

Flash Card Media Development in Grade 1 Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Husnul Hotimah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember

Correspondence: hhotimah42@gmail.com

Abstract

This research aims to address the low interest and reading skills of students in Indonesian language lessons by developing flashcard media based on alphabet material. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development results in a product in the form of A4-sized flashcards made from 250 gsm art ivory paper, totaling 29 cards, designed using the Canva application. The results of this study show that the validity test yielded very good results, with a validity level of 90% from media experts, 88% from content experts, 98% from teachers, and 73.5% from students. The total validity score is 87.3%, which falls into the very feasible category and does not require revisions, allowing this media to be implemented in learning activities. The developed media flashcards can enhance motivation and are suitable for improving students' understanding in the subject of Indonesian Language. This flashcard can make learning more engaging, interactive, and easier for students to understand the material, thus it is hoped to significantly improve students' learning outcomes.

Keywords: Development of Flash Card, Media for Learning Indonesian Language.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengembangkan media flashcard berbasis materi abjad. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil pengembangan menghasilkan produk berupa flashcard berukuran A4 yang dibuat menggunakan kertas art ivory 250 gsm dengan total 29 kartu, didesain menggunakan aplikasi Canva. Hasil penelitian ini adalah Uji validitas menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan tingkat validitas 90% dari ahli media, 88% dari ahli materi, 98% dari guru, dan 73,5% dari siswa. Skor total validitas adalah 87,3%, yang masuk dalam kategori sangat layak dan tidak memerlukan revisi, sehingga media ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. media flashcard yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan sesuai untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Flashcard ini mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Keywords: Pengembangan Media Flash Card, Pembelajaran Bahasa Indonesia

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Seseorang dapat berargumen bahwa sekolah dasar, terutama sekolah dasar Islam negeri, memiliki peran penting dalam membentuk siswa. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa mencapai

potensi penuh mereka sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, yang setia dan devosi kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang memiliki karakter mulia, yang berpengetahuan, kreatif, mandiri, dan yang memenuhi potensi mereka sebagai individu (Masnuah, S, 2022)

Untuk tujuan ini, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) didirikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains, dan Teknologi. Mengikutsertakan anggota komunitas, orang tua, dan siswa dalam proses pendidikan adalah inti dari tujuan program ini untuk menciptakan sekolah-sekolah yang merupakan organisasi pembelajaran. (Afifah, 2020) GLS dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dalam membaca, meningkatkan pemahaman bacaan mereka, dan mengasah keterampilan literasi mereka. Di sekolah dasar, mengajarkan anak-anak membaca dan menulis adalah prioritas utama. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi jika mereka dapat membaca dan menulis, kata Wildova. Sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka, latihan literasi membantu anak-anak menghargai ragam bahasa yang digunakan dalam buku (Jarlah, S., & Marjani, 2019).

Literasi mencakup kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Sebagai fondasi pembelajaran yang efektif, literasi membantu siswa berbakat mengakses dan memproses informasi yang diperlukan untuk hidup berbasis ilmu pengetahuan di abad 21, di mana pembelajaran berakar pada literasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai kemanusiaan (Habibah, 2019). Namun, budaya membaca di Indonesia masih lemah, terlihat dari rendahnya minat baca masyarakat, baik pelajar, pekerja, maupun non-pekerja. Padahal, membaca membuka cakrawala pengetahuan dan dapat menjadi jembatan ilmu. (Susanti, E., & Syam, S. S. 2017)

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Data tahun 2006 menunjukkan bahwa hanya 55,11% penduduk di atas 15 tahun membaca koran, 29,22% membaca majalah atau tabloid, 16,72% membaca buku cerita, 44,28% membaca buku pelajaran, dan hanya 21,07% yang membaca buku pengetahuan lainnya. Sebaliknya, masyarakat lebih memilih mendapatkan informasi melalui televisi dan radio. Minat baca ini stagnan sejak 1993, dengan peningkatan hanya 0,2%, jauh tertinggal dibandingkan peningkatan menonton televisi yang mencapai 21,11%. Pada tahun 2009, hanya 23,5% penduduk Indonesia membaca untuk memperoleh informasi baru. (Zohriah, A. 2017)

