

Pengembangan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas v sdn wayut 03 madiun

Lintang Tri Ayu Purboningsih ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

M. Soeprijadi Djoko Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ lintangtriayu2607@gmail.com

Abstract: This research aims to develop Flashcard Media with *qr code* on Figurative Language Material to Enhance the Learning Interest of 5th Grade Students at SDN Wayut 03 Madiun. In this study, the R&D method using the ADDIE model with 5 stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) was employed. The subjects in this research on the development of Flashcard media with *qr code* are fifth-grade elementary school students. In this development research, validation is required from 3 experts, namely media experts, material experts, and language experts. The results from the validators are 100% from the media expert, 85% from the material expert, and 82% from the language expert. Additionally, after implementation, the teacher response assessment met the very feasible criteria with 96%, and the average student response was 95%, which means it received a very good response. So the media developed by the researcher is good and very suitable for use in the learning process.

Keywords: Indonesian Language, Development of Flashcard Media with *qr code*, Figures of Speech, Learning Interest.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media *Flashcard* Dengan *Qr Code* Pada Materi Majas Untuk Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Wayut 03 Madiun. Pada penelitian ini menggunakan jenis metode R&D model ADDIE dengan 5 tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Subjek pada penelitian pengembangan media *flashcard* Dengan *Qr Code* ini yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian pengembangan ini memerlukan validasi dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Adapun hasil dari para validator yaitu dari ahli media 100 %, ahli materi 85 % dan ahli Bahasa 82 %. Selain itu setelah dilaksanakannya terdapat hasil penilaian respon guru yang memenuhi kriteria sangat layak dengan 96 % dan hasil rata-rata respon siswa 95 % yang berarti mendapatkan respon yang sangat baik. Jadi media yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Pengembangan Media *flashcard* dengan *qr code*, majas, minat belajar.



PENDAHULUAN

Belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dan media utama untuk memahami berbagai hal. Dari pendapat Ali et al (2024) Tujuan penting pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa di sekolah dasar adalah untuk membekali mereka dengan keahlian berbahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan terkait kecakapan berbahasa yang sesuai menurut pendapat dari Ibda (2022) Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam struktur pendidikan di sekolah-sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi, yaitu kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Minat belajar menurut Rahmi & Alfurqan (2021) menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh emosi kesenangan, keterlibatan siswa, rasa ingin tahu, dan konsentrasi. Peningkatan yang signifikan dalam minat belajar terlihat dari sikap yang diamati sebelum dan setelah sesi pendidikan. Oleh karena itu, minat belajar sangat penting dalam pendidikan, karena minat belajar yang tinggi meningkatkan retensi materi pembelajaran dan mengurangi kebosanan selama proses belajar.

Studi Audrilia et al (2024) menemukan bahwa minat siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh siswa yang mengalami kebosanan dan kurangnya motivasi selama sesi pelajaran bahasa Indonesia, sementara beberapa di antaranya menunjukkan respons yang positif. Faktor-faktor eksternal termasuk keadaan luar siswa, seperti metode, media, dan materi pembelajaran yang diberikan guru.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SDN Wayut 03 Kabupaten Madiun, tepatnya di kelas V, guru Bahasa Indonesia hanya menggunakan pendekatan ceramah untuk menjelaskan materi majas dan hanya menulis contoh majas di papan tulis, yang tidak menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa tidak tertarik dan bosan saat guru menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya, mereka tidak tertarik untuk belajar dan tidak memahami konsep. Akibatnya, tujuan yang ingin dicapai Pelajaran itu tidak terwujud.

