

Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa kelas IV MIS AI-Hidayah Namorambe T. A. 2023/2024

Rachma Al Adawiyah Arman¹, Erlinda Simanungkalit², Naeklan Simbolon³, Halimatussakdiah⁴, Faisal⁵

1,2,3,4,5 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: rachmah.arman13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV MIS AI-Hidayah Namorambe. Tujuan lainnya adalah menilai kelayakan dan keefektifan media *flashcard* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan proses pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Sebanyak 22 peserta didik kelas IV MIS AI-Hidayah Namorambe menjadi subjek penelitian. Validasi dilakukan oleh ahli materi yang memberikan skor 58 dengan persentase 85%, kategori "sangat layak", dan validator ahli media dengan skor 90, persentase 90%, kategori "sangat layak". Efektivitas media dinilai melalui *Pretest* dan *Posttest*. Sebanyak 60,23% siswa tidak mencapai KKM pada *Pretest*, namun setelah penerapan media *flashcard*, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 85,00% pada *Posttest*. Uji coba siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan skor 1870 dari total 198, atau persentase 98%, kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV MIS AI-Hidayah Namorambe, Kabupaten Deli Serdang, T.A 2023/2024, sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Flashcard, Keterampilan Membaca, Kurikulum Merdeka*

Abstract

This research aims to develop Flashcard learning media to improve the reading skills of class IV students at MIS AI-Hidayah Namorambe. Another objective is to assess the feasibility and effectiveness of the flashcard media being developed. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development process. Data was collected through observation techniques, interviews, questionnaires and tests. A total of 22 class IV students at MIS AI-Hidayah Namorambe were research subjects. Validation was carried out by material experts who gave a score of 58 with a percentage of 85%, the "very feasible" category, and media expert validators with a score of 90, a percentage of 90%, the "very feasible" category. Media effectiveness is assessed through Pretest and Posttest. As many as 60.23% of students did not reach the KKM on the Pretest, but after implementing flashcard media, the completion rate increased to 85.00% on the Posttest. Student trials showed a very positive response, with a score of 1870 out of a total of 198, or a percentage of 98%, in the "Very Decent" category. Thus, the research results show that the development of Flashcard media to improve the reading skills of class IV students at MIS AI-Hidayah Namorambe, Deli Serdang Regency, FY 2023/2024, is very suitable for use in the learning process.

Keywords: *Flashcards, Reading Skills, Independent Curriculum*

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan berperan penting dalam memupuk sifat-sifat manusia yang luar biasa, yang bertindak sebagai faktor penting dalam membentuk individu. Bukti menunjukkan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat mengalami perubahan dalam pola pikirnya, mengarah pada kemajuan dan perkembangan yang lebih luas. Manusia dapat berpikir dengan banyak sudut pandang dalam berbagai situasi berbeda melalui pendidikan. Sehingga, pendidikan menjadi suatu kewajiban yang tidak dapat dihindari bagi setiap kebutuhan manusia. Pendidikan menjadi sangat penting untuk perkembangan dalam diri seseorang sebagai manusia. Setiap peserta didik memiliki potensinya sendiri dan akan berkembang seiring berjalannya waktu melalui pendidikan itu sendiri, pentingnya menciptakan pendidikan yang berkualitas tinggi untuk memastikan bahwa kapasitas siswa dapat berkembang dengan maksimal dan optimal.

Kemampuan atau potensi berperan dalam kesuksesan pembelajaran, seperti kemampuan membaca yang merupakan salah satu aspeknya, kemampuan membaca berperan penting dalam penentu keberhasilan yang akan diemban peserta didik nantinya. Menurut Y. Budi Artati (2018, h. 2) Membaca adalah sarana untuk menerima pesan, di mana kata-kata yang disampaikan melalui media berfungsi sebagai media. Apabila kemampuan membaca rendah, peserta didik akan menghadapi kesulitan dalam memahami materi dan mengekspresikan pemahaman mereka secara lebih mendalam dalam penulisan.

