

**MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN ETIKA KOMUNIKASI  
SISWA KELAS 6 SDI ASSALAM JAKARTA TIMUR**

**Mutiara Taniatus Sholeha Almadina**

Universitas Negeri Jakarta

[mutiara\\_1404622011@mhs.unj.ac.id](mailto:mutiara_1404622011@mhs.unj.ac.id)

**Rezza Miftachu Rizqi**

Universitas Negeri Jakarta

[rezza\\_1404622079@mhs.unj.ac.id](mailto:rezza_1404622079@mhs.unj.ac.id)

**Mora Alifia Defahmi**

Universitas Negeri Jakarta

[mora\\_1404622050@mhs.unj.ac.id](mailto:mora_1404622050@mhs.unj.ac.id)

**Muhammad Naufal Abdad**

Universitas Negeri Jakarta

[muhammad\\_1404622043@mhs.unj.ac.id](mailto:muhammad_1404622043@mhs.unj.ac.id)

**Mochamad Faisal Mulyawan**

Universitas Negeri Jakarta

[mochamad\\_1404622073@mhs.unj.ac.id](mailto:mochamad_1404622073@mhs.unj.ac.id)

**Abstract**

Refers to students' lack of understanding of good communication ethics due to various factors. This research aims to design and develop flashcard learning media to increase awareness of communication ethics in class VI students at SDI Assalam, as well as determine the suitability of the flashcard products that have been produced so that they are suitable for use in learning Communication Ethics. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The development process includes needs analysis, design, development, implementation and media evaluation. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, expert validation, and documentation. Expert validation was carried out by 3 media experts and 1 material expert. The media developed was tested by 11 students. Sampling was carried out using the Non-Probability Sampling technique.

**Keywords:** Flashcard, Student, Communication Ethics

**Abstrak**

Mengacu pada kurangnya pemahaman siswa tentang etika berkomunikasi yang baik karena disebabkan oleh berbagai faktor. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kesadaran etika berkomunikasi pada siswa kelas VI di SDI Assalam, serta mengetahui kelayakan produk flashcard yang telah dihasilkan sehingga layak

digunakan dalam pembelajaran Etika Berkommunikasi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, validasi pakar, dan dokumentasi. Validasi pakar dilakukan oleh 3 ahli media dan 1 ahli materi. Media yang dikembangkan diuji coba oleh peserta didik sebanyak 11 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Non-Probability Sampling.

**Kata Kunci :** Flashcard, Siswa, Etika Komunikasi

## PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, etika komunikasi menjadi salah satu aspek penting yang harus ditanamkan sejak dini pada siswa. Etika komunikasi bukan hanya tentang bagaimana berbicara dengan sopan, tetapi juga mencakup bagaimana menyampaikan pesan dengan benar dan menghargai pendapat orang lain. Di SDI Assalam Jakarta Timur, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kesadaran etika komunikasi di kalangan siswa kelas 6. Pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran etika komunikasi adalah dengan memanfaatkan media flashcard. Flashcard merupakan alat bantu belajar yang sudah terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan penghafalan materi pelajaran. Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan ringkas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini menawarkan novelty dengan menggabungkan elemen visual kreatif dalam media flashcard yang dirancang khusus untuk konteks pembelajaran etika komunikasi, yang belum banyak dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. Namun, agar penggunaan flashcard dapat mencapai hasil yang optimal, perlu adanya perancangan yang matang dan terstruktur.

Untuk itu, digunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam proses pembuatan media flashcard ini. Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan instruksional yang komprehensif dan sistematis, yang memungkinkan para pengembang untuk merancang media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang harus dilalui secara berurutan untuk menghasilkan media pembelajaran yang optimal.

