

PERAN FLASH CARD DALAM MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG KREATIF BAGI GURU DAN SISWA DI SD NEGERI PULUHAN

Zulfa Muthi'a Batrisyia *¹

Alvi Hidayatusholihah ²

Risty Agnata ³

Hermawan Wahyu Setiadi ⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

*e-mail : zulfaasyaa65@gmail.com¹, ristyagnataok30@gmail.com², alvihidayatu@gmail.com³,
hermaone@upy.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran flash card dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif bagi guru dan siswa di SD Negeri Puluhan. Flash card sebagai alat bantu visual diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang melibatkan guru dan siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, merangsang kreativitas guru dalam merancang materi ajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Flash card juga terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman konsep dasar bagi siswa, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran yang membutuhkan banyak hafalan seperti bahasa Indonesia dan Matematika. Flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang dapat memperkaya proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang lebih kreatif dan menyenangkan bagi guru dan siswa.

Kata kunci : Flash Card, Kreatif, Media Pembelajaran, Lingkungan Belajar

Abstract

This study aims to examine the role of flash cards in creating a creative learning environment for teachers and students at Puluhan Public Elementary School. Flash cards as visual aids are expected to facilitate more interactive and enjoyable learning, thereby improving the quality of classroom learning. This study used a qualitative method with a case study approach involving teachers and students as research subjects. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The results showed that the use of flash cards can increase student engagement in learning, stimulate teacher creativity in designing teaching materials, and create a more dynamic and interesting learning atmosphere. Flash cards have also proven effective in accelerating students' understanding of basic concepts, especially in learning subjects that require a lot of memorization such as Indonesian and Mathematics. Flash cards not only function as visual aids, but also as media that can enrich the learning process and create a more creative and enjoyable environment for teachers and students.

Keyword: Flash Card, Creative, Learning Media, Learning Environment

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berkreasi pada diri peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang mudah diterapkan dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah *flash card*. Peran guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna sangat penting (Haryanto et al., 2023). Kegiatan pembelajaran harus mampu memfasilitasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan (Ekaputra, 2023). Oleh karena itu guru harus terus melakukan inovasi dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Adanya perkembangan teknologi yang menjadikan segala sesuatu lebih mudah akan berdampak terhadap kemajuan bangsa (Ekaputra dan Widarwati, 2023). Oleh karena itu guru harus mampu menerapkan dalam menggunakan teknologi informasi dalam

pembelajaran. Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif (Talitha et al, 2023).

Flash card merupakan media visual berbentuk kartu bergambar atau bertulisan yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret dan menarik. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan *flash card* dapat membantu guru menjelaskan materi dengan cara yang lebih variatif serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, *flash card* juga dapat menstimulasi daya ingat, memperkuat pemahaman konsep, dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, peran *flash card* tidak hanya membantu guru dalam penyampaian materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan interaktif. Melalui penerapan media ini, diharapkan guru dan siswa dapat berkolaborasi dalam suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Selain itu, penggunaan *flash card* juga memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam menyusun materi pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Guru dapat membuat sendiri *flash card* sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga media ini menjadi wadah pengembangan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *flash card* tidak hanya berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan lingkungan belajar yang kreatif, di mana guru berperan aktif sebagai perancang dan pelaku utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran *flash card*, khususnya dari perspektif guru. Fokus utama adalah menganalisis peran *flash card* ke dalam metode pengajaran dapat menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang kreatif di kelas. Lingkungan belajar yang kreatif dalam konteks ini didefinisikan sebagai suasana yang memungkinkan eksplorasi ide, pengambilan risiko yang aman, dan pengembangan orisinalitas dalam proses belajar-mengajar. Dengan memahami dan memaksimalkan peran *flash card*, diharapkan dapat ditemukan strategi praktis yang membantu guru mengembangkan kompetensi pedagogis mereka dalam inovasi pengajaran, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penting untuk meneliti peran *flash card* dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif bagi guru dan siswa di sd, agar dapat diketahui sejauh mana media ini mendukung inovasi dan peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

TINJAUAN

2.1 Media Pembelajaran Flash Card

Menurut Rosananda (2020:576) Media *flash card* yaitu media berupa kartu yang berisi tentang materi pembelajaran. Media sederhana yang sangat mudah dalam pembuatannya, tidak membutuhkan keahlian khusus, jadi siapa saja dapat membuatnya dan tidak membutuhkan tenaga listrik sehingga media *flash card* ini bisa dilakukan dimana saja. Media *flash card* merupakan alat permainan edukatif yang menggunakan kartu untuk mempelajarinya. Kartu ini yang diterapkan untuk mengajar dapat membantu siswa untuk memiliki motivasi dan pembelajaran yang tinggi pengalaman. Karti ini memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan pengalaman belajar.