Faktor yang penting adalah media dalam Pelajaran agar membantu siswa memahami materi majas dan menarik minat mereka. Salah satu komponen yang berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan bahasa Indonesia adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa. Pendapat Daniyati et al (2023) Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil pendidikan dan melengkapi pengajaran yang dipimpin oleh guru, dengan kesuksesan media tersebut bergantung pada kemampuan guru. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Adapun Guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi untuk proses pembelajaran dan mendukungnya agar berjalan dengan lancar, yang sesuai menurut (Siti Aisyah et al., 2025) Penerapan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa yang sebelumnya kurang berprestasi, dan siswa cenderung lebih mudah beradaptasi dengan alat-alat digital dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Pendidik juga harus menguasai berbagai bentuk teknologi digital dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kartu bergambar atau *flashcard* merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menarik minat siswa.

Kelas V SD pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di materi majas membahas gaya bahasa terkait penyampaian dengan cara kreatif yang dapat membuat siswa mengungkapkan suatu gagasan atau emosi dengan lebih hidup seperti dengan menggunakan majas metafora, personifikasi, dan hiperbola. Penggunaan kartu bergambar atau *flashcard* sebagai media pembelajaran pada materi majas mungkin bermanfaat. Ini karena materi majas membantu siswa memperkaya kosa kata mereka. Dengan demikian, diharapkan bahwa pengembangan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas akan menarik minat siswa didalam pelajaran karena adanya media pembelajaran serta

dibantu dengan penggunaan qr code, yang akan menghasilkan gif yang bergerak dan suara yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. Menurut Shafa et al (2022) Media flashcard sangat bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena bentuknya yang menarik dan mudah dibawa, sehingga siswa mudah mengingat apa yang ada di dalamnya. Adapun di era teknologi saat ini, *qr code* dapat membuat *flashcard* lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

QR Code, juga dikenal sebagai Kode Respons Cepat, adalah jenis kode dua dimensi yang pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Berdasarkan Hartawan et al (2024) Penggunaan teknologi *qr code* juga membantu proses belajar melalui gambar. Penggunaan *qr code* dalam media pembelajaran membuat pendidik lebih mudah menerapkannya dan membuat peserta didik lebih mudah mengaksesnya. Karena *qr code* menyimpan banyak informasi, kode ini mudah disimpan dan diakses dengan cepat.

Berdasarkan Pemaparan diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan Media *flashcard* Dengan *Qr Code* Pada Materi Majas Untuk Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menerapkan metode Research and Development (R&D), Metode penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan atau menciptakan produk yang baru atau menyempurnakan produk lama dengan disertai efektivitas dalam penggunaannya. Menurut (Hidayat, 2021) adalah kerangka kerja desain instruksional yang menekankan pembelajaran yang dipersonalisasi,serta memiliki lima tahapan, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengembangkan media *flashcard* dengan qr code pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas v sekolah dasar. Responden dari penelitian ini diantaranya yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai validator, sedangkan pendidik wali kelas V serta siswa kelas V SDN Wayut 03 sebagai subjek pada penelitian.

HASIL PENELITIAN

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis, digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar dalam pembuatan produk ini. Tahap ini untuk mengamati serta meneliti masalah yang ada di lokasi penelitian. Peneliti melakukan tiga analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan langkah kedua dalam model ADDIE. Untuk memulai proses desain, hasil dari tahap analisis digunakan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang atau membuat desain berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya. Dalam hal ini, sebuah aplikasi akan digunakan untuk merancang desain media pembelajaran berbasis *flashcards* dengan *qr code* pada materi majas untuk siswa kelas lima di SDN 03 Wayut.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahapan pengembangan penelitian ini mengembangkan produk dari media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V yang sebelumnya baru rancangan dan dibuat pada aplikasi canva. Pengembangannya disesuaikan pada kebutuhan serta karakteristik siswa pada materi tersebut. Penyusunan dari mulai ukuran semua kartu, warna yang berbeda ditiap isi kartu dipilih sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu di ujikan kevalidannya dengan penilaian validasi ke ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ahli validator ini menilai kelayakan dan kevalidan produk berdasarkan instrumen lembar penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut ini.

