

Pengembangan Flashcard Berbasis Visual Thinking untuk Pembelajaran Kosakata Benda

M Iqbal Arrosyad¹, Zonalisa Fhatri²

PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia. Muhammad.iqbalarrosyad@unmuhbabel.ac.id⁽¹⁾
PIAUD IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia. fzonalisa@gmail.com⁽²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata benda siswa sekolah dasar serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan flashcard berbasis visual thinking yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata benda. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis, desain, pengembangan, validasi, dan uji kepraktisan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Pangkalpinang dengan melibatkan dua validator dan 9 siswa kelas I. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan angket kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validitas sebesar 92,5% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, flashcard berbasis visual thinking layak digunakan dalam pembelajaran kosakata benda pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *flashcard; kosakata benda; sekolah dasar; visual thinking.*

Abstract

This study was motivated by elementary students' limited mastery of object vocabulary and the lack of engaging learning media that suit learners' characteristics. The main objective of this study was to develop a visual thinking-based flashcard that is feasible for object vocabulary learning. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to the stages of analysis, design, development, validation, and practicality testing. The study was conducted at SD Negeri 1 Pangkalpinang involving two validators and nine first-grade students. Data were collected through validation and practicality questionnaires. The results showed that the developed media obtained a validity score of 92.5% from the media expert and 92.5% from the material expert, both categorized as highly valid. The practicality test yielded a score of 94%, categorized as highly practical. Therefore, the visual thinking-based flashcard is feasible for use in object vocabulary learning at the elementary school level.

Keywords: *elementary school; flashcard; object vocabulary; visual thinking.*

Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Kosakata berperan penting dalam mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang menjadi dasar keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Menurut Nation (2013), penguasaan kosakata yang baik memungkinkan peserta didik memahami informasi secara lebih efektif dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata pada jenjang sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian khusus karena menjadi fondasi bagi perkembangan literasi siswa pada tahap selanjutnya.

Pembelajaran kosakata benda merupakan salah satu materi dasar yang diajarkan pada siswa sekolah dasar. Materi ini membantu siswa mengenali berbagai objek di lingkungan sekitar sekaligus memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Namun, dalam praktiknya

pembelajaran kosakata sering kali masih dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks yang terbatas pada penyajian kata dan gambar sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari menjadi rendah (Arsyad, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas di SD Negeri 1 Pangkalpinang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran kosakata benda. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali, memahami, dan mengingat kosakata yang telah diajarkan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung cepat bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan penjelasan lisan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga belum mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran berbasis visual dan aktivitas langsung. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret mengharuskan proses pembelajaran didukung oleh media yang mampu menyajikan informasi secara nyata dan visual. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui representasi konkret dan visual daripada penjelasan abstrak (Slavin, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis visual menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu siswa membangun pemahaman terhadap kosakata secara lebih efektif.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung pembelajaran kosakata adalah visual thinking. Visual thinking merupakan proses berpikir yang memanfaatkan gambar, simbol, warna, diagram, dan representasi visual lainnya untuk membantu memahami serta mengorganisasi informasi (Ware, 2021). Pendekatan ini memungkinkan siswa menghubungkan konsep verbal dengan representasi visual sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam konteks pembelajaran kosakata, visual thinking dapat membantu siswa membangun asosiasi antara kata dan objek yang direpresentasikan secara visual.

Implementasi visual thinking dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan media flashcard. Flashcard merupakan kartu pembelajaran yang berisi gambar, kata, atau informasi tertentu yang digunakan untuk membantu proses belajar dan mengingat informasi (Susilana & Riyana, 2019). Media ini memiliki sejumlah keunggulan, seperti mudah digunakan, menarik perhatian siswa, praktis, serta mampu meningkatkan fokus belajar. Penggunaan flashcard yang dipadukan dengan prinsip visual thinking memungkinkan siswa tidak hanya melihat gambar dan membaca kata, tetapi juga memahami hubungan makna antara keduanya melalui desain visual yang terstruktur.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa flashcard dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Suryani (2022) menemukan bahwa penggunaan flashcard memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Hidayat dan Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa media berbasis visual mampu meningkatkan motivasi belajar dan retensi memori siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, kajian yang dilakukan oleh Mayer (2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi karena sesuai dengan teori pembelajaran multimedia.