Flash card merupakan media pembelajaran berbasis visual yaitu gambar. Secara visual, memang betul bahwa *flash card* adalah media yang mewajibkan penggunaan indra penglihatan (Arsyad, 2015:115). Keunggulan dari media *flash card* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya. Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada pada lembaran-lembaran *flash card*.

2.2 Penggunaan Flash Card Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Kreatif

Lingkungan belajar adalah lingkungan yang ada di sekitar lokasi belajar peserta didik yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi perilaku dan pengembangan belajar peserta didik. Lingkungan belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran di kelas (Nasution, 2019). Pembelajaran yang kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk

mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran kreatif ini pada dasarnya mengembangkan belahan otak kanan anak yang dalam teori Hemisfer disebutkan bahwa belahan otak anak terdiri dari belahan kiri dan belahan kanan. Belahan kiri sifatnya konvergen dengan ciri utamanya berpikir linier dan teratur, sementara otak kanan sifatnya divergen dengan ciri utamanya berpikir konstruktif, kreatif dan holistik (Uno, H.B., & Mohammad, N., 2022).

Lingkungan belajar yang kreatif adalah lingkungan yang mampu merangsang ide dan imajinasi siswa dalam proses belajar. Kreativitas dalam pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan potensi diri siswa dan memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir kritis. Menurut Gagne (2014), pembelajaran yang kreatif dapat tercipta ketika siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran melalui berbagai metode yang menyenangkan dan beragam. Salah satu metode yang mendukung terciptanya lingkungan belajar kreatif adalah dengan menggunakan flash card sebagai media pembelajaran.

Lingkungan belajar yang kreatif adalah salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Raka (2018), pembelajaran yang kreatif mencakup kegiatan yang melibatkan siswa untuk berpikir kritis, mencari solusi, serta berinovasi dalam menjawab masalah yang dihadapi. Flash card dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kreatif dengan menyediakan ruang bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen, dan bekerja sama dalam kelompok.

Dalam hal ini, peran guru sangat vital untuk mendesain penggunaan flash card secara inovatif. Guru tidak hanya mengandalkan metode tradisional dalam penggunaan flash card, tetapi harus mampu mengembangkan berbagai bentuk pembelajaran yang memotivasi siswa. Misalnya, dengan menyusun flash card yang berkaitan dengan tema tertentu, seperti materi sejarah atau ilmu pengetahuan alam, kemudian menggabungkannya dengan teknik permainan edukatif. Guru dapat mengarahkan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan tantangan atau permainan yang melibatkan flash card, yang pada gilirannya akan merangsang kreativitas mereka.

2.3 Penggunaan Flash Card dalam Pembelajaran di SD

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran berbasis visual seperti penggunaan flash card sangat efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa. Penelitian oleh Supriyanto (2019) menunjukkan bahwa penggunaan flash card dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat membantu siswa menguasai konsep-konsep dasar dengan lebih cepat dan mudah. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengingat tabel perkalian, misalnya, dapat lebih cepat menguasainya dengan menggunakan flash card yang berisi soal-soal perkalian sederhana. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, flash card dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Dalam hal ini, flash card tidak hanya berisi kata-kata atau angka, tetapi juga gambar-gambar yang relevan dengan kata tersebut, sehingga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

2.5 Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Flash Card di Kelas

Peran guru dalam menggunakan flash card sangat menentukan efektifitasnya dalam pembelajaran. Guru harus mampu merancang kegiatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan flash card. Menurut Nurhayati (2020), guru yang kreatif akan mengintegrasikan flash card dalam berbagai metode pembelajaran yang menarik, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan tugas individu. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar dari flash card, tetapi juga dapat saling berbagi pemahaman melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Penggunaan flash card juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa. Sebagai contoh, ketika siswa menunjukkan kesalahan dalam menjawab soal pada flash card, guru dapat segera memberikan penjelasan yang jelas, yang mempercepat pemahaman siswa terhadap materi.

tersebut. Hal ini penting untuk mengurangi kebingungan siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk memperbaiki pemahaman mereka dengan segera.

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

3.2 Sumber Data

Data primer adalah data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Sedangkan menurut Lofland bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dan melakukan wawancara dengan siswa, guru ekonomi, kepala sekolah, waka kesiswaan, dan wakasrana dan prasarana yang ada di SD Negeri Puluhan Bantul.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena itu seorang peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan melalui Observasi Langsung, Wawancara dengan responden sebagai sebagai subjek penelitian serta dalam bentuk dokumentasi.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dimana data yang telah dihasilkan baik secara teoritis maupun empiris disajikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat secara benar dan jelas sesuai dengan proses yang terjadi di lapangan berdasarkan teknik analisis triangulasi.