TABEL 1. Hasil Validasi para ahli

| No | Validasi | presentase |
|----|-------------|---------------|
| 1. | Ahli Media | 100 |
| 2. | Ahli Bahasa | 85 |
| 3. | Ahli Materi | 82 |
| | Jumlah | 267 |
| | Rata-rata | 89 % |
| | Kriteria | Sangat Sesuai |

Mengacu pada data yang tersaji pada Tabel 1 dapat diketahui bahwasannya kesesuaian media, materi dan bahasa yang digunakan media flashcard dengan qr code pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan "Sangat sesuai". Dengan ini media bisa diimplementasikan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V. Uji coba ini dilakukan dalam skala kecil dengan subjek penelitian sebanyak 15 peserta didik kelas V di SDN Wayut 03.. Hasil penelitian diketahui bagaimana respon bagi peserta didik. Melalui penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik yang telah diperoleh dari penelitian. Kelayakan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas akan dinilai oleh guru maupun peserta didik. Berikut hasil dari angket respon Guru dan siswa.

TABEL 2. Hasil angket siswa

| No | Subjek | Jumlah Skor | Presentase | Kriteria |
|----|----------------------------|-------------|------------|--------------|
| 1. | Siswa Kelas V SDN Wayut 03 | 855 | 95 % | Sangat Layak |

Tabel 3. hasil angket Guru

| No | Subjek | Jumlah skor | Presentase | Kriteria |
|----|---------------------------|-------------|------------|---------------|
| 1. | Guru kelas V SDN Wayut 03 | 48 | 85% | Sangat sesuai |

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti mengevaluasi produk yang telah dibuat dan diuji. Selanjutnya, setelah validasi melalui masukan dari berbagai pihak yang sejalan dengan saran ahli dan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa kelas lima, peneliti mengevaluasi produk berdasarkan hasil angket dan umpan balik dari siswa dan guru. Aktivitas penilaian ini berfungsi sebagai umpan balik bagi peneliti untuk meningkatkan efektivitas produk sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, khususnya dalam topik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Peneliti membuat pengembangan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V agar sesuai dengan analisis karakteristik siswa kelas V di SDN Wayut yang kurangnya media pembelajaran pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dan menggunakan materi majas karena termasuk dalam kompetensi dasar memahami dan menggunakan berbagai bentuk gaya Bahasa dan materi ini bertujuan agar siswa mampu mengenali jenis-jenis majas dan menggunakannya secara tepat dalam konteks lisan maupun tulisan yang sesuai menurut. Didukung dari pendapat Sapriyah (2019) Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan lancar, efektif, dan efisien, media merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Adapun menurut Pradana & Gerhni (2019) *flashcard* berfungsi sebagai alat yang digunakan pendidik untuk membantu anak-anak bermain dan belajar, dan media ini juga dapat digunakan di rumah bersama teman-teman. Hasil pembelajaran di sekolah yang dipimpin oleh guru cukup positif, memastikan bahwa perkembangan bahasa siswa mampu melaksanakan 2-3 instruksi dasar, dapat mengulang frasa yang disampaikan kepada mereka, dan dapat menjawab pertanyaan dengan efektif. *Qr code* yang di *Flashcard Media* adalah media

serbaguna yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja (Rifky Maulana, 2025). Dengan menggunakan media *flashcard* dengan *qr code* juga bisa menarik minat belajar siswa yang sesuai menurut Hutapea et al (2025) Kartu *flashcard* berbasis *qr code* merupakan alat belajar inovatif dan efektif. Penggunaan *qr code* untuk mejangkau berbagai elemen seperti video dan animasi menarik minat belajar siswa mengenai materi. Media ini membuat minat siswa untuk belajar, mendorong aktivitas, dan memperbaiki pemahaman. Adapun proses sebelum mengimplementasikan ke siswa harus melalui tahap validasi dari para ahli. Menurut Saski & Sudarwanto (2021) Sebelum uji coba produk, validasi ahli dilakukan terlebih dahulu. Lembar validasi, dan tanggapan siswa digunakan sebagai sumber data, maka peneliti mevalidasikan media ke ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi untuk memperoleh penilaian, saran, respon dan revisi yang diperlukan.