Secara umum terdapat 4 tahapan dalam membaca, yaitu *Magical Stage* (Tahap *Magic*) tahapan anak mulai meyentuh atau pengenalan buku dari orang tua kepada anak sebagai dukungan membaca, *Self Concept Stage* (Tahap Konsep Diri) tahapan di mana anak mulai memaknai buku yang dimilikinya, *Take off Reader Stage* (Tahap Lepas Landas) tahapan anak sudah mengenal dan bisa menceritakan kembali apa yang dibacanya, dan *Independent Stage* (Tahap Membaca Lancar) tahapan ini anak sudah mampu memiliki wawasan atau mengambil makna dari apa yang telah ia baca.

Guru diharapkan mampu mengimplementasikan beragam media pembelajaran sehingga nantinya hal ini dapat merangsang perkembangan potensi siswa, sehingga mereka dapat berkembang melalui proses belajar yang dinamis, kreatif, dan inovatif. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada analisis situasi dan kebutuhan siswa, pemilihan media haruslah memerlukan analisis kondisi akan kebutuhan media pembelajaran agar dapat memperoleh media yang tepat.

Berdasarkan hasil dalam observasi peneliti pada peserta didik kelas IV MIS Al-Hidayah Namorambe, banyak siswa yang memiliki kemampuan membaca yang kurang memadai. Dari hasil tes lisan pada siswa kelas IV, terungkap bahwa dari total 22 siswa, 7 di antaranya masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar. Dari 7 siswa tersebut, 2 siswa belum mampu membaca dan mengenal huruf A-Z, sementara 5 siswa lainnya masih menghadapi kesulitan dalam mengeja dan memahami isi bacaan.

Hasil observasi diatas menyebutkan rendahnya keterampilan membaca pada siswa membuat siswa memiliki kecenderungan sulit mencerna isi bacaan, selain itu pula siswa yang memiliki kesulitan dalam keterampilan membaca kerap kali dipengaruhi karena Siswa yang kehilangan semangat saat belajar. Hal ini berdampak pada kesulitannya mengenali huruf A-Z, mengeja kata demi kata, dan memahami isi bacaan yang dibacanya.

Guru cenderung mengajar dengan metode monoton yang membuat suasana kelas menjadi membosankan, Bersamaan dengan itu, diharapkan guru dapat memanfaatkan pendekatan dan perangkat pembelajaran yang merangsang perkembangan potensi dari siswa, pemilihan media haruslah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mengenai berbagai hal saat memasuki fase pengimplementasian pada peserta didik.

Keterbatasannya media perantara yang mendukung proses pembelajaran berlangsung juga menjadi faktor penting penunjang keberhasilan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Pentingnya pemilihan perangkat pembelajaran guna merangsang minat dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran menjadikan penulis memilih menggunakan

flashcard sebagai pilihan media pembelajaran untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Arsyad (2019, h. 8) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Dewi (2018, h. 8) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens.

Flashcard adalah alat pembelajaran yang terdiri dari kartu-kartu dengan gambar atau foto beserta penjelasan mengenai konten yang ditampilkan. Menurut (Akbar, Muh. Rijalul. 2022, h.5) *flashcard* adalah media pembelajaran berbasis visual (penglihatan), baik yang berupa gambar, tulisan, atau gambar dan tulisan. *Flashcard* adalah bentuk alat bantu pembelajaran visual yang terdiri dari kartu-kartu kecil yang menampilkan gambar di bagian depan, biasanya berupa foto, simbol, atau visual lainnya, disertai dengan deskripsi dalam bentuk kata atau kalimat di sisi sebaliknya Angreany, (2017, h. 138). Penggunaan *flashcard* akan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena materi disampaikan melalui gambar atau foto yang menarik, dengan ukuran yang mudah digenggam dan warna yang menarik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sastika Widi Astuti yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flashcard*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI". Temuan penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. (Sastika, 2020). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mehmed Akbar Wibowo dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022". Temuan menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar kartu kata telah meningkatkan kemampuan membaca permulaan di antara anak-anak kelas satu sekolah dasar, sebagaimana tercermin dalam nilai tes N-Gain sebesar 60 (Mehmed, 2022). Serta penelitian yang dilakukan oleh Evi Hosaini Misrutin dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flashcard*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Jaticalen Kabupaten Nganju". Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis media telah memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan siswa. (Misrutin, 2022).

