

**DESKRIPSI TAHAP ANALISIS PADA MEDIA FLASHCARD
BERBASIS DISCOVERY LEARNING DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Puspita Ais Anggraini¹, Mazrur², Rodhatul Jennah³

puspita.pasca2410160286@uin-palangkaraya.ac.id, mazrur@iain-palangkaraya.ac.id, rodhatul.jennah@gmail.com

Abstract

Learning at Islamic Elementary Schools requires the use of strategies and media that are appropriate to the diverse characteristics of students. One effort to increase student activity, motivation, and understanding is through the application of the Discovery Learning model supported by appropriate learning media, such as flashcards. This study aims to describe the use of flashcard media based on Discovery Learning in the learning process and to analyze its role in enhancing learning effectiveness. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research results indicate that the use of flashcard media based on Discovery Learning can increase student activeness, foster independent learning, and help students understand learning concepts more easily and enjoyably. Flashcard media also play a role in reducing learning fatigue and increasing student interest during the learning process. Therefore, the implementation of flashcard media based on Discovery Learning can be used as an effective alternative learning media in Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: learning media, flashcards, discovery learning

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi yang berlangsung antara siswa, guru, dan sumber belajar (Abdullah, 2017). Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya, terutama karena peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Aluf & Sutiah, 2024). Pada tahap ini, peserta didik memerlukan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung, penggunaan media visual, serta aktivitas belajar yang memungkinkan terjadinya eksplorasi dan penemuan konsep (Syafila et al., 2024).

¹ Universitas Islam Negeri (UIN) Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

² Universitas Islam Negeri (UIN) Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

³ Universitas Islam Negeri (UIN) Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat dasar masih didominasi pendekatan konvensional, seperti ceramah dan penugasan berbasis buku teks (Indrawati et al., 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif, sehingga kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menemukan konsep belum berkembang secara optimal. Padahal kebijakan kurikulum di Indonesia, baik Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Pengembangan media perlu diarahkan pada model pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar.

Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan tersebut adalah discovery learning. Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mendorong kemandirian dalam menemukan, menyelidiki, dan memperoleh hasil belajar (Dinata & Zainul, 2020). Melalui model Discovery Learning, siswa didorong untuk berperan aktif dalam memperoleh konsep pembelajaran dengan menemukan dan mengeksplorasi materi secara mandiri (Fernanda et al., 2015). Model ini menekankan pada proses belajar melalui penemuan, di mana peserta didik didorong untuk mengamati, mengelompokkan, menafsirkan, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar yang dialaminya (Bruner, 1961). Paradigma *Discovery Learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, seperti Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Hadis Al-Qur'an. Sebelum menerapkan strategi ini, pendidik perlu memperhatikan kesesuaian materi pembelajaran serta merancang gambaran umum kegiatan pada setiap sintaks pembelajaran guna mengidentifikasi kemampuan peserta didik. Penerapan *Discovery Learning* disesuaikan dengan perkembangan penalaran, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta tahap perkembangan usia peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk menemukan dan mengungkap isi, konsep, maupun pesan pembelajaran secara mandiri dan sistematis (Al et al., 2023). Meskipun demikian, implementasi Discovery Learning di Madrasah Ibtidaiyah sering kali menghadapi kendala, terutama keterbatasan media pembelajaran

yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar di kelas. Media yang sesuai dapat mendorong keaktifan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memahami materi yang disampaikan (Arsyad, 2019). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kehadiran media mampu menarik perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Muzakki et al., 2024).

Media flashcard adalah media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, tulisan, maupun simbol tertentu yang dirancang untuk menarik minat belajar peserta didik. Media ini berperan dalam membantu siswa mengenali, memahami, serta mengingat informasi secara lebih efektif dan menyenangkan (Muntofingah et al., 2024). Flashcard merupakan media pembelajaran visual dua dimensi berbentuk kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran. Media ini mempermudah penyampaian pesan dari guru sebagai sumber belajar kepada siswa sebagai penerima, serta menarik perhatian, khususnya pada pembelajaran yang menuntut kemampuan daya ingat visual yang tinggi, seperti hafalan Asmaul Husna, kosakata, atau konsep dasar (Mohammadi et al., 2024). Media flashcard merupakan media visual sederhana yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan kata kunci singkat. Media ini berpotensi besar untuk mendukung penerapan Discovery Learning karena dapat digunakan sebagai stimulus awal yang memancing rasa ingin tahu peserta didik. Dalam pelaksanaannya, media flashcard memerlukan strategi penggunaan yang tepat agar mampu menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Penerapan flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh (Kurnia et al., 2025). Namun, pengembangan media flashcard yang efektif tidak dapat dilepaskan dari tahap analisis yang matang. Tahap analisis berfungsi untuk

memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi nyata di Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada deskripsi tahap analisis dalam pengembangan media flashcard berbasis Discovery Learning di Madrasah Ibtidaiyah, sebagai upaya untuk memberikan kontribusi konseptual dalam pengembangan media pembelajaran berbasis konteks lokal pendidikan dasar Islam.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menginterpretasikan dan menjelaskan objek penelitian berdasarkan kondisi yang ada secara apa adanya (Asrizal et al., 2017). Metode deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian kualitatif yang berangkat dari pengamatan terhadap proses, fenomena, atau peristiwa sebagai dasar penjelasan hingga pada akhirnya diperoleh kesimpulan dari proses atau peristiwa yang diteliti (Yuliani, 2018). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi dilakukan untuk menganalisis media yang digunakan oleh guru PAI dalam pembelajaran. Metode wawancara dilakukan kepada guru PAI di MIS Al Hunafa Palangka Raya terkait kegiatan pembelajaran PAI yang dilakukan guru di kelas. Serta dokumentasi untuk melihat penerapan media yang digunakan oleh peserta didik di kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru berusaha meningkatkan keaktifan peserta didik dan memfasilitasi proses penemuan konsep selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini berlangsung masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif. Setelah media flashcard diterapkan dapat dijadikan sebagai solusi karena dapat digunakan sebagai stimulus awal dalam sintaks Discovery Learning. Analisis kebutuhan pembelajaran merupakan tahap awal dalam penggunaan media flashcard berbasis Discovery Learning di Madrasah Ibtidaiyah. Tahap ini bertujuan

untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa proses pembelajaran di MIS Al Hunafa bahwa media flashcard dapat membantu dalam menyampaikan materi, dan peserta didik menjadi lebih banyak berperan sebagai penerima informasi.

Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuntut pembelajaran yang bersifat aktif, visual, dan kontekstual. Kesesuaian antara karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran yang diterapkan menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam pembelajaran berbasis penemuan. Guru mengungkapkan bahwa media yang tersedia umumnya berupa buku teks dan lembar kerja peserta didik yang bersifat tekstual dan kurang variatif. Oleh karena itu, guru dengan bantuan media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, namun tetap efektif dalam memfasilitasi proses penemuan konsep.

Media flashcard dipandang sebagai alternatif yang sesuai dengan kebutuhan tersebut karena memiliki karakteristik visual, ringkas, dan fleksibel. Flashcard dapat digunakan sebagai stimulus awal dalam pembelajaran Discovery Learning, khususnya pada tahap pemberian rangsangan (*stimulation*). Melalui tampilan gambar dan kata kunci yang disajikan pada flashcard, peserta didik dapat diarahkan untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Dengan demikian, flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai pemantik proses berpikir peserta didik. Selain itu, analisis kebutuhan pembelajaran juga menunjukkan bahwa guru memerlukan media yang dapat mendukung pembelajaran kolaboratif. Dalam praktiknya, masih jarang melibatkan kerja kelompok secara terstruktur. Flashcard memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil, mendiskusikan informasi yang terdapat pada kartu, serta mengelompokkan dan menafsirkan data sesuai dengan arahan guru.

Aktivitas ini sejalan dengan prinsip Discovery Learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan.

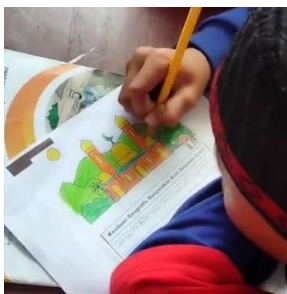
Dari sisi kurikulum, analisis kebutuhan pembelajaran menunjukkan bahwa capaian pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah menuntut peserta didik untuk memahami konsep secara bermakna dan aplikatif. Namun, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran masih berorientasi pada hafalan. Media flashcard berbasis Discovery Learning diharapkan mampu menggeser paradigma pembelajaran dari sekadar mengingat informasi menuju proses menemukan dan memahami konsep. Dengan dukungan media yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata di sekitarnya. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan pembelajaran menegaskan bahwa pengembangan media flashcard berbasis Discovery Learning merupakan respons terhadap permasalahan nyata yang dihadapi guru dan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Media ini dibutuhkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, memfasilitasi pembelajaran berbasis penemuan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan bermakna. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa tahap analisis kebutuhan pembelajaran memiliki peran strategis dalam memastikan relevansi dan keberhasilan pengembangan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Karakteristik peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah sangat beragam, meliputi perbedaan dalam perkembangan kognitif, emosional, sosial, motivasi, moral dan spiritual, serta perkembangan motorik (Aluf & Sutiah, 2024). Ada peserta didik yang memiliki karakteristik menyukai pembelajaran yang melibatkan gambar, warna, dan aktivitas kelompok (Sutomo et al., 2024). Flashcard sesuai dengan karakteristik tersebut karena bersifat visual dan mudah dimanipulasi dalam kegiatan belajar. Dalam konteks Discovery Learning, flashcard dapat membantu peserta didik mengamati, mengelompokkan informasi, serta menarik kesimpulan secara mandiri.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan aspek penting dalam tahap analisis pengembangan media flashcard berbasis Discovery Learning di Madrasah