Menurut Mansyur, (2019) Salah satu alasan kurangnya minat baca adalah karena tidak ada cukup perpustakaan atau layanan pendukung lainnya. Praktik membaca tradisional sedang mengalami perubahan besar akibat berkembangnya media audiovisual yang terus berevolusi. Pengembangan bahasa adalah bagian penting dari kurikulum Madrasah Ibtidaiyah, terutama untuk siswa kelas satu, yang bekerja untuk meningkatkan kemampuan komunikasi simbolik dan lisan mereka. Memiliki kemampuan membaca dan menulis yang kuat adalah hal yang mendasar karena hal itu memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan dan memicu rasa ingin tahunya. (Isna, 2019)

Guru dan siswa dapat terhubung melalui media pembelajaran. Untuk membentuk perspektif, perasaan, dan hasrat siswa mereka, pendidik memerlukan literasi media. Domain kognitif, emosional, dan psikomotorik semuanya dapat distimulasi oleh media yang dirancang dengan baik yang membantu dalam integrasi pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru (Rohman, 2019)

Menciptakan media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam perkembangan kemampuan membaca anak. Media yang digunakan tidak perlu mahal atau mewah, yang utama adalah kegunaannya dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Flash Card (Sapriyah, 2019). Flash Card adalah kartu pembelajaran berukuran 25x30 cm yang berisi gambar-gambar yang bisa dibuat secara manual, difoto, atau menggunakan gambar yang sudah ada, lalu ditempelkan pada kartu. Setiap gambar di Flash Card dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakangnya. (Yantik, 2022) Media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Tujuan dari penggunaan Flash Card adalah untuk meningkatkan minat baca anak usia 9-10 tahun dengan menyediakan media yang menarik, sehingga anak lebih fokus dalam belajar. Flash Card dirancang dengan gambar menarik dan huruf-huruf yang membentuk kata sesuai dengan gambar tersebut, yang

bertujuan untuk menarik perhatian anak dan melatih keterampilan membaca mereka. Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020)

Untuk lebih memahami cara mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa kelas satu di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran kartu flash. Pengamatan yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember mengungkapkan bahwa sejumlah besar siswa belum menunjukkan perhatian yang cukup terhadap materi pelajaran. Jika siswa tidak merasa nyaman tampil di depan teman-teman mereka, mereka cenderung kurang mengingat apa yang telah mereka pelajari. Guru juga tidak menyediakan cukup variasi dan sumber belajar yang menarik, yang berarti siswa tidak mendapatkan cukup rangsangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka dan memperluas kosakata mereka. Salah satu jawaban potensial untuk masalah ini adalah pembuatan media Kartu Flash (Observasi, 2024).

Penggunaan Flash Card adalah cara yang bagus untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca mereka. Tujuan menggunakan materi ini adalah agar siswa dapat mengidentifikasi dan memberi label pada berbagai gambar yang ditampilkan. Oleh karena itu, media yang sederhana ini dipilih oleh peneliti karena dapat digunakan secara efisien dan dinikmati oleh siswa di berbagai tahap perjalanan perkembangan mereka. Siswa yang masih mengembangkan keterampilan membaca mereka mungkin menggunakan Flash Card untuk menjelaskan apa yang mereka perhatikan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengajukan judul penelitian "Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember."

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, seperti kurangnya fokus, kesulitan mengingat materi, dan rendahnya rasa percaya diri. Selanjutnya, tahap desain mencakup perancangan media pembelajaran Flash Card yang menarik dan sesuai dengan kurikulum. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe Flash Card, yang kemudian diuji coba secara terbatas untuk perbaikan lebih lanjut. Pada tahap implementasi, Flash Card yang telah disempurnakan diterapkan dalam pembelajaran untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan kosa kata siswa. Evaluasi dilakukan melalui penilaian formatif dan sumatif, termasuk observasi kelas, wawancara dengan guru, angket kepada siswa, dan tes hasil belajar (Rayanto, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Flash Card untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu: (1) Analisis kebutuhan dan masalah yang dihadapi di sekolah dasar, (2) Desain media Flash Card, (3) Pengembangan media Flash Card, (4) Implementasi media Flash Card, dan (5) Evaluasi media Flash Card berdasarkan hasil revisi dari tahap implementasi (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan dua jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mencakup informasi mengenai kualitas sesuatu yang dinyatakan melalui pertanyaan. Sumber data kualitatif termasuk komentar dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, hasil wawancara dengan guru kelas 1, observasi di kelas, dan angket yang dibagikan kepada siswa terkait kelengkapan materi, kesesuaian materi dengan kurikulum, dan kebutuhan siswa (Salim, H, 2019).

Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dalam bentuk angka (nilai), hasil angket mengenai keterpakaian media dalam bentuk angka, serta hasil pre-test dan post-test. Seluruh data ini akan diolah, dianalisis, dan disimpulkan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Flash Card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media flashcard untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi abjad. Berdasarkan teori Sugiyono, pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). flashcard memperoleh skor validitas sebesar 90% dari ahli media, 88% dari ahli materi, 98% dari guru, dan 73,5% dari siswa, dengan total skor validitas 87,3%.

Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran di sekolah masih sangat bergantung pada buku paket, dan kurangnya media yang menarik minat siswa menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif. Tahap analisis menunjukkan bahwa media flashcard dapat menjadi solusi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media flashcard dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang memerlukan media visual sederhana namun efektif untuk memperkenalkan abjad.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini melibatkan perancangan konsep flashcard, yang dimulai dengan menentukan tema dan subtema yang relevan dengan materi ajar. Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain flashcard, memilih gambar dan warna yang menarik, serta memastikan tampilan kartu sesuai dengan materi yang diajarkan. Setiap flashcard dirancang dengan sisi depan yang menampilkan gambar menarik dan sisi belakang berisi materi terkait abjad. Desain ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media flashcard menggunakan aplikasi Canva. Media ini dirancang dalam format digital yang dapat disimpan sebagai file JPG, PNG, PDF standar, atau cetak PDF. Flashcard dibuat dalam bentuk cetak dengan ukuran yang disesuaikan agar mudah digunakan dalam proses belajar-mengajar. Pengembangan ini juga mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kesederhanaan bahasa agar siswa dapat dengan mudah mengingat dan memahami materi. Media flashcard ini juga diuji untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan telah tepat dan relevan, dengan perbaikan pada beberapa kata yang dirasa perlu untuk memperjelas isi kartu.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media flashcard diperkenalkan kepada guru dan siswa untuk digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Tahap ini juga melibatkan promosi produk agar dapat digunakan secara luas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengumpulan data, flashcard mendapat respons positif dari guru dengan kriteria sangat layak digunakan. Guru merasa bahwa media ini dapat memudahkan mereka dalam menyampaikan materi, serta membantu meningkatkan minat belajar siswa. Implementasi juga berfungsi untuk mendapatkan masukan dan saran guna menyempurnakan produk akhir, sehingga media ini dapat lebih optimal digunakan.

Flashcard ini dirancang agar menarik dengan tampilan huruf yang mencolok, latar belakang kontras, dan gambar yang bervariasi, seperti yang dijelaskan oleh Indriana dalam Rahel. Media ini sederhana namun efektif, dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Bahasa yang digunakan juga dipilih untuk memastikan kejelasan dan kesederhanaan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan validitas media flashcard. Evaluasi melibatkan ahli media, ahli materi, dan pengguna akhir (guru dan siswa) untuk memastikan bahwa media ini memenuhi standar yang ditetapkan. Berdasarkan hasil uji coba, flashcard memperoleh skor validitas sebesar 90% dari ahli media, 88% dari ahli materi, 98% dari guru, dan 73,5% dari siswa, dengan total skor validitas 87,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa media flashcard sangat layak digunakan tanpa perlu revisi signifikan, sehingga dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran.

Evaluasi ini juga menunjukkan bahwa flashcard berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, terutama pada materi abjad. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar. Penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran telah terbukti memudahkan siswa dalam mengenali huruf dan kata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran flashcard memiliki banyak kelebihan, antara lain: mudah dibawa, praktis, dan menyenangkan. Menurut Parawansa, (2022), flashcard adalah kartu pengingat yang ditampilkan kepada siswa secara cepat untuk membantu mereka mengingat informasi. Flashcard memiliki ukuran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan kelas, dan desainnya dapat disesuaikan dengan usia serta tingkat pemahaman siswa.