Penggunaan *flashcard* juga membantu guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam memahami dan meninjau materi pembelajaran yang akan ditawarkan kepada siswa harus mendorong mereka untuk menjadi lebih terlibat dalam proses belajar mereka., serta semakin termotivasi untuk belajar dengan lebih intensif.

Sesuai latar belakang dari permasalahan yang telah dipaparkan penulis sebelumnya, diharapkan bahwa peneliti mampu menentukan bagaimana pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini memenuhi standar kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan sebagai alat Untuk meningkatkan keterampilan membaca murid. di MIS Al-Hidayah. Oleh karena itu, peneliti menetapkan judul penelitian sebagai: "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV MIS Al-hidayah Namorambe T. A. 2023/2024".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* sebagai pendekatan utamanya. Menurut Sugiyono (2015, h. 407) metode *Research and Development (R&D)* ini adalah salah satu jenis penelitian yang diimplementasikan dalam bidang pendidikan guna mengembangkan dan memvalidasi produk-produk tertentu dan menguji keefektian, kepraktisan, kelayakannya untuk nantinya akan diimplementasikan ke dalam pembelajaran guna mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan.

Tujuan dari proyek penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menyediakan sumber belajar dalam bentuk *flashcard* yang dapat membantu siswa sekolah dasar kelas IV untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Dengan menggunakan pendekatan ADDIE, proses produksi media pembelajaran *flashcard* diselesaikan dalam lima langkah, yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis 4 aspek, yaitu sebagai berikut:

- a. Menganalisis Siswa, dengan melakukan pengumpulan data tentang analisis siswa, bertujuan untuk memahami karakteristik para siswa..
- b. Menganalisis Guru, menganalisis kebutuhan yang menjadi permasalahan terhadap pembelajaran keterampilan membaca yang terjadi pada guru di MIS Al-Hidayah Namorambe.
- c. Menganalisis Kurikulum, dengan demikian, Konten akan digunakan dalam media pelajaran kemudian disesuaikan untuk memenuhi capaian pembelajaran yang dituju.
- d. Menganalisis Situasi, menganalisis sarana dan prasarana melalui observasi secara langsung yang menjadi pendukung pembelajaran peserta didik di MIS Al-hidayah Namorambe, tahap ini adalah analisis yang akan menjadi gambaran bagaimana pengimplementasian media edukasi yang akan dibuat.

2. Desain (*Design*)

Tahapan ini meliputi pembuatan pola, gambar, materi, tatanan letak, contoh soal, dan angket respon.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini merupakan tahapan pengembangan yang meliputi pengembangan produk desain menjadi produk media pembelajaran jadi dan nyata menggunakan bentuk kartu kilas, validasi media dan revisi media.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini Media pembelajaran telah memenuhi standar untuk diuji coba pada sampel siswa selama proses pembelajaran di kelas.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini mengacu pada tahapan akhir yang menjadi penentu Penilaian kelayakan validitas produk telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Subjek Penelitian, subjek pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV A, MIS Al-Hidayah Namorambe Kabupaten Deli Serdang, dengan jumlah 22 sampel. Objek Penelitian, objek pada penelitian ini adalah media pengembangan menggunakan *flashcard*

Teknik pengumpulan data merupakan alat sebagai bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes dan non tes. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data non tes berupa wawancara, observasi serta penyebaran angket.

Teknik analisis data penelitian ini dinilai secara kuantitatif dan kualitatif. Data yang akan diteliti berasal dari instrumen kelayakan yang dibuat oleh ahli materi, ahli media, wawancara, dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Data yang telah terkumpul untuk dianalisis akan digunakan untuk menentukan evaluasi dan kevalidan produk, setiap penilaian akan dievaluasi oleh validator yang ahli di bidangnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbentuk *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV di MIS Al-Hidayah Namorambe.