Ibtidaiyah Al Hunafa. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik menjadi dasar dalam menentukan desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa umumnya berada pada rentang usia sekolah dasar, yang menurut teori perkembangan kognitif berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui benda nyata, visualisasi, dan pengalaman langsung dibandingkan melalui penjelasan abstrak semata.

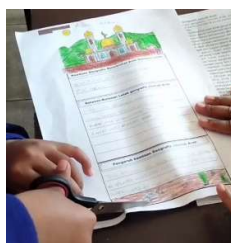


*Gambar 1 siswa sedang mewarnai gambar yang ada di media
Sumber: Dokumentasi*

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan gambar, warna, dan aktivitas interaktif. Peserta didik cenderung lebih fokus dan antusias ketika guru menggunakan media visual dibandingkan ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan lisan dan buku teks. Karakteristik ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus membantu mereka memahami konsep secara konkret dan bertahap. Dari aspek gaya belajar, peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa menunjukkan kecenderungan dominan pada gaya belajar visual dan kinestetik. Peserta didik lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk gambar atau simbol, serta ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas belajar seperti mengelompokkan, mencocokkan, dan mendiskusikan informasi. Media flashcard sangat relevan dengan karakteristik tersebut karena memungkinkan peserta didik

untuk melihat, memegang, dan memanipulasi kartu secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain aspek kognitif, karakteristik sosial peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa juga menjadi pertimbangan penting. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara berkelompok dan menunjukkan respons positif terhadap kegiatan diskusi sederhana dengan teman sebaya. Namun, pembelajaran yang berlangsung selama ini belum sepenuhnya memfasilitasi interaksi sosial tersebut secara terstruktur. Penggunaan media flashcard berbasis Discovery Learning memberikan ruang bagi peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, bertukar pendapat, dan menyusun pemahaman bersama, sehingga mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka.



Gambar 2 peserta didik sedang bekerjasama

Sumber: dokumentasi

Dari sisi motivasi belajar, peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa menunjukkan tingkat motivasi yang beragam. Beberapa peserta didik tampak antusias mengikuti pembelajaran, sementara sebagian lainnya mudah merasa bosan, terutama ketika pembelajaran berlangsung secara monoton. Media flashcard yang dirancang dengan tampilan menarik dan digunakan dalam aktivitas penemuan konsep dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Proses menemukan jawaban secara mandiri melalui kartu-kartu pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Karakteristik religius peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa juga menjadi ciri khas yang membedakannya dari sekolah dasar umum. Peserta didik terbiasa dengan nilai-nilai keislaman yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan media flashcard perlu memperhatikan integrasi nilai-nilai religius, baik melalui contoh-contoh kontekstual, bahasa yang

santun, maupun materi yang selaras dengan visi dan misi madrasah. Integrasi ini diharapkan mampu memperkuat identitas madrasah sekaligus mendukung pembelajaran yang holistik.

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis Discovery Learning sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang visual, interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik secara komprehensif, pengembangan media flashcard diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan berorientasi pada peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Hunafa.