Tahap pertama, yaitu analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa serta menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap kedua, desain, melibatkan perancangan konten dan tata letak flashcard agar menarik dan mudah dipahami. Tahap ketiga, pengembangan, fokus pada pembuatan prototipe flashcard berdasarkan desain yang telah dibuat. Tahap keempat, implementasi,

mencakup uji coba penggunaan flashcard di kelas dan pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru. Tahap kelima, evaluasi, adalah penilaian keseluruhan dari efektivitas media flashcard dan perbaikan yang diperlukan.

Dengan menerapkan model ADDIE dalam pengembangan media flashcard, diharapkan siswa kelas 6 di SDI Assalam Jakarta Timur dapat lebih memahami dan menerapkan etika komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik, siswa tidak hanya belajar tentang konsep etika komunikasi, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi mereka dengan teman dan guru. Dengan demikian, pengembangan media flashcard ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembentukan karakter siswa yang beretika dan komunikatif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melibatkan tahapan-tahapan dengan lima langkah yang terdiri: (A)analysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplement, (E)valuate. Model ini merupakan model desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Mahoney, 2018). Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. ADDIE berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun program pembelajaran. Tahap pengembangan ADDIE adalah:

1) Tahap Analisis: pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

2) Tahap Desain (design): tahap ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang materi pembelajaran, media, dan alat evaluasi hasil belajar

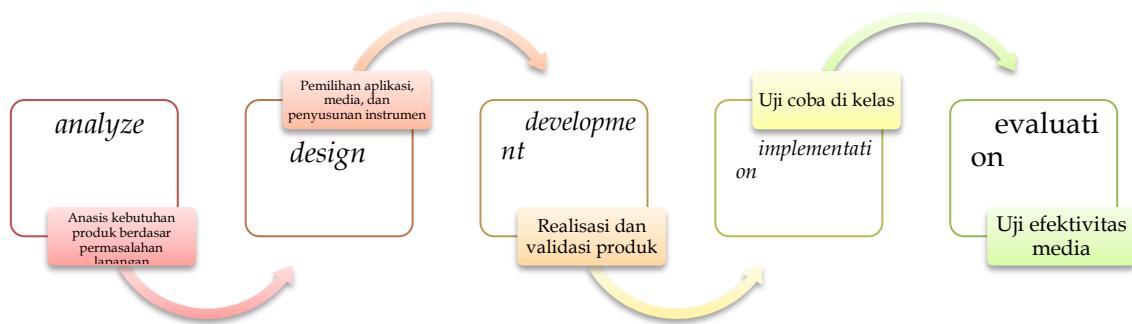
3) Tahap Pengembangan (development): tahap ini melakukan pengembangan perangkat produk yang diperlukan. Pada tahap ini mulai dibuat produk yang sesuai dengan struktur model dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4) Tahap Implementasi (implementation): pada tahap ini rancangan yang telah dikembangkan mulai diimplementasikan pada situasi yang nyata dengan melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk. Pada penelitian ini produk media yang dikembangkan diuji coba di Siswa kelas 6 SDI Assalam, Jakarta Timur.

5) Tahap Evaluasi (evaluation): pada tahap ini peneliti melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran sehingga mendapat simpulan apakah produk flashcard yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan data menggunakan instrumen angket yang diciptakan oleh ahli media dan ahli materi. Para penguji memberikan penilaian apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak untuk kelayakan digunakan sebagai media pembelajaran. Penguji juga memberikan saran dan masukan yang digunakan peneliti sebagai bahan perbaikan produk. Setelah produk diperbaiki, media diuji cobakan di lapangan dalam pembelajaran

langsung pada anak. Guru memberikan penilaian dan masukan terhadap produk media yang dikembangkan.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE**