Tahap Analisis (*Analysis*)

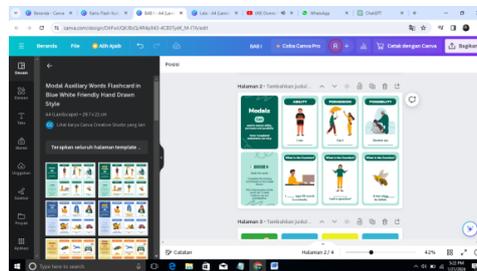
1. Menganalisis Siswa, dari hasil pengumpulan data ini dapat dijadikan acuan dalam tahap selanjutnya setelah analisis berlangsung.

2. Menganalisis Guru, menganalisis kebutuhan yang menjadi permasalahan terhadap pembelajaran keterampilan membaca yang terjadi pada guru di MIS Al-Hidayah Namorambe berupa kurangnya media yang menarik untuk diimplementasikan kepada siswa.
3. Menganalisis Kurikulum, menganalisis materi pembelajaran pada kurikulum merdeka yang telah diterapkan di MIS Al-Hidayah Namorambe, sehingga materi yang akan dijadikan media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
4. Menganalisis Situasi, tahap ini adalah analisis yang akan menjadi gambaran bagaimana pengimplementasian media pembelajaran yang akan dikembangkan dan menjadi tahapan yang akan digunakan peneliti untuk melakukan rancangan pengimplementasian media *Flashcard* yang akan dikembangkan.

Tahap Perencanaan (*Design*)

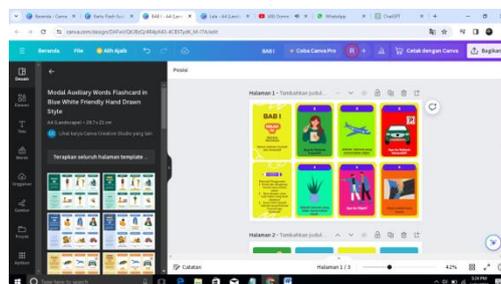
Pada fase perencanaan, Langkah awal dalam proses perencanaan adalah membangun desain untuk sebuah produk yang disebut media pembelajaran berbasis *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV SD MIS Al-Hidayah Namorambe. Beberapa proses yang terlibat:

1. Pengumpulan bahan dan alat yang berkaitan dengan kebutuhan dalam pembuatan media, berupa: kertas, plastik *low melt*, gunting.
2. Pada tahap perencanaan awal ini, Desain *Flashcard* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva atau dapat diakses melalui situs web www.canva.com.
 - a. Buka aplikasi Canva atau kunjungi situs web resminya di www.canva.com untuk melihat tampilan.
 - b. Selanjutnya, klik opsi pencarian di menu, lalu pilih tipe Desain yang sesuai dengan kebutuhan, sebagaimana terlihat pada gambar berikut:
 - c. Setelah itu pilih template yang diinginkan untuk mendesain kartu kilas atau *Flashcard* yang akan di desain, sebagai berikut:



Gambar 4.1 Desain Awal *Flashcard* Sebelum Didesain

- d. Kemudian ubah warna latar, sisipkan judul, tambahkan gambar, dan tambahkan elemen-elemen pendukung lainnya sesuai yang dibutuhkan. seperti berikut:



Gambar 4.2 Rancangan *Flashcard* Setelah Didesain dan Diedit

- Membuat *icon gambar* atau *story board*, dalam tahap ini melibatkan perancangan konten dan struktur dari media *flashcard* pada tema “Aku” materi “Kalimat transitif dan intransitif”. Peneliti merancang media *Flashcard* berdasarkan buku siswa kelas IV. Desain materi dimulai dengan pembuatan gambaran awal media menggunakan *story board*, yang mencakup *cover*, indikator, petunjuk penggunaan media, pertanyaan permainan sampai poin pembelajaran.



Gambar 4.3 Rancangan *Flashcard* Sebelum Dibentuk Sebagai Media Cetak

- Mencetak rancangan menjadi media cetak berbentuk kartu, yang telah di gunting sesuai bentuk dan dilaminating menggunakan plastik *low melt*.