Hasil media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V yang dikembangkan mendapatkan hasil positif, diantaranya ahli media mendapatkan presentase 100 %, ahli materi 85 % dan ahli bahasa 82 %. Sehingga, nilai validasi para ahli diambil rata-rata maka mendapatkan nilai validasi 96% .Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan.

Keterlaksanaan pelajaran Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran media *Flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V Sekolah Dasar diuji oleh penilaian respon angket guru. Pengujian dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.. Setelah membagikan lembar angket respons guru, Ibu Yuli Nurdiana S.Pd, guru kelas V, memberikan nilai presentasi 96 %, yang mengarahkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk materi majas di kelas V sekolah dasar. Selain itu, untuk keterlaksanaan penggunaan media *flashcard* dengan *qr code* dalam materi majas di kelas V, peneliti memberikan penjelasan dan tahapan penggunaan media tersebut kepada siswa . Setelah penggunaan media tersebut, lembar angket respons siswa dibagikan untuk mengetahui penilaian siswa setelah menggunakan *flashcard* dengan *qr code*. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang baik, dengan rata-rata presentasi 95 % dari kategori yang layak digunakan. Maka sangat layak untuk menggunakan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V Sekolah Dasar untuk kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Jadi bisa ditarik Kesimpulan bahwa Pengembangan media pembelajaran *flashcard* secara sistematis menggunakan *qr code* untuk materi bahasa majas yang bertujuan untuk siswa kelas V sekolah dasar dilakukan melalui tahap-tahap analisis, desain, pengembangan, dan pengujian, yang menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan ramah pengguna. Berdasarkan hasil validasi dari para profesional, yang rata-rata mencapai 89%, bersama dengan komentar dari guru sebesar 96% dan siswa sebesar 95%, materi ini dianggap sesuai dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, implementasi media di kelas menunjukkan bahwa kartu flash dengan *qr code* dapat digunakan dengan sukses, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas sekaligus menambah minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pada data penelitian serta hasil pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Adapun hasil yang diperoleh melalui uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memiliki rata-rata 89 &. dengan kriteria "Sangat sesuai". media *flashcard* dengan *qr code* juga dinyatakan sangat layak dan sangat baik berdasarkan pada angket respon guru dan peserta didik yang masing-masing memperoleh hasil sebesar 94,2% untuk angket respon guru dan 94,2% untuk angket respon peserta didik. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saran bagi sekolah diharapkan media ini dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas. Kemudian bagi guru semoga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan di mata

Pelajaran Bahasa Indonesia di materi majas, dan semoga media ini dapat menarik minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ali, A., Dea Fenica, S., & Noviyanti, S. (2024). Hakikat Bahasa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(01), 7225–7239.
2. Audrilia, R., Info Abstrak, A., Belajar Siswa, M., Indonesia, B., Pendidikan, J., & Dan Budaya, A. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 008 Palembang (Riski Audrilia. *Agama Dan Budaya*, 8(1), 39–46. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>
3. Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., wijaya, richen, septiani, siti aqila, & setiawan, usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
4. Hartawan, I. N. B., Dirgayusari, A. M., Ni Wayan Suardiati Putri, & Lopez, F. T. M. Da. (2024). Implementasi Teknologi QR-Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 2(1), 262–271. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i1.352>
5. Hidayat, F. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
6. Hutapea, F. N. agreliya, Ainulhaq, N., & Ginanjar, G. (2025). Studi Awal Penggunaan Media Flashcard Berbasis QR-Code sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP Islam Tirtayasa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 8. <https://doi.org/10.25157/jpb.v13i1.17197>
7. Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*.
8. Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
9. Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19*.
10. Rifky Maulana, A. (2025). Pengembangan Media Flashcard Terintegrasi Qr-Code Pada Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdi Surya Buana. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 4, Issue 1). <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi>
11. Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
12. Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9. <https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRrjFb6>.
13. Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>