Dalam penelitian R&D (Research and Development), analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan Indeks Aiken V untuk mengukur validitas konten dari instrumen penelitian, seperti kuesioner atau angket. Proses dimulai dengan pengumpulan data dari para ahli atau panelis yang diminta untuk menilai setiap item dalam instrumen menggunakan skala Likert. Setiap panelis memberikan penilaian yang kemudian dijumlahkan untuk menghitung nilai  $S$ , yang merupakan total skor yang diberikan. Nilai Aiken V berkisar antara 0 hingga 1, dengan interpretasi bahwa  $V > 0.8$  menunjukkan validitas tinggi,  $V < 0.8$  menunjukkan validitas sedang, dan  $V < 0.6$  menunjukkan validitas rendah. Hasil perhitungan ini kemudian dianalisis untuk menentukan item mana yang perlu direvisi atau dihapus, dan laporan akhir disusun untuk mencakup deskripsi metode, hasil perhitungan, serta rekomendasi perbaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media flashcard yang berguna sebagai media atau alat permainan edukatif untuk meningkatkan kesadaran etika komunikasi pada siswa. Media ini dapat diterapkan untuk meningkatkan etika komunikasi supaya siswa bisa terbiasa berbicara menggunakan bahasa yang sopan terhadap orang tua, guru ataupun orang lain.

### Hasil Validasi Pakar Materi dan Media

Pada kesempatan ini, kami ingin memberikan dan menjelaskan hasil dari proses validasi media dan materi yang telah kami lakukan dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa materi yang kami siapkan dan media yang kami gunakan sesuai dengan standar yang diperlukan, serta efektif dalam mendukung pembelajaran. Kami berharap hasil ini dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang kualitas dan kesesuaian materi serta media dalam mencapai tujuan pendidikan yang kami inginkan.

## 1. Validasi Pakar Materi

Validasi pada pakar materi telah dilakukan dalam penelitian ini. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang kami kembangkan sesuai dengan standar akademis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui masukan dari para ahli, kami dapat mengevaluasi dan memperbaiki materi agar lebih efektif dan bermanfaat bagi pengguna. Umpan balik yang diberikan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas penelitian dan pengembangan yang kami lakukan.

### A. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi				
		Kelengkapan materi dalam media Flashcard				
		Kesesuaian materi etika komunikasi dengan cerita Flashcard yang disajikan				
		Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa SD/MI				
		Kemudahan memahami ilustrasi media				
		Kejelasan materi dalam media pembelajaran				
2.	Isi/Materi	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait				

		Keruntutan materi			
		Kejelasan contoh yang diberikan			
		Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi			
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan			
		Kebenaran dan ketepatan penggunaan istilah dalam PAI			
		Keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan			
3.	Bahasa	Kejelasan dalam memberikan informasi.			
		Keterbacaan.			

	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.				
	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.				
	Penggunaan bahasa yang komunikatif.				

### Instrumen Pakar Materi

<b>Butir</b>	<b>Penilai I</b>	<b>S<sub>1</sub></b>	<b><math>\Sigma s</math></b>	<b>V</b>	<b>Ket</b>
<b>1-18</b>	<b>67</b>	<b>49</b>	<b>49</b>	<b>0,9305</b>	<b>TINGGI</b>

Hasil analisis menggunakan Indeks Aiken V pada penelitian berjudul **Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kesadaran Etika Komunikasi Siswa kelas 6 SDI Assalam Jakarta Timur** menunjukkan nilai V sebesar 0,9305 untuk validasi pakar materi. Nilai ini menunjukkan bahwa pakar materi sepenuhnya menilai bahwa konten dan struktur media pembelajaran yang dikembangkan sangat relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan validitas yang tinggi ini, dapat disimpulkan bahwa media Flashcard yang dirancang tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa secara efektif.

Meskipun penilaian ini berasal dari satu pakar, nilai Aiken V yang mencapai nilai 0,9 memberikan keyakinan bahwa semua elemen dalam media pembelajaran telah dievaluasi secara menyeluruh dan dianggap sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pakar materi percaya bahwa media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi siswa. Dengan validitas yang sangat tinggi, media pembelajaran ini diharapkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan hasil yang positif, serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi secara etis. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah menerapkan media ini dalam kelas untuk mengamati dampaknya terhadap keterampilan komunikasi siswa secara langsung.

