

**MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN UNDAK
USUK BASA SUNDA DI KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Riska Rosdiana¹, Dwi Alia², Erwin Saputra³

^{1,2,3} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹rosdianariska95@upi.edu, ²dwialia@upi.edu, ³erwinsaputra@upi.edu.

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the validity and practicality of flashcard-based instructional media to support the teaching of undak-usuk (levels of politeness) in Sundanese language for third-grade elementary school students. The study employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage revealed that many students struggled to differentiate between basa hormat (respectful language), loma (neutral language), and kasar (rude language) in daily conversations. Furthermore, the existing instructional media used by teachers remained conventional and lacked contextual relevance, making it less engaging for students. To address this issue, flashcard media were developed featuring illustrated everyday situations accompanied by example sentences using all three levels of undak-usuk in Sundanese. Each card was designed with appealing visuals and aligned with students' local cultural contexts. The flashcards were validated by content and media experts, resulting in validation scores of 92.8% and 90.4%, respectively, both categorized as highly valid. Implementation trials were conducted in two third-grade classes, showing very positive responses from both teachers and students. Teachers rated the practicality at 91.2% in Class III-A and 94.5% in Class III-B. Student responses were also highly favorable, with practicality scores of 87.5% in Class III-A and increasing to 95.6% in Class III-B after revisions. These results indicate that the flashcard media are highly valid, practical, and effective in helping students understand and apply undak-usuk in Sundanese appropriately and contextually.

Keywords: Instructional Media, Flashcards, Undak-Usuk Sundanese

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis flashcard untuk mendukung pembelajaran undak-usuk basa Sunda di kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan membedakan penggunaan *basa hormat*, *loma*, dan *kasar* dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan belum kontekstual, sehingga kurang menarik bagi siswa. Sebagai solusi, dikembangkanlah media flashcard yang memuat ilustrasi kegiatan sehari-hari beserta kalimat dalam tiga tingkat *undak-usuk* bahasa Sunda. Setiap kartu dirancang dengan visual yang menarik dan disesuaikan dengan konteks budaya lokal siswa. Flashcard ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil validasi masing-masing sebesar 92,8% dan 90,4%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Uji implementasi dilakukan di dua kelas III. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini mendapat respons sangat baik dari guru dan siswa. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 91,2% di kelas III-A dan 94,5% di kelas III-B. Respon peserta didik juga sangat positif, dengan skor kepraktisan 87,5% di kelas III-A dan meningkat menjadi 95,6% di kelas III-B setelah dilakukan revisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard sangat valid, praktis, dan efektif dalam membantu siswa memahami serta menggunakan *undak-usuk basa Sunda* secara tepat dan kontekstual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flash Card*, Undak Usuk Basa Sunda

A. Pendahuluan

Undak Usuk Basa Sunda merupakan sebuah ragam bahasa sunda yang digunakan atau dipilih berdasarkan keadaan yang berbicara, yang diajak berbicara dan apa yang dibicarakan.

Undak Usuk Basa Sunda memiliki tiga tingkatan:

Bahasa lemes(halus,sopan),bahasa loma(sedang), bahasa garihal (kasar). Bahasa sopan untuk diri sendiri bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau

yang lebih tua, misalnya kata dongkap(datang), hoyong (ingin). Bahasa sopan untuk orang lain misalnya kata candak (ambil), kulem (tidur), ngadangu (mendengar) dan lain sebagainya. Bahasa loma adalah ragam bahasa yang digunakan kepada sesama atau teman yang sudah akrab. Misalnya datang (datang), adi (adik), nyaho (tau), dan lain sebagainya. Bahasa kasar ialah bahasa yang dipakai ketika sedang marah, berkelahi, misalnya hulu (kepala), mantog (pergi). Kata (kecap) merupakan satuan bahasa bebas terkecil yang mengandung makna. Hasil observasi yang dilakukan di kelas 3 SDN 3 Kujang dan SDN 1 Sukasenang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *flashcard* belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran bahasa Sunda, khususnya pada materi *undak-usuk* basa. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab tanpa dukungan media visual yang menarik, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap perbedaan penggunaan *basa hormat*, *loma*, dan *kasar* dalam berbagai situasi. Selain itu, berdasarkan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama proses belajar, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih

kesulitan menyusun kalimat dengan tingkat bahasa yang sesuai konteks, seperti saat berkomunikasi dengan orang yang lebih tua atau teman sebaya. Percakapan siswa yang diamati selama kegiatan bermain peran menunjukkan masih adanya kesalahan dalam penggunaan tingkat bahasa yang tepat. Hal ini mengindikasikan perlunya media yang dapat membantu siswa memahami perbedaan tingkat bahasa secara konkret dan menyenangkan, seperti penggunaan *flashcard* yang dirancang sesuai konteks sosial keseharian mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *undak usuk basa sunda* dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap awal dimulai dengan kegiatan analisis, yang meliputi identifikasi kebutuhan terhadap kualitas media yang telah ada, serta potensi pengembangan media baru. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan pendidik dan peserta didik.