Gambar 4.4 *Flashcard* yang Telah Menjadi Media Cetak Berbentuk Kartu

- Menyusun modul pembelajaran, sebagai acuan perangkat untuk mengimplementasikan *flashcard* di kelas IV.

Tahap pengembangan (*Development*)

- Pengembangan Media, diawali dengan desain awal pada platform desain *canva* untuk membuat *story board* dan *icon picture* pada media yang dikembangkan setelah itu dicetak dan digunting menjadi sebuah kartu kilas, kemudian peneliti membuat modul sebagai acuan perangkat pada pengimplementasian dari media *Flashcard*.
- Validasi, bertujuan untuk mengevaluasi keberlanjutan dan keefektifan media yang telah dibuat, sehingga media tersebut dapat diimplementasikan kepada subjek penelitian. Dalam proses Validasi melibatkan beberapa ahli yang memiliki keahlian khusus, yaitu:
 - Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dua kali, dengan Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd, seorang dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, sebagai validator ahli materi. Tahap validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2023, dan hasil validasi awal dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kriteria
Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd	41	$P = \frac{41}{70} \times 100\% = 58\%$	Cukup Layak Digunakan dan perlu revisi

Berdasarkan Tabel 4.1, Berdasarkan kriteria penilaian kelayakan, validasi ahli materi pada tahap 1 menghasilkan skor 41 dari skor maksimal 70, atau 58%, sehingga masuk dalam kategori “Cukup Layak”. Menurut validator ahli materi bahwa media pembelajaran *Flashcard* "cukup layak perlu revisi." Beberapa catatan atau saran perbaikan melibatkan pelengkapan soal dan evaluasi materi serta kelengkapan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Flashcard*.

Materi pembelajaran *flashcard* mengalami validasi tahap kedua, atau uji kelayakan, setelah proses revisi sesuai dengan catatan atau rekomendasi validator ahli materi. Hasil validasi ahli materi tahap kedua pada tanggal 12 Oktober 2023, dapat diketahui dalam Tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kriteria
Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd	58	$P = \frac{58}{70} \times 100\% = 82\%$	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan Tabel 4.2, terungkap bahwa telah terjadi peningkatan hasil validasi ahli materi pada tahap 2, dengan skor 82% yaitu 58 dari skor maksimal 70. Kriteria penilaian kelayakan menempatkan hasil ini dalam kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran *Flashcard* dinilai “Sangat Layak digunakan tanpa revisi” oleh validator ahli materi. Untuk memahami perbandingan signifikan antara hasil validasi ahli materi pada kedua tahap, dapat ditemukan dalam Diagram 4.1 berikut:

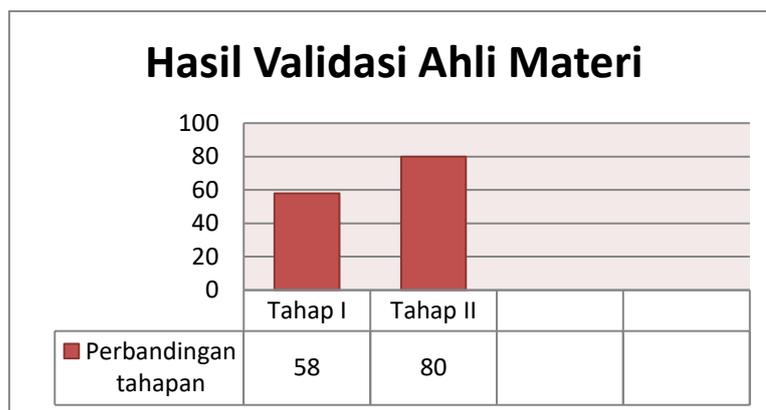


Diagram 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

b) Validasi ahli media

Proses validasi menghasilkan skor penilaian terkait aspek aspek yang menjadi penilaian dari media. Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. dipilih sebagai validator berdasarkan kemampuannya dalam bidang media pembelajaran. Hasil penilaian validasi oleh ahli media dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kriteria
Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd	90	$P = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$	Sangat Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan pada Tabel 4.3, Ditemukan bahwa, dengan persentase 90%, hasil validasi ahli media pada tanggal 09 Oktober mendapatkan nilai 90 dari kemungkinan 100. Kriteria penilaian kelayakan menempatkan hasil ini dalam kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran *Flashcard* dinilai “Sangat Layak digunakan tanpa revisi” oleh validator ahli media.