## 2. Validasi Pakar Media

Dalam penelitian ini telah dilakukan validasi oleh pakar media. Proses ini melibatkan diskusi mendalam dengan ahli yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam bidang media pendidikan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa materi dan media yang kami kembangkan sesuai dengan standar yang ditetapkan serta efektif dalam mendukung pembelajaran. Umpan balik yang diberikan oleh para pakar sangat berharga, karena mereka membantu kami mengevaluasi dan menyempurnakan konten agar lebih relevan dan menarik bagi pengguna.

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Grafika Media	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi				
		Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi				
		Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks				
		Keterbacaan teks				
		Ketepatan tata letak urutan gambar				
		Kerapian tata letak urutan gambar				
2.	Penyajian Flashcard	Kesesuaian ilustrasi dengan kemampuan siswa SD/MI				
		Kemenarikan gambar				
		Ketepatan pemilihan jenis huruf				

	Ketepatan peletakan balon percakapan				
	Kualitas gambar (warna dan background)				
	Kemudahan dalam penggunaan media				
	Tampilan desain Flashcard setiap kartu				
	Kesesuaian warna tulisan dengan background				
	Mempermudah siswa mengingat materi melalui ilustrasi				
	Penyajian media membuat materi lebih menarik				
	Mudah dan praktis dalam penggunaanya				

### Instrumen Pakar Media

Adapun pada validasi pakar media, didapatkan hasil sebagai berikut :

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\Sigma s$	V	KET
	I	II	III						
1-17	68	64	66	51	47	49	147	0,9607 8	TINGG I

Hasil analisis menggunakan Indeks Aiken V pada penelitian berjudul **Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kesadaran Etika Komunikasi Siswa kelas 6 SDI Assalam Jakarta Timur** menunjukkan nilai V sebesar 0,960784 untuk validasi pakar media. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas yang tinggi, yang berasal dari tiga pakar. Hal ini mengindikasikan bahwa pakar tersebut sangat percaya bahwa media Flashcard yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa. Validitas yang tinggi ini menjadi indikator bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun hanya tiga penilai yang memberikan evaluasi, nilai Aiken V yang mencapai 0,9 menunjukkan konsistensi dan keandalan dalam penilaian yang diberikan. Hal ini menandakan bahwa elemen-elemen dalam media pembelajaran telah dirancang dengan baik dan relevan untuk konteks pendidikan yang dihadapi. Dengan validitas yang tinggi, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa secara signifikan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan media ini dalam pembelajaran untuk mengamati dampaknya terhadap keterampilan komunikasi siswa secara langsung.

## **Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran berbasis *flashcard* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa. Berikut adalah hasil dari setiap tahap pengembangan:

### **1. Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini penelitian menemukan kebutuhan di lapangan akan pengembangan media yang mendukung etika berkomunikasi siswa. Hal ini merupakan hasil pada studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada lembaga SDI Assalam, Jakarta Timur, Ketertarikan siswa pada media pembelajaran flash card mendorong peneliti

untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa flash card yang lebih menarik untuk menyadarkan etika komunikasi siswa.

## 2. Desain (design)

Pada tahap ini, peneliti mulai menentukan warna dan background yang sesuai melalui aplikasi canva (Gambar 1).



Gambar 1. Proses menentukan warna dan background

Gambar 2. peneliti menambah animasi yang menarik pada *flash card* yang berisi animasi statis dalam kartu dan perilaku-perilaku etika komunikasi yang akan divisualisasikan dalam kartu.



Gambar 2. Flashcard dalam proses gambar

*Flashcard* yang dihasilkan dalam pengembangan ini terdiri dari 6 kartu yang mewakili etika berkomunikasi. Gambar 3 menunjukkan kartu-kartu hasil tahap pengembangan.