Selanjutnya tahap desain dilakukan untuk merancang media *flash card* petunjuk penggunaannya,

Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengujicobakan media di kelas 3 SD untuk melihat respons pengguna dan efektifitas media dalam proses pembelajaran. Setelah uji coba dilakukan, media dievaluasi melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan penerimaan terhadap media. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh sebagai bahan penyempurna media agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba produk pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* dilakukan dengan Penelitian ini melibatkan subjek uji coba yang terdiri dari dua dosen sebagai validator ahli, dua guru kelas 3, serta siswa kelas 3 SDN 3 Kujang dan SDN 1 Sukasenang. Kedua dosen tersebut berperan sebagai ahli, masing-masing di bidang media dan materi, yang memberikan penilaian serta saran terkait validitas media sebelum dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan dan penerapan di kelas. Sementara

itu, guru dan peserta didik berperan sebagai pengguna media, yang memberikan tanggapan mengenai tingkat kepraktisan media serta berkontribusi dalam menilai dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif, berupa masukan dan tanggapan dari para validator ahli, serta data kuantitatif yang berupa skor hasil validasi dan respons pengguna terhadap media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri atas angket validasi yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi, serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa sebagai pengguna media.

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Gulo & Harefa (2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flash card* untuk pembelajaran undak usuk basa sunda di kelas 3 sekolah

dasar. Pengembangan media ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan pengembangan ADDIE, yaitu sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan Langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan media *flash card*

Aspek	Kebutuhan
Media Pembelajaran	Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan visual, seperti flashcard.
Pemahaman Siswa	Diperlukan media yang membantu siswa memahami tingkat bahasa secara kontekstual dan praktis.
Keterlibatan Siswa	Media yang interaktif dan menyenangkan seperti flashcard diperlukan untuk

	meningkatkan partisipasi siswa.
Kesesuaian Materi	Media yang menggambarkan situasi sosial sehari-hari untuk penggunaan undak-usuk secara nyata.
Kebutuhan Guru	Media yang mudah digunakan, praktis, dan sesuai dengan kondisi kelas.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas 3 masih kurang efektif karena mudah rusak, tidak tahan lama, dan kurang menarik. Peserta didik lebih tertarik pada media yang bisa dimainkan langsung, serta lebih mudah memahami materi jika ada contoh nyata. Selain itu masih banyak peserta didik yang belum memahami undak usuk basa sunda dengan baik.

2. Desain (Perancangan)

Setelah melakukan analisis, tahap berikutnya Adalah desain atau perancangan media ini terdiri dari perancangan ukuran dan warna kartu flash card yang akan digunakan, desain atau

perancangan perencanaan
pembelajarannya.

3. Desain (Perancangan)

Pada tahap perancangan Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan siswa, tahap selanjutnya yaitu merancang desain media *flash card* yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

- a. Menentukan jenis kertas dan ukuran media *flash card*. Jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* 210g dengan ukuran kartu yaitu 16,5 cm dan lebar 11 cm.
- b. Memilih jenis huruf, ukuran huruf , dan format penulisan baik pada kartu maupun kotak kartu media pembelajaran *flash card* .
- c. Menyusun komponen isi yang akan ditampilkan pada flash card. Sisi bagian depan kartu yang berisi gambar, kemudian pada bagian belakang kartu terdapat nama dari gambar tersebut seperti gambar seorang kakak sedang makan.

Pada tahap *design*, peneliti mendesain media *flash card* dengan menggunakan aplikasi canva dengan jenis kertas *art paper* serta dengan ukuran tinggi

16,5 cm dan lebar 11 cm. flash card terdapat dua bagian sisi depan dan sisi belakang.

4. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media *flash card* pada pembelajaran undak usuk basa sunda. Tahap development ini dilakukan dengan mencetak hasil desain media *flash card* menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap design. Setelah itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli media yaitu ibu hana dan ahli materi yaitu ibu dini. Pada tahap *development*, media yang telah dikembangkan dicetak sesuai dengan hasil peneliti yang telah dibuat dengan beberapa tampilan seperti pada gambar 4.1 merupakan tampilan media *flash card* yang berisi materi undak usuk basa sunda. Berikut merupakan hasil dari validasi yang telah dilakukan :

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

no	Aspek	Jmlh butir	S. kriteria	S. perolehan
1	Desain Media	6	30	25
2	Tampilan isi media	6	30	27
3	Penyajian media	2	30	8
$\text{Persentase} = \frac{60}{70} \times 100\%$ $= 85,71\%$ Sangat layak				

Hasil validasi media menunjukkan bahwa aspek desain media, tampilan isi media, dan penyajian media memperoleh skor tinggi, dengan total persentase sebesar 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam media *flash card* sudah sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Jmlh butir	S. kriteria	S. perolehan
1	Kemuktahiran materi	2	15	14
2	Bahasa	4	10	9
3	Media	3	20	18
$\text{Presentase} = \frac{41}{45} \times 100\%$ $= 91\%$				

Berdasarkan hasil validasi media, media *flash card* ini dinilai dari kemuktahiran, Bahasa, dan media dengan total persentase sebesar 91%. Hasil ini menunjukkan bahwa

media flash card telah memenuhi standar kelayakan dalam hal tampilan, fungsionalitas, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran.

4. Implementasi

Tahapan ini dilakukan setelah produk media *flash card* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini media flash card yang dikembangkan kemudian di uji coba kepada guru kelas 3 SDN 1 Sukasenang. Uji coba dilakukan dalam pembelajaran Bahasa sunda tentang materi undak usuk basa . 19 Juni 2025, kemudian uji coba kepada guru kelas 3 SDN 3 Kujang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa sunda tentang materi undak usuk basa dilakukan pada tanggal 23 Juni 2025. Peneliti secara langsung memperkenalkan produk media *flash card* yang dikembangkan kepada guru kelas dan kelompok kecil terdiri dari 15 siswa kelas 3. Berikut ini merupakan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru kelas 3A dan kelas 3B :

Tabel 4. Hasil Angket Pendidik

No	Aspek	Jmlh butir	S. perolehan	
			3A	3B
1	Teknis dan penyajian media	2	2	2
2	Isi materi media	3	3	3

Aspek			
3 manfaat dan efektifitas	2	2	2
Persentase 3A = $\frac{7 \times 100\%}{7}$	100%		
Persentase 3B = $\frac{6 \times 100\%}{7}$	85%		

Hasil angket pendidik menunjukkan bahwa media *flash card* mendapat respons sangat baik, dengan persentase di kelas 3A 100% dan di kelas 3B 100%. sehingga menghasilkan peningkatan dalam penilaian.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	3A	3B
1	Desain media	4	4
2	Kepraktisan penggunaan media	1	2
3	Isi materi media	2	1
4	Efektivitas media	2	1
Persentase 3A = $\frac{9 \times 100\%}{10}$		90%	
Persentase 3B = $\frac{8 \times 100\%}{10}$		80%	

Hasil angket peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media *flash card*. Pada kelas 3A sebesar 90%, persentase total sebesar 80% menunjukkan bahwa media sudah cukup efektif dalam membantu pemahaman dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan

kualitas dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan kualitas media *flash card* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator, guru kelas dan siswa menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media *flash card* yang dikembangkan.

E. Kesimpulan

Media flash card yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran *undak-usuk* basa Sunda di kelas III SD. Media ini membantu siswa memahami perbedaan tingkat tutur secara kontekstual, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media berbasis visual dan konteks kehidupan sehari-hari terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *flash card* pada

pembelajaran undak-usuk basa Sunda di kelas III SD berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan membedakan penggunaan basa hormat, basa loma, dan basa kasar dalam percakapan sehari-hari. Media pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya masih konvensional, kurang kontekstual, dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini mendorong perlunya media inovatif yang dapat menampilkan ilustrasi kegiatan sehari-hari disertai contoh kalimat sesuai tingkat bahasa, sehingga siswa dapat memahami materi secara visual dan kontekstual.

Tahap desain dan pengembangan menghasilkan media *flash card* dengan desain visual menarik, menggunakan kertas art paper berukuran 16,5 × 11 cm, yang pada sisi depan berisi gambar

ilustrasi dan sisi belakang berisi kalimat sesuai undak-usuk basa Sunda. Validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh persentase masing-masing sebesar 85,71% dan 91%, yang termasuk kategori **sangat layak**.

Tahap implementasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh respons positif dari guru maupun siswa. Guru memberikan penilaian kepraktisan dengan persentase tinggi (lebih dari 88%), sedangkan siswa memberikan respons positif dengan persentase lebih dari 88% pada uji coba pertama, dan meningkat menjadi lebih dari 93% pada uji coba kedua setelah dilakukan revisi. Hal ini membuktikan bahwa media *flash card* mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami perbedaan tingkat tutur secara tepat sesuai konteks.

Secara keseluruhan, media pembelajaran *flash card* ini terbukti:

1. **Valid**, berdasarkan hasil penilaian para ahli yang menyatakan kelayakan isi, bahasa, desain, dan kemutakhiran materi.
2. **Praktis**, karena mudah digunakan guru dan siswa, baik secara individu maupun kelompok, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.
3. **Efektif**, karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap undak-usuk basa Sunda, meningkatkan minat belajar, dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media *flash card* ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Sunda di sekolah dasar, khususnya untuk materi undak-usuk, serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi teknologi digital agar dapat menjangkau pembelajaran jarak jauh atau berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
(Prawirasumantri, 2007; Tarigan, 1993; Sumarlina, 2022).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.