Meskipun demikian, berdasarkan telaah literatur ditemukan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran secara umum atau visual thinking sebagai pendekatan pembelajaran yang berdiri sendiri. Penelitian yang mengintegrasikan konsep visual thinking ke dalam pengembangan flashcard untuk pembelajaran kosakata benda masih relatif terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian

yang secara khusus mengembangkan media flashcard berbasis visual thinking sesuai dengan kebutuhan siswa di SD Negeri 1 Pangkalpinang. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting bagi pelaksanaan penelitian ini. Penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas flashcard dan visual thinking secara terpisah, tetapi belum banyak yang mengombinasikan kedua pendekatan tersebut dalam satu produk media pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan flashcard berbasis visual thinking yang dirancang khusus untuk pembelajaran kosakata benda pada siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya menampilkan gambar dan kata, tetapi juga menerapkan prinsip-prinsip visual thinking melalui penggunaan warna, simbol, pengelompokan konsep, dan hubungan visual yang membantu siswa memahami makna kosakata secara lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa sekaligus sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Pengembangan flashcard berbasis visual thinking diharapkan menjadi solusi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran kosakata di SD Negeri 1 Pangkalpinang.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan flashcard berbasis visual thinking yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran kosakata benda di SD Negeri 1 Pangkalpinang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk flashcard berbasis visual thinking yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; (2) mengetahui tingkat validitas media berdasarkan penilaian para ahli; (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa; serta (4) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa.

Metodologi

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan menghasilkan produk berupa **flashcard berbasis visual thinking** untuk pembelajaran kosakata benda sekaligus menguji tingkat validitas dan kepraktisannya. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, validasi ahli, uji kepraktisan, dan revisi produk hingga diperoleh media yang layak digunakan.

Penelitian dilaksanakan di **SD Negeri 1 Pangkalpinang** pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua validator, yaitu dosen ahli dengan inisial **MIA** dan guru sekolah dasar dengan inisial **HM**, serta 9 siswa kelas I SD Negeri 1 Pangkalpinang yang terlibat dalam uji kepraktisan. Pemilihan siswa kelas I didasarkan pada karakteristik peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan menarik untuk membantu memahami kosakata benda.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket validasi dan angket kepraktisan. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator terhadap kualitas media yang dikembangkan, meliputi aspek tampilan, materi, bahasa, dan kesesuaian unsur visual thinking. Sementara itu, angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media berdasarkan respons siswa. Aspek yang dinilai mencakup kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, bantuan media dalam memahami kosakata, dan motivasi belajar siswa. Mengingat responden merupakan siswa kelas I, pengisian angket dilakukan dengan pendampingan guru menggunakan pilihan jawaban yang sederhana dan mudah dipahami.

Produk yang dikembangkan berupa flashcard berbasis visual thinking yang memuat gambar benda, kosakata, serta unsur visual seperti warna dan simbol yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dicetak dalam bentuk kartu yang mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Data hasil validasi dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Persentase diperoleh dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase penilaian, $\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh, dan $\sum X_i$ = jumlah skor maksimum. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria penilaian, yaitu 81–100% (sangat valid/praktis), 61–80% (valid/praktis), 41–60% (cukup), 21–40% (kurang), dan $\leq 20\%$ (tidak valid/praktis). Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori minimal **valid** dan **praktis**.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa flashcard berbasis visual thinking untuk pembelajaran kosakata benda siswa kelas I SD Negeri 1 Pangkalpinang. Media dirancang dengan menggabungkan gambar benda yang familiar bagi siswa, penggunaan warna yang kontras, huruf berukuran besar, dan simbol visual yang membantu siswa menghubungkan kata dengan objek yang dipelajari.



Gambar 1. Tampilan Flashcard Berbasis Visual Thinking yang Dikembangkan

Gambar 1 menunjukkan contoh tampilan flashcard yang memuat gambar benda, nama benda, serta unsur visual berupa warna dan simbol pendukung. Desain media dibuat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas I yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran flashcard berbasis visual thinking yang digunakan untuk membantu siswa kelas I SD Negeri 1 Pangkalpinang dalam mempelajari kosakata benda. Produk yang dikembangkan memuat gambar berwarna, kosakata yang ditulis dengan huruf yang jelas, serta unsur visual thinking berupa penggunaan warna, simbol, dan ilustrasi yang membantu siswa menghubungkan konsep dengan objek yang dipelajari.