Gambar 3. Hasil flashcard dalam Etika Komunikasi

### **3. Pengembangan (Development):**

Media Flashcard dibuat dalam bentuk kartu atau alat bantu visual. Validasi dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan nilai 0,960 untuk media (kategori validasi tinggi) dan nilai 0,930 untuk materi (kategori validasi tinggi).

### **4. Implementasi (Implementation):**

Media diterapkan dalam tiga sesi pembelajaran. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk belajar bersama menggunakan flashcard dan diberikan skenario untuk dimainkan. Aktivitas ini diamati oleh guru menggunakan rubrik penilaian keterampilan komunikasi.

### **5. Evaluasi (Evaluation):**

Pada tahap ini, belum bisa dilakukan evaluasi, karena harus melakukan uji coba di sekolah. Namun, diharapkan pada tahap ini nantinya ada peningkatan keterampilan komunikasi siswa, dengan skor rata-rata naik dari 65% (kategori berkembang sesuai harapan) menjadi 85% (kategori berkembang sangat baik).

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

Media Flashcard dirancang untuk mendukung siswa mengingat pelajaran tertentu dengan tujuan agar mereka dapat memahami dan juga mempraktikan etika dalam berkomunikasi. Dalam mendesain media ini penulis menggunakan canva dan canvasite pada penyajian desain secara visual.

### **1. Langkah Penerapan Media Flashcard**

#### **Cara menggunakan flashcards**

Penggunaan sederhana flashcard biasanya hanya digunakan untuk menghafal. Penggunaan flashcard harus terus diulang. Ketika pertama kali kita meninjau informasi yang relatif baru, kita mungkin akan sedikit bingung dan frustasi karena "lupa". Oleh karena itu, penting untuk dilakukan pengulangan (Kornell & Bjork, 2008). Kita akan mengingat lebih banyak dan semakin jarang lupa seiring berjalanannya waktu. Pada dasarnya, metode ini mengubah informasi yang diterima dalam ingatan jangka pendek menjadi ingatan jangka panjang (Cherney, 2008)

Cara membuat flashcard:

1. Pilah kategori informasi untuk "tumpukan" flashcards. Alih-alih mengubah setiap informasi dari guru menjadi kartu, buatlah setumpuk istilah, fakta, atau rumus yang terkait satu-sama lain.
2. Pilih informasi terpenting dalam kategori itu. Ini bisa menjadi prediksi informasi mana yang kemungkinan besar akan dimunculkan dalam ujian, dan pikirkan ide apa yang paling penting dari kategori itu. Seringkali ada petunjuk tentang hal ini, seperti istilah yang dicetak tebal di buku teks atau konsep yang ditekankan atau diulang oleh guru di kelas.
3. Personalisasi flashcards agar unik bagi Anda. Sertakan gambar yang memicu ingatan Anda. Tambahkan isyarat yang muncul di benak saat membaca secara aktif atau mencatat di kelas. Contohnya seperti gambar monas untuk kata Jakarta.

Strategi penggunaan flashcard:

1. Lihat prompt di kartu dan coba jelaskan informasi terkait yang tercantum di belakang tanpa mengintip. Jawab dengan lantang, dan kemudian balikkan kartu untuk melihat apakah Anda benar.
2. Jika benar, pindahkan kartu ke tumpukan terpisah. Jika tidak benar, letakkan kartu di bagian bawah tumpukan untuk dilihat kembali selama sesi belajar tersebut. Ini membantu Anda menghabiskan lebih banyak waktu dengan hal yang paling tidak Anda kuasai.
3. Uji kembali setiap tumpukan sesering mungkin. Semakin sering Anda menguji diri sendiri, maka akan semakin kuat ingatan jangka panjang Anda (Wissman, Rawson, & Pyc, 2012)

Penggunaan flashcard secara online

Pada masa pandemi, proses pembelajaran pada umumnya menggunakan teknologi seperti penggunaan aplikasi online (zoom, whatsapp, gcr,dsb). Mahasiswa juga didukung untuk mencari bahan pembelajaran secara online (misalnya jurnal-jurnal online, buku yang tersedia online, atau bahkan di channel youtube). Mengikuti perkembangan zaman, flashcard juga tersedia dalam bentuk elektronik. Ada beberapa situs web yang dapat digunakan untuk membuat flashcards.

Ada juga aplikasi (seperti Quizlet atau StudyBlue) untuk digunakan di smartphone, yang sangat mudah untuk mengakses flashcards Anda dari mana saja. Flashcard online tersebut juga dapat dibagi bagi rekan sejawat untuk saling berbagi dan saling belajar. Melalui pembuatan flashcard secara online, individu juga dapat mengakses flashcard dari berbagai individu di belahan dunia. Selain itu, fitur flashcard secara online juga memungkinkan untuk menambahkan gambar sebagai stimulus pembelajaran

## 2. Tujuan Flashcard

- 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu (Flashcard) pada pokok bahasan etika komunikasi.
  - 2) Mendeskripsikan penerapan metode bermain kartu (Flashcard) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi etika berkomunikasi.
  - 3) Penerapan metode bermain kartu (Flashcard) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi khususnya pokok bahasan nilai-nilai etika berkomunikasi.
- 3. Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Etika Komunikasi**
- 1) Fokus pada lawan bicara, Berkomunikasi dengan fokus adalah kunci untuk memastikan informasi yang disampaikan oleh komunikator diterima secara efektif. Ketika seseorang kurang memperhatikan lawan bicaranya, mereka cenderung melewatkannya bagian penting dari informasi yang disampaikan, sehingga menimbulkan kesenjangan pemahaman antara kedua pihak.
  - 2) Fokus pada permasalahan, Sebelum berbicara dengan orang lain penting untuk menyusun konsep terlebih dahulu. Jika tidak maka komunikasi yang terjadi sering dianggap tidak efisien karena informasi yang disampaikan tidak sesuai dengan yang dimaksud oleh komunikator. Oleh karena itu, diperlukan fokus yang jelas pada inti masalah, dengan menghindari mencampuradukkan isu lain yang tidak relevan dengan informasi yang dibahas.
  - 3) Saling menghargai, Dalam proses komunikasi antara dua individu perlu saling memahami. Menjaga etika sangat penting, yaitu dengan menghargai setiap ucapan lawan bicara melalui perhatian dan mendengarkan secara aktif. Sikap ini akan menumbuhkan rasa penghargaan dari orang yang kita hormati tersebut.
- 4. Hal-Hal Yang Perlu Dihindari Dalam Etika Berkomunikasi**
- 1) Menghindari menggunakan kalimat yang tidak formal atau tidak baku terlebih jika kepada orang asing atau yang tidak memiliki kedekatan sama

sekali, penggunaan kalimat baku dapat membuat seseorang merasa lebih dihargai.

- 2) Berbicara dengan melakukan hal lain, seperti bermain ponsel, menulis, atau melihat ke arah lain dapat menciptakan kesan tidak menghargai lawan bicara. Sikap ini menunjukkan kurangnya fokus dan perhatian, sehingga pesan yang disampaikan mungkin tidak dipahami dengan baik. Selain itu, perilaku ini dapat merusak hubungan interpersonal karena lawan bicara merasa diabaikan atau tidak dianggap penting. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian penuh selama berbicara dengan orang lain.
- 3) Menggunakan nada yang kasar dalam berbicara, Nada bicara yang kasar atau keras dapat menyenggung perasaan lawan bicara dan menciptakan suasana komunikasi yang tidak nyaman. Nada seperti ini sering kali dianggap sebagai bentuk agresi atau ketidaksopanan, yang dapat memicu konflik atau menimbulkan kesalahpahaman. Dalam komunikasi yang baik, nada bicara harus sopan, ramah, dan disesuaikan dengan situasi serta audiens, agar pesan dapat diterima dengan baik tanpa menimbulkan kesan negatif.
- 4) Mengelola intonasi, Intonasi yang monoton atau tidak sesuai konteks dapat mengurangi efektivitas komunikasi. Misalnya, berbicara dengan intonasi datar dapat membuat pesan terdengar kurang menarik, sedangkan intonasi yang berlebihan mungkin dianggap tidak serius atau bahkan mengejek. Intonasi yang buruk juga dapat menyebabkan pesan tidak dimengerti sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, pengelolaan intonasi harus diperhatikan untuk menekankan poin penting, menyesuaikan suasana, dan menjaga perhatian lawan bicara.

## KESIMPULAN

Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kesadaran etika komunikasi pada siswa kelas 6 SDI Assalam Jakarta Timur menunjukkan hasil yang positif. Flashcard, sebagai media pembelajaran yang sederhana dan menarik, mampu membantu siswa dalam memahami konsep etika komunikasi dengan cara yang lebih

menyenangkan dan mudah diingat. Penggunaan flashcard memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, karena mereka dapat belajar melalui visualisasi dan permainan yang interaktif.

Melalui media ini, siswa lebih mudah diajak untuk mengenali pentingnya sikap saling menghormati, berbicara dengan sopan, dan mendengarkan dengan baik dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran etika komunikasi tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan kesadaran siswa tentang bagaimana cara berkomunikasi yang baik dan benar dalam berbagai situasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menyarankan agar penggunaan media flashcard dapat diintegrasikan lebih luas dalam pembelajaran, khususnya untuk mengajarkan nilai-nilai etika komunikasi yang penting bagi perkembangan sosial dan moral siswa. Flashcard terbukti menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap etika komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affrida, E. N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 114.
- Agustiniari, L. P., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Al Mosawi, A. K. (2016). Bodily-Kinesthetic Intelligence and its Relation with the Classroom Environment of Kindergarten Children at the Age of 4-6 Years. *Sciences Journal Of Physical Education*, 9(4), 267-277.
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Daniels, Elizabeth., Mandleco, Barbara., Luthy, K. E. (2012). Assessment, management, and prevention of childhood temper tantrums. *Journal of the American Academy of Nurse Practitioners*, 24(10), 569–573.
- Dewi, L. K., Oktaviani, N. P. S., & Arsadi, P. E. (2020). Filsafat Ketuhanan Dalam Yoga Darsana. *Vidya Dar'An: Jurnal Mahasiswa Filsafat Hindu*, 1(2), 1-12.
- Djamarah, S. B. (2004). Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga. PT. Rineka Cipta.
- Elliot, A. J. (2006). The Hierarchical Model of Approach-Avoidance Motivation. *Motivation and Emotion*, 30(2), 111-116.
- Fadillah, M. (2017). Bermain dan Permainan. Prenadamedia.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). How to Design and Evaluate. Research in Education 8th Edition. McGraw-Hill Higher Education.

- Herawati, N. I. (2011). Menghadapi Anak Usia Dini yang Temper Tantrum. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3(No 2 (2012)).
- Hewi, L. A. (2015). Kemandirian usia dini di suku bajo. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9(1), 76.
- Islamiah, Fajriyatul., Fridani, Lara., Supena, A. (2019). Konsep Pendidikan Hafidz Qur'an pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 30.
- Moleong, J, L. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, M. S. (2016). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Tahfizh Al-Qur'an Di Madrasah Tahfidz Al-Qur'an Al-Imam 'Ashim Tidung Mariolo, Makassar. Al-Qalam, 18(2), 245.
- Rusadi, B. E. (2018). Implementasi Pembelajaran Tahfiz Al-Quran Mahasantri Pondok Pesantren Nurul Quran Tangerang Selatan. Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam, 10(1), 162–173.
- Susanti, C. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini. Tunas Siliwangi Halaman, 2(1), 1–19.