c) Validasi ahli angket

Proses validasi menghasilkan skor penilaian terkait aspek aspek yang menjadi penilaian dari media melalui angket yang akan disebar Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd. dipilih sebagai validator. Hasil penilaiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Angket

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kriteria
Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd.	90	$P = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$	Sangat Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan Tabel 4.4, Ditemukan bahwa, dengan persentase 90%, hasil validasi ahli angket pada tanggal 10 Oktober mendapatkan nilai 90 dari kemungkinan 100. Kriteria penilaian kelayakan menempatkan hasil ini dalam kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran *Flashcard* dinilai “Sangat Layak digunakan tanpa revisi” oleh validator ahli angket untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3. Revisi, produk direvisi setelah menyelesaikan proses validasi sebagai tanggapan atas komentar dan rekomendasi dari ahli media dan ahli materi, serta ahli angket. media pembelajaran kemudia disempurnakan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tingkat kualitas yang lebih tinggi dan lebih menarik.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah proses validasi, tahap implementasi menjadi langkah selanjutnya di mana produk yang telah dianggap layak untuk diuji coba tanpa revisi dari validator.

1. Implementasi Media

Uji coba ini dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas IV-A MIS Al-Hidayah Namorambe, Setelah selesai melakukan kegiatan uji coba, penulis menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengumpulkan tanggapan mereka terkait efektivitas produk yang telah dikembangkan.



Gambar 4.5 Proses Implementasi Media Kepada Peserta Didik

Pada tahap pengimplementasian ini, penulis melakukan kegiatan mengajar pada hari Jumat, 03 November 2023, di kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe dengan menggunakan *Flashcard* yang telah dikembangkan. Dalam implementasinya, model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berkelompok atau *cooperative learning*. Langkah-langkah pada media ini terdiri dari enam langkah, yaitu:

- a) Siswa dikelompokkan dan dalam setiap kelompok diberi nama kelompok.

- b) Guru menerangkan materi serta cara memainkan *Flashcard* kepada setiap kelompok dan memberikan petunjuk serta penjelasan singkat mengenai tugas dan materi yang akan dipelajari.
- c) Setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dirasa tepat, kemudian guru memastikan bahwa setiap siswa memahami dan dapat mengerjakan tugas dengan benar.
- d) Guru memanggil salah satu kelompok, dan kelompok yang dipanggil maju ke depan untuk mulai memainkan *Flashcard* sesuai petunjuk dan materi yang diberikan guru sebelumnya.
- e) Siswa memberikan tanggapan atau pendapat mereka kepada teman-teman sekelas, lalu guru memanggil kelompok lainnya.
- f) Kesimpulan.

2. Respon Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran selesai, penulis menyediakan formulir angket untuk mengumpulkan tanggapan siswa terkait penggunaan media pembelajaran *Flashcard*. Hasil respons dari peserta didik disimpulkan secara ringkas, bahwa implementasi media pembelajaran *flashcard* menghasilkan total skor 181 dari penilaian maksimal 190, atau 95,2% dari poin yang memungkinkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *flashcard* di kelas termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV

Dalam pelaksanaan *pretest*, penulis melakukan uji soal di kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe yang terdiri dari 22 peserta didik yang telah mempelajari materi Kalimat Transitif dan Intransitif pada tanggal 27 Oktober 2023. Setelah itu, penulis melakukan validasi soal menggunakan *Microsoft Excel* untuk memastikan bahwa soal-soal tersebut valid dan layak digunakan pada *pretest* dan *posttest*.

