSmart adalah media pembelajaran berupa kartu yang dilengkapi dengan *audio visual* berupa *video* pembelajaran dan *QR Code* untuk membantu siswa memahami jenis-jenis majas di kelas V UPTD SDN Pejagan 1.