Menurut Febrianto, (2020) flashcard juga memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan daya tarik visual. Siswa dapat dengan mudah membawa dan menggunakan kartu ini kapan saja, baik di dalam maupun di luar kelas. Kepraktisan flashcard membuatnya menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran, terutama untuk materi-materi yang memerlukan pengenalan berulang, seperti abjad.

Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Flashcard dirancang dengan gambar yang menarik, warna yang cerah, dan kalimat yang sederhana sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Pembelajaran yang semula hanya berbasis buku paket menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dengan hadirnya flashcard ini (Shafa, 2022).

Selain itu, flashcard juga membantu siswa dalam mengenali dan mengingat abjad dengan lebih mudah. Proses belajar yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Media ini juga memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, flashcard dapat digunakan dalam berbagai cara, seperti permainan, kuis, atau latihan berulang. Guru dapat memanfaatkan flashcard untuk memperkenalkan huruf, kata, atau kalimat sederhana. Flashcard juga dapat digunakan untuk membangun kosakata dasar siswa melalui pengenalan gambar dan kata yang berkaitan.

Penggunaan flashcard tidak hanya terbatas pada pengenalan abjad, tetapi juga dapat diperluas untuk materi lain seperti kata benda, kata kerja, atau frasa sederhana. Dengan desain yang mudah diadaptasi, flashcard dapat menjadi media pembelajaran yang fleksibel sesuai kebutuhan kelas. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan isi dan tampilan kartu sesuai dengan target pembelajaran, membuat flashcard menjadi alat bantu yang efektif untuk semua tingkat pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam pengenalan abjad. Flashcard tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media ini dapat menjadi salah satu strategi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, terutama dalam situasi di mana media pembelajaran konvensional kurang mampu menarik perhatian siswa.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media flashcard dikembangkan dengan

berbagai tema yang lebih luas dan kompleks sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Penambahan elemen interaktif seperti QR code untuk mengakses materi tambahan atau video pembelajaran dapat menjadi inovasi yang menarik. Selain itu, guru juga perlu diberikan pelatihan untuk lebih mengenal dan memaksimalkan penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Pengembangan media flashcard untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terbukti memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini berhasil menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan. Flashcard menawarkan kemudahan, kepraktisan, dan kesenangan dalam belajar, yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran seperti flashcard sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, khususnya dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

Kelayakan media pembelajaran Flash Card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran flashcard yang dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli materi, serta respon pendidik dan peserta didik di kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, dapat disimpulkan bahwa media flashcard tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian ini dilakukan melalui beberapa tahap evaluasi dengan fokus pada aspek fisik, penggunaan, penyajian pembelajaran, dan respon pengguna.

Penilaian Ahli Media

Penilaian oleh ahli media dilakukan satu kali dengan memperhatikan seluruh aspek fisik dan penggunaan media flashcard. Ahli media menilai media ini dari berbagai sudut pandang, termasuk desain, kesesuaian gambar dengan materi, dan keterbacaan teks. Berdasarkan hasil validasi, media flashcard memperoleh skor 90% yang termasuk dalam kategori "sangat layak." Ini menunjukkan bahwa media tersebut telah dirancang dengan baik, memenuhi standar estetika, dan fungsional untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator mengapresiasi kualitas gambar yang jelas, ukuran yang sesuai, dan pemilihan warna yang menarik serta tidak berlebihan sehingga dapat membantu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penilaian Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi juga dilakukan satu kali penilaian dengan fokus pada aspek penyajian materi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Dari evaluasi ini, media flashcard memperoleh skor 88% yang termasuk dalam kategori "sangat layak." Ahli materi menilai bahwa konten flashcard telah disusun dengan sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi yang disajikan dalam flashcard tidak hanya memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan tetapi juga dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik minat siswa dalam belajar. Penggunaan bahasa yang sederhana namun tepat serta ilustrasi yang mendukung konten turut meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, media flashcard dianggap mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Penilaian Respon Guru

Respon guru terhadap penggunaan media flashcard juga memberikan hasil yang sangat positif. Dari hasil penilaian guru kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, flashcard ini mendapat skor 98% dengan kategori "sangat layak." Respon guru ini mencakup beberapa aspek, termasuk kemudahan penggunaan, keterkaitan dengan materi pembelajaran, serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa di kelas. Para pendidik menilai bahwa flashcard ini sangat membantu dalam proses mengajar karena dapat memfasilitasi penyampaian materi dengan lebih interaktif dan dinamis. Selain itu, penggunaan media ini juga terbukti mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas. Dengan

hasil penilaian yang sangat memuaskan dari pendidik, tidak ada revisi lanjutan yang diperlukan terhadap pengembangan media pembelajaran flashcard.

Respon Peserta Didik

Hasil respon siswa terhadap penggunaan media flashcard menunjukkan angka sebesar 73,5% yang masuk dalam kategori “cukup”. Meskipun masih di bawah penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik, namun angka tersebut tetap menunjukkan bahwa media flashcard diterima dengan baik oleh siswa. Beberapa aspek yang dinilai oleh siswa antara lain kemudahan memahami materi yang disampaikan, daya tarik visual, dan kenyamanan penggunaan. Siswa merasa terbantu dengan adanya gambar yang jelas dan menarik, serta teks yang mudah dibaca dan dipahami. Namun ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan seperti menambah variasi penyajian flashcard agar lebih memotivasi siswa. Secara keseluruhan hasil validasi dan evaluasi media pembelajaran flashcard yang dikembangkan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 1 Sunan ampel Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Rata-rata total skor dari seluruh validator sebesar 87,3% yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan penilaian yang sangat baik dari berbagai pihak, media flashcard ini tidak memerlukan revisi lebih lanjut dan dapat langsung digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Penilaian yang tinggi dari guru dan ahli media menunjukkan bahwa media flashcard ini tidak hanya memiliki kualitas visual yang baik tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sementara itu, respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Pengembangan media pembelajaran seperti flashcard sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Dengan hasil validasi yang sangat positif ini, diharapkan media flashcard dapat terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk materi lainnya, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata bagi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Flash Card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada pengenalan abjad. Menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang valid dengan skor rata-rata 87,3% dari berbagai ahli dan pengguna. Flash Card yang dirancang menarik dengan gambar, warna, dan kalimat sederhana, mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Flash Card tidak hanya memfasilitasi pengajaran yang lebih bervariasi dan kreatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta respon guru dan siswa kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, media pembelajaran flashcard untuk materi abjad dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan skor tinggi dari ahli media (90%), ahli materi (88%), dan guru (98%), yang semuanya masuk dalam kategori "sangat layak." Meskipun respon siswa mencapai 73,5% dan berada dalam kategori "layak," flashcard ini tetap efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, media flashcard ini mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tujuan kurikulum, sehingga direkomendasikan untuk terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. A., Erwina, W., & Rohman, A. S. (2020). Peran Tenaga Perpustakaan dalam Mewujudkan Keberhasilan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SD Negeri 02 Rajamandala. *Jurnal Pustaka Budaya*, 7(2), 105-112.
- Masnua, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis kebijakan pendidikan islam dalam undang-

- undang no. 20 tahun 2003 (sisdiknas). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 115-130
- Habibah, M. (2019). Pengembangan budaya literasi agama di SMA negeri 2 kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 203-215.
- Jariah, S., & Marjani, M. (2019). Peran guru dalam gerakan literasi sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Susanti, E., & Syam, S. S. (2017, November). Peran Guru dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa Indonesia. In *Prosiding dipresentasikan dalam Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754-2761.
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72-78.
- Zohriah, A. (2017). Manajemen Perpustakaan dalam meningkatkan minat baca siswa. *Tarbawi*, 2(01), 11-22.
- Mansyur, U., & Indonesia, U. M. (2019). *Gempusta: Upaya meningkatkan minat baca*. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra II FBS UNM*, December (pp. 203-2017).
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 173-177.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477)*.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan media flash card terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026-1036.
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420-3427.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flashcard di sekolah dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92-98.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (25th Ed.)*. Alfabeta