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1	Bentuk media flashcard menarik	4	5
2	Warna yang digunakan pada media menarik	4	5
3	Penggunaan gambar atau bentuk yang menarik	5	5
4	Media flashcard kreatif dalam penyampaian materi	5	5
5	Susunan pembahasan sesuai materi	4	5
6	Media dapat digunakan berulang kali	5	5
7	Media dapat digunakan kapan pun dan di mana pun	5	5
8	Media mudah dipahami peserta didik	5	5
Jumlah		37	40

Persentase validasi ahli media sebesar 92,5% sehingga berada pada kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media flashcard yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan keterpakaian sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1	Bentuk media flashcard menarik	5	5
2	Warna yang digunakan pada media menarik	5	5
3	Penggunaan gambar atau bentuk yang menarik	4	5
4	Media flashcard kreatif dalam penyampaian materi	5	5
5	Susunan pembahasan sesuai materi	4	5
6	Media dapat digunakan berulang kali	5	5
7	Media dapat digunakan kapan pun dan di mana pun	5	5
8	Media mudah dipahami peserta didik	5	5
Jumlah		37	40

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian kosakata benda, serta penyajian materi dalam flashcard telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar.

Setelah dinyatakan valid, media diujicobakan kepada 9 siswa kelas I SD Negeri 1 Pangkalpinang untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No	Pernyataan
1	Senang menggunakan media flashcard
2	Media mudah dipahami
3	Menyukai tampilan media
4	Menyukai warna pada media
5	Menyukai gambar pada media
Jumlah Skor	132
Persentase	94%
Kategori	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan flashcard berbasis visual thinking. Sebagian besar siswa menyatakan media mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami kosakata benda yang dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard berbasis visual thinking memperoleh nilai validitas sebesar **92,5%** berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Persentase tersebut berada pada kategori **sangat valid**, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata benda. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa aspek tampilan, warna, gambar, keterpaduan materi, dan kemudahan penggunaan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi visual thinking ke dalam media flashcard mampu menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa usia dini. Validator memberikan skor tertinggi pada aspek penggunaan gambar, kreativitas penyajian materi, serta kemudahan penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur visual memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep dan mengingat kosakata yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh yang menemukan bahwa penggunaan media visual dan flashcard secara signifikan meningkatkan capaian belajar bahasa siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kombinasi gambar dan teks pada media flashcard membantu siswa memahami informasi secara lebih cepat dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh yang menunjukkan bahwa penggunaan flashcard memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Flashcard membantu siswa membangun asosiasi antara bentuk visual dan kata sehingga proses penyimpanan informasi dalam memori

menjadi lebih kuat. Kondisi tersebut terlihat selama uji coba ketika siswa mampu mengenali dan menyebutkan kosakata dengan lebih cepat setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Nilai kepraktisan media yang mencapai **94%** menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan flashcard berbasis visual thinking. Sebagian besar siswa menyatakan senang menggunakan media, menyukai tampilan gambar dan warna, serta merasa lebih mudah memahami kosakata benda yang dipelajari. Tingginya tingkat kepraktisan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis gambar dan aktivitas bermain.

Temuan tersebut selaras dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa penggunaan flashcard pada siswa kelas I sekolah dasar mampu meningkatkan antusiasme belajar dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa karakteristik visual pada flashcard membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dibandingkan penggunaan media konvensional.

Hasil penelitian juga mendukung temuan yang menunjukkan bahwa media flashcard berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media yang menampilkan gambar konkret memudahkan peserta didik memahami materi karena sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Dalam penelitian ini, siswa lebih mudah mengenali kosakata benda karena setiap kata disertai ilustrasi visual yang jelas dan mudah dikenali.

Dari perspektif visual thinking, hasil penelitian memperlihatkan bahwa unsur visual tidak hanya berfungsi sebagai pemanis tampilan media, tetapi juga menjadi sarana berpikir bagi siswa. Penelitian oleh menunjukkan bahwa pendekatan visual thinking membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam karena informasi disajikan dalam bentuk visual yang terstruktur. Demikian pula penelitian membuktikan bahwa pembelajaran berbasis visual thinking dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar.

Jika dibandingkan dengan penelitian flashcard sebelumnya, terdapat perbedaan pada aspek pengembangan media. Penelitian oleh Herlina dan Dewi (2017) lebih menitikberatkan pada penggunaan flashcard sebagai alat bantu penguasaan kosakata, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan prinsip visual thinking melalui penggunaan warna, pengelompokan visual, dan desain yang mendukung proses berpikir siswa.

Penelitian oleh Wahyuningsih dan Izzah (2023) menunjukkan bahwa flashcard efektif digunakan untuk memperkenalkan kosakata kepada siswa sekolah dasar. Namun demikian, media yang digunakan masih berupa flashcard konvensional yang berfokus pada hubungan gambar dan kata. Pada penelitian ini, visual thinking ditambahkan untuk memperkuat hubungan konseptual antara gambar, warna, dan makna kosakata sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Rosyidi dan Lailiyah (2024) yang menyatakan bahwa media flashcard mampu meningkatkan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Selain itu, penelitian Meidina dkk. (2024) menemukan bahwa flashcard yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran aktif dapat meningkatkan penguasaan vocabulary siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis visual thinking memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata benda pada siswa kelas I SD Negeri 1 Pangkalpinang. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan visual thinking ke dalam media flashcard yang selama ini lebih banyak digunakan sebagai media hafalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi tersebut mampu menghasilkan media yang tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga lebih sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang mengandalkan pengalaman visual dalam memahami informasi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard berbasis visual thinking dapat mendukung pembelajaran kosakata benda secara lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Hasil tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang membuktikan bahwa penerapan model, metode, dan media pembelajaran yang kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti penggunaan Alat Peraga Kubus dan Balok (Rozali, Arrosyad, & Afrianto, 2024), Permainan Tradisional Congklak (Artika, Martahayu, & Arrosyad, 2024), Metode Decision Making berbantuan Puzzle Peta (Kori, Arrosyad, & Afrianto, 2024), serta LKPD pada materi Organ Peredaran Darah Manusia (Septiany, Arrosyad, & Afrianto, 2024). Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian mengenai efektivitas Model Nested (Arrosyad, 2024), Metode Whole Language (Ramadan & Arrosyad, 2024), Program Tahfidz Qur'an Metode Wafa (Puspita, Saputra, & Arrosyad, 2025), dan pembelajaran berbasis media teknologi melalui pendekatan Lesson Study (Arrosyad, 2025). Dengan demikian, penggunaan flashcard berbasis visual thinking merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan untuk mendukung peningkatan kualitas dan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa flashcard berbasis visual thinking yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kosakata benda di sekolah dasar. Hasil ini memperkuat temuan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kualitas proses belajar dan membantu perkembangan kemampuan kognitif siswa (Arrosyad & Fhatri, 2024; Hevitria et al., 2024). Selain itu, berbagai upaya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran, seperti RPG, media inovatif berbahan sederhana, dan Classpoint, juga menunjukkan pentingnya media yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik dalam mendukung pembelajaran yang efektif (Arrosyad, Nugroho, & Ardiansah, 2024; Arrosyad, Nugroho, & Fhatri, 2024; Arrosyad, Tohir, Adilliyah, & Pratiwi, 2024). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil pengembangan media Pop-Up Book, Virtual Lab, dan Media Torso Organ yang terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih konkret dan interaktif (Julianti & Arrosyad, 2024; Arrosyad & Nugroho, 2025; Arrosyad & Afrianto, 2025). Dengan demikian, flashcard berbasis visual thinking dapat menjadi alternatif media yang mendukung pembelajaran kosakata secara lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media flashcard berbasis visual thinking untuk pembelajaran kosakata benda pada siswa kelas I SD Negeri 1 Pangkalpinang. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, materi, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, respons siswa menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami kosakata benda. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi visual thinking dalam flashcard dapat menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran kosakata yang lebih bermakna, sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 1 Pangkalpinang yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada validator, yaitu MIA dan HM, atas masukan dan saran dalam proses pengembangan media. Penulis turut mengapresiasi guru kelas I serta siswa SD Negeri 1 Pangkalpinang yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut sangat membantu kelancaran pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Arrosyad, M. I. (2024). Pengaruh Model Nested terhadap Pemahaman Peserta Didik pada Materi Metamorfosis Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Toboali. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(1), 49–57.
- Arrosyad, M. I. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Teknologi dengan Pendekatan Lesson Study untuk Guru Sekolah Dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 343–352.
- Arrosyad, M. I., & Afrianto, G. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pencernaan Dengan Media Torso Organ Kelas V SD Negeri 3 Bakam Tahun Pelajaran 2023/2024. *Cendekiawan*, 7(1), 1–14.
- Arrosyad, M. I., & Fhatri, Z. (2024). *5 Media Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Implementasi, dan Langkah Penggunaannya*. PT. Penerbit Qriset Indonesia.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2025). Pengembangan Virtual Lab Berbasis Alternative Solution Worksheet Materi Rangkaian Listrik Sederhana Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 7(1), 31–42.
- Arrosyad, M. I., Nugroho, F., & Ardiansah, F. (2024). Sosialisasi Media Interaktif Berbasis Aplikasi Role Playing Games (RPG) bagi Guru SDN 5 Mendobarat. *Integratif: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 16–23.
- Arrosyad, M. I., Nugroho, F., & Fhatri, Z. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Bahan Sederhana: Transformasi Evaluasi Pembelajaran Untuk Guru Sdn 20 Pangkalpinang. *Jurnal Bakti Untuk Negeri*, 4(1), 48–60.
- Arrosyad, M. I., Tohir, M., Adilliyah, A., & Pratiwi, S. (2024). Sosialisasi Dan Edukasi Aplikasi Classpoint Bagi Guru Pada Kurikulum Merdeka Belajar Sekolah Dasar: Indonesia. *Jurnal Abdimas Madani dan Lestari (JAMALI)*, 62–71.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Artika, Y., Martahayu, V., & Arrosyad, M. I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Merawang. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 96–107.
- Damayanti, M., Subanji, S., & Dasna, I. W. (2025). The influence of the use of visual and flashcard media in language learning on increasing student achievement. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 9(2). <https://doi.org/10.30651/else.v9i2.23214>
- Hamidah, N., Saputra, E., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 24(1), 64–71. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp64-71>
- Hevitria, H., Arrosyad, M. I., Tohir, M., Adilliyah, A., & Pratiwi, S. (2024). Self-Regulation as a Determinant of Cognitive Ability in Technology-Based Mathematics Learning Media. *Jurnal Pelangi*, 15(1), 31–38.
- Hidayat, A., & Rahmawati, D. (2023). The effectiveness of visual-based learning media on elementary students' vocabulary mastery. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–121.
- Julianti, D., & Arrosyad, M. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(3), 246–256.
- Kori, S., Arrosyad, M. I., & Afrianto, G. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI melalui Metode Pembelajaran Decision Making dengan Puzzle Peta Sumatera di SDN 59 Pangkalpinang. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 72–81.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Puspita, D., Saputra, A., & Arrosyad, M. I. (2025). Implementasi Program Tahfidz Qur'an Berbasis Metode Wafa Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Peserta Didik Kelas V di SDIT Albina Kota Pangkalpinang. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 3(2), 179–184.
- Putri, R., & Suryani, N. (2022). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(1), 45–53.
- Ramadan, R., & Arrosyad, M. I. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Whole Language Terhadap Keterampilan Menulis Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 52 Pangkalpinang. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(2), 164–174.
- Rosyidi, Z., & Lailiyah, N. (2024). The implementation of the demonstration method through flashcard media to enhance English vocabulary comprehension in elementary school students. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 7–16. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.69588>
- Rozali, R., Arrosyad, M. I., & Afrianto, G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Alat Peraga Kubus dan Balok pada Siswa Kelas VI UPTD SDN 3 Bakam. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 82–95.
- Sari, D. R., Hidayanto, E., & Mashfufah, A. (2023). Flashcard media based on augmented reality in building spatial materials to improve cognitive learning outcomes of fifth-grade students in elementary school. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 297–303. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.64126>
- Septiany, R., Arrosyad, M. I., & Afrianto, G. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui LKPD Materi Organ Peredaran Darah Manusia Kelas 5 SDN 21 Belinyu. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 288–296.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson Education.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Wahyuningsih, S., & Izzah, N. S. (2023). Introducing English vocabulary to young learners through flashcards: Evidence from Indonesian elementary school teachers. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 88–99. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.88-99>
- Ware, C. (2021). *Visual thinking for design* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Yusuf, I., Akhmad, E., Kaaba, T. S., Habibie, A., & Ayuba, H. (2025). The effect of flashcard media on English vocabulary acquisition in elementary school. *Journal of English Teaching and Linguistic Issues*, 4(2). <https://doi.org/10.58194/jetli.v4i2.2819>