3. Analisis Kurikulum dan Materi Ajar

Analisis dokumen kurikulum menunjukkan bahwa capaian pembelajaran di MI menuntut peserta didik memahami konsep secara bermakna. Materi pelajaran seperti PAI memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk flashcard yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Flashcard dirancang untuk mendukung setiap tahapan Discovery Learning, mulai dari stimulus hingga penarikan kesimpulan. Analisis kurikulum dan materi ajar merupakan bagian penting dalam tahap analisis pengembangan media flashcard berbasis Discovery Learning di MIS Al Hunafa. Tahap ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan capaian pembelajaran, karakteristik materi, serta arah kebijakan pendidikan yang diterapkan di madrasah. Hasil analisis dokumen kurikulum, modul ajar, dan perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa MIS Al Hunafa mengacu pada kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Kurikulum yang diterapkan di MIS Al Hunafa menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga mampu memahami konsep dan menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran dirumuskan dalam bentuk kompetensi yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bernalar, serta membangun pemahaman secara bertahap. Namun, dalam praktik

pembelajaran, pencapaian kompetensi tersebut masih menghadapi kendala, terutama keterbatasan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses penemuan konsep secara optimal.

Analisis terhadap materi ajar menunjukkan bahwa sebagian besar materi di MIS Al Hunafa bersifat konseptual dan membutuhkan bantuan visual agar mudah dipahami oleh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Materi seperti Pendidikan Agama Islam memiliki banyak konsep dasar yang idealnya dipelajari melalui proses mengamati, mengelompokkan, dan menyimpulkan. Namun, materi tersebut selama ini masih disajikan secara tekstual melalui buku paket dan modul cetak, sehingga kurang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dalam konteks Discovery Learning, materi ajar seharusnya disusun sedemikian rupa agar dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk menemukan konsep secara mandiri. Media flashcard memberikan peluang untuk mengemas materi ajar dalam bentuk potongan informasi yang terstruktur, ringkas, dan visual. Setiap kartu dapat memuat gambar, kata kunci, atau pertanyaan pemantik yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Dengan demikian, flashcard dapat digunakan sebagai sarana stimulus awal yang mendukung tahapan Discovery Learning, mulai dari pemberian rangsangan hingga penarikan kesimpulan.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa materi ajar di MIS Al Hunafa memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman yang menjadi ciri khas madrasah. Media flashcard dapat dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi akademik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai religius, seperti sikap jujur, disiplin, dan tanggung jawab. Selain itu, analisis kurikulum menunjukkan perlunya media pembelajaran yang fleksibel dan mudah disesuaikan dengan kondisi kelas. Media flashcard berbasis Discovery Learning memungkinkan guru untuk menyesuaikan penggunaan media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru dapat memilih kartu tertentu sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, serta mengatur aktivitas pembelajaran agar lebih variatif dan interaktif. Dengan demikian, analisis kurikulum dan materi ajar di MIS Al Hunafa menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard berbasis Discovery

Learning memiliki relevansi yang tinggi. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian capaian pembelajaran sesuai kurikulum, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berorientasi pada peserta didik. Tahap analisis ini menjadi landasan penting dalam memastikan bahwa media yang dikembangkan selaras dengan tujuan pendidikan dan karakteristik pembelajaran di MIS Al Hunafa.

4. Analisis Kondisi Pembelajaran

Kondisi pembelajaran di MIS Al-Hunafa menunjukkan keterbatasan sarana teknologi digital. Oleh karena itu, media non-digital seperti flashcard menjadi alternatif yang efektif dan aplikatif. Media ini mudah digunakan, tidak bergantung pada teknologi, serta mendorong interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Analisis kondisi pembelajaran merupakan bagian penting dalam tahap analisis pengembangan media flashcard berbasis Discovery Learning di MIS Al Hunafa. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai situasi pembelajaran yang berlangsung di kelas, meliputi kondisi sarana dan prasarana, praktik pembelajaran guru, dinamika kelas, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pemahaman terhadap kondisi pembelajaran ini menjadi dasar dalam menentukan kelayakan dan relevansi media yang akan dikembangkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran di MIS Al Hunafa masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab sederhana. Guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara peserta didik cenderung menerima materi secara pasif. Interaksi pembelajaran umumnya bersifat satu arah, sehingga kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi materi, mengajukan pertanyaan kritis, dan menemukan konsep secara mandiri masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi dan media pembelajaran yang mampu mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Dari aspek sarana dan prasarana, MIS Al Hunafa memiliki fasilitas pembelajaran yang relatif terbatas, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital. Ketersediaan perangkat seperti proyektor, komputer, atau media berbasis teknologi informasi masih belum merata di setiap kelas. Keterbatasan ini berdampak pada minimnya penggunaan media

pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat sederhana, mudah digunakan, dan tidak bergantung pada perangkat teknologi, seperti media flashcard.

Kondisi kelas di MIS Al Hunafa menunjukkan jumlah peserta didik yang relatif heterogen, baik dari segi kemampuan akademik maupun tingkat keaktifan. Dalam satu kelas terdapat peserta didik yang cepat memahami materi, namun ada pula peserta didik yang memerlukan bimbingan lebih intensif. Namun, pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mengakomodasi perbedaan tersebut. Media flashcard berbasis Discovery Learning berpotensi membantu guru dalam mengelola kelas yang heterogen karena dapat digunakan secara fleksibel dalam kegiatan kelompok maupun individu, sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dari segi keterlibatan peserta didik, hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan aktivitas langsung dan penggunaan media visual. Namun, kesempatan tersebut masih jarang diberikan secara terstruktur. Penggunaan media flashcard dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam mengamati, mengelompokkan, dan mendiskusikan informasi yang terdapat pada kartu pembelajaran. Aktivitas ini sejalan dengan prinsip Discovery Learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, kondisi pembelajaran di MIS Al Hunafa juga dipengaruhi oleh latar belakang peserta didik dan lingkungan belajar. Sebagai madrasah yang menekankan pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman, proses pembelajaran di MIS Al Hunafa berupaya mengintegrasikan nilai-nilai religius dalam setiap mata pelajaran. Namun, integrasi tersebut masih lebih banyak dilakukan melalui penanaman nilai secara verbal. Media flashcard dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengintegrasikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual melalui contoh dan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan analisis kondisi pembelajaran di MIS Al Hunafa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual tanpa bergantung pada

teknologi digital. Media flashcard berbasis Discovery Learning dinilai sesuai dengan kondisi tersebut karena mudah diterapkan, fleksibel, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisis kondisi pembelajaran ini menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan berkelanjutan di MIS Al Hunafa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard berbasis *Discovery Learning* memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Media flashcard mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan, serta membantu siswa menemukan dan memahami konsep pembelajaran secara mandiri sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Penerapan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media flashcard menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mengurangi kejenuhan belajar serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media flashcard berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mendukung pembelajaran yang efektif di Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa Abdullah. *Edureligia*, 01(01), 45–62.
- Al, M., Hasibuan, H., Fathurrahman, M., & Khairudina, S. (2023). Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 10746–10752.
- Aluf, W. Al, & Sutiah. (2024). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian Karakteristik, Kurikulum, Capaian Dan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Asrizal, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Bermuatan Literasi Era Digital Untuk Pembelajaran Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1, 1. <https://doi.org/10.24036/Jep/Vol1-Iss1/27>
- Dinata, A. A., & Zainul, R. (2020). Pengembangan E-Modul Larutan Penyangga Berbasis Discovery Learning Untuk Kelas Xi Sma / Ma. *Edukimia*, 2(1).
- Fernanda, R., Ramli, E., & Ratnawulan. (2015). Pengaruh Penerapan Modul Dalam Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Semester 1 Di Sman 1 Kubung Kabupaten Solok. *Pillar Of Physics Education : Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol 6 (201.
- Indrawati, E. S., Yessari, M., & Afia, B. (2025). Transformasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Inkuiri, Pbl, Pjbl, Dan Stem Dalam Menumbuhkan Keterampilan Abad Ke-21. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 257–268.
- Kurnia, W., Syam, R. S. El, & Zuhdi, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Iv Sd Al-Madina Wonosobo. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 4(April).
- Mohammadi, M., Valizadeh, M., & Zohdi, P. (2024). Heliyon University Students ' Academic Vocabulary Development Through Mobile-Assisted Learning : Exploring The Impacts On Receptive And Productive Knowledge. *Heliyon*, 10(7), E28103. <https://doi.org/10.1016/J.Heliyon.2024.E28103>
- Muntofingah, Syam, R. S. El, & Nasokah. (2024). Penerapan Media Audio Murottal Untuk Meningkatkan Hafalan Al- Qur ' An Siswa Kelas 5 Di Mi M A ' Arif Nu 01 Tunjungmuli Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Muntofingah Robingun Suyud El Syam. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)*, 2(1), 172–184.
- Muzakki, Saudah, Aziz, A., Jennah, R., Aghnaita, Anggraeni, D., Ervina, & Nurwie. (2024). Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang Di Ra Al-Azhar Palangka Raya. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1),

219–236.

Sutomo, F. G., Rasida, M., & Aini, Q. (2024). *Pemahaman Karakteristik Peserta Didik Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran*. 2(4), 60–72.

Syafila, A. E., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2024). Analisis Eksplorasi Konsep Pendidikan Konstruktivis Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(12).

Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 2(2), 83–91.
<https://doi.org/10.22460/Q.V1i1p1-10.497>