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Puluhan, ditemukan bahwa penggunaan flash card berdampak signifikan terhadap terciptanya lingkungan belajar yang lebih kreatif. Guru melaporkan bahwa flash card memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui visual yang menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan flash card, yang terlihat dari keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bermain peran menggunakan kartu tersebut. Flash card tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga merangsang daya imajinasi dan kreativitas guru. Selain itu, penggunaan flash card mendorong terciptanya suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Guru dapat memvariasikan metode pembelajaran yang biasanya monoton menjadi lebih inovatif, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan tertarik untuk belajar.

Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa media pembelajaran visual seperti flash card memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif (Arsyad, 2011). Dengan menghadirkan elemen visual dan interaktif, flash card mampu mengaktifkan berbagai indera siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan flash card juga berkontribusi pada peningkatan kreativitas siswa karena mereka ditantang untuk berpikir kritis dan berimajinasi dalam menjawab soal maupun melakukan aktivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sobari (2013) yang menyatakan bahwa kreativitas dalam belajar muncul ketika siswa diberi ruang dan alat untuk bereksplorasi secara aktif. Dari sisi guru, flash card menjadi sarana praktis dan fleksibel untuk mengelola kelas yang kreatif. Guru tidak lagi terpaku pada metode ceramah monoton, melainkan dapat menggunakan kartu sebagai media untuk mengajak siswa berpikir dan berinteraksi. Model pembelajaran seperti ini sesuai dengan pendekatan konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas

belajar. Namun, efektivitas flash card masih bergantung pada kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan media ini. Beberapa guru yang kurang familiar dengan cara memaksimalkan flash card cenderung kurang optimal dalam penerapannya. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan untuk guru sangat disarankan agar penggunaan flash card menjadi lebih maksimal dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif.

KESIMPULAN

Peran media flashcard adalah menciptakan suasana di dalam kelas agar terjadi interaksi belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk lebih kreatif untuk belajar dengan baik dan bersungguh-sungguh. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya pengajaran, dalam arti tercapainya tujuan-tujuan intruksional, sangat bergantung kepada kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran. Untuk menciptakan suasana yang dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa, dan lebih memungkinkan guru memberikan bimbingan dan bantuan terhadap siswa dalam belajar, diperlukan penggunaan media pembelajaran edukatif seperti media flashcard. Media pembelajaran flashcard dan permainan kartu yang diterapkan untuk mengajar dapat membantu siswa untuk memiliki motivasi dan pembelajaran yang tinggi pengalaman. Untuk tercapainya lingkungan belajar yang kreatif bagi guru dan siswa, kami mengambil kesimpulan bahwa: flash card memudahkan penyampaian materi dengan tampilan visual yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan flash card memberikan variasi metode pengajaran yang mengaktifkan siswa untuk lebih banyak berinteraksi dan berpikir kreatif, bukan hanya pasif mendengarkan guru. Guru pun lebih mudah mengelola proses pembelajaran yang dinamis dan inovatif. Namun, efektivitas flash card sangat bergantung pada kreativitas guru dalam penggunaannya, sehingga pelatihan bagi guru sangat dianjurkan agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung kreativitas siswa. Upaya-upaya tersebut: (a) membuat flash card dengan konten yang menarik dan relevan, menggunakan gambar dan teks yang mudah dipahami untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi, (b) mengajak siswa untuk berkolaborasi dalam pembuatan dan penggunaan flash card agar meningkatkan rasa kepemilikan dan minat mereka terhadap materi pembelajaran, (c) memberikan variasi dalam penggunaan flash card, seperti metode tanya jawab, permainan edukatif, dan belajar berkelompok, untuk menjaga dinamika dan kreativitas selama proses pembelajaran, (d) melatih dan memberikan pendampingan kepada guru agar mereka kreatif dalam merancang dan memanfaatkan flash card sehingga media ini dapat diterapkan dengan optimal dalam kelas. Upaya-upaya ini akan membantu guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, H., Nonoh Siti Aminah, and Supriyanto Supriyanto. "Analisis keterampilan berpikir kritis siswa pada materi fluida dinamis di SMA Batik 2 Surakarta." *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 9.1 (2019): 25-33.
- Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).
- Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, and Aulia Diana Devi. "Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7.1 (2022): 89-100.
- Damanik, Rabukit. "Hubungan kompetensi guru dengan kinerja guru." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 8.2 (2019).
- Dassucik Rasyidi, A.H, & Rimbawan,B.(2022). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMA NU Nurul Hikmah Lumutan Botolinggo Bondowoso. *Consilium Journal: Journal Education and Counseling*, 2(2), 70–87.
- Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery learning based practicum learning in improving critical thinking skill and student creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1),

47-56.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Nasution, K. (2019). Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.
- Novitasari, N., Rosyida, E. A., Maslakah, S., Azkiyya, C., & Shofiyana, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 245-258.
- Setiadi, H. W. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS KELAS IV DI SD N MANGGIS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 465-477.
- Suarno, Dendi Tri, and Sukirno Sukirno. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2.2 (2015): 115-125.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.