Validitas soal diuji dengan melibatkan jumlah peserta didik sebanyak (N) 22 dan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* $r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$ dengan r_{tabel} dari 25 soal terdapat 5 soal tidak valid dan 20 soal yang valid. Adapun hasil uji validasi soal dari 25 soal dapat disimpulkan bahwa dari 25 soal, sebanyak 20 soal dianggap valid untuk diimplementasikan pada *pretest*, berdasarkan perbandingan antara hasil $r_{tabel} < r_{hitung}$. Informasi lebih lanjut mengenai soal-soal yang dianggap valid dan tidak valid untuk digunakan pada *pretest* dapat ditemukan dalam Tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5 Soal Hasil Validitas

No.	Kategori	Nomor Soal
1	Valid	1, 2, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 13,14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24 dan soal nomor 25
2	Tidak Valid	3, 7, 11, 15, dan soal nomor 19

4. Hasil Data *Pretest*

Pretest dilakukan pada 22 peserta didik kelas IV-A. Hasil *pretest* yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 27 Oktober 2023 di kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe bahwa pada *pretest* ini, peserta didik kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe memiliki nilai tertinggi sebesar 75, dan hanya 4 peserta didik yang berhasil mencapai nilai memenuhi syarat, sedangkan 15 peserta didik lainnya memperoleh nilai di bawah KKM (<75) yang menunjukkan ketidaklulusan. Nilai terendah yang diperoleh adalah 40. Oleh karena itu, hasil *pretest* Kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe menunjukkan bahwa lebih dari 50% peserta didik, yaitu sebanyak 78,9%, masih belum mencapai tingkat ketuntasan.

5. Uji Reabilitas

Uji Reabilitas dihitung menggunakan rumus *KuderRichardson* yang dikenal dengan KR-20 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,396. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,871 > 0,396$) maka dapat disimpulkan bahwa soal tersebut tergolong reliabel dengan kriteria tinggi.

6. Hasil Data *Posttest*

Pada tanggal 03 November 2023, penulis melakukan pengimplementasian pembelajaran menggunakan media *Flashcard* di kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe dan juga melakukan *Posttest*. Rincian hasil secara keseluruhan dari pelaksanaan media *Flashcard* dapat disimpulkan bahwa dari total 22 peserta didik, sebanyak 19 peserta didik berhasil mencapai tingkat ketuntasan, dengan persentase 85,21%. Peserta didik tersebut meraih nilai tertinggi sebesar 95. Sementara itu, 3 peserta didik tidak mencapai tingkat ketuntasan, dengan nilai terendah sebesar 65.

Mengenai hasil *posttest* kelas IV, dapat diketahui bahwa setelah penerapan pembelajaran menggunakan media *Flashcard*, terjadi peningkatan nilai pengetahuan. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan peserta didik kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe, di mana lebih dari 50% peserta didik, sebanyak 85,21%, meraih nilai di atas KKM (>75), dengan 19 orang dengan nilai tertinggi mencapai 95. Sedangkan tingkat ketidak-tuntasan hanya terdapat pada 3 peserta didik, mencapai persentase 15,79%, dengan nilai terendah 65.

7. Efektivitas Media pembelajaran *Flashcard*

Efektivitas Media pembelajaran *Flashcard* dievaluasi melalui analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada subjek uji coba selama pengembangan media tersebut. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa secara menyeluruh terjadi peningkatan yang sangat signifikan dalam pengetahuan peserta didik ketika membandingkan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* di kelas IV. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Flashcard* melalui hasil *posttest* peserta didik, perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{1870}{1900} \times 100 \% = 98 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Flashcard* terbukti efektif untuk digunakan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai peserta didik dari *pretest* ke *posttest*, dimana umumnya seluruh peserta didik di kelas IV-A MIS Al-hidayah Namorambe mengalami peningkatan. Selain itu, hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* yang dikonversikan sesuai dengan kriteria penilaian kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* mencapai tingkat efektivitas sebesar 98%, masuk dalam kategori sangat layak.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi setiap proses pengembangan media guna memvalidasi produk. Dalam proses evaluasi, dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran melalui serangkaian tahap penilaian yang melibatkan ahli dan uji coba terhadap siswa yang menggunakan media hasil penelitian, bertujuan untuk memastikan keberhasilan dan kelayakan media tersebut.

Pembahasan

Menurut Munthe (2018, h. 210) *Flashcard* adalah kartu dua sisi, di mana satu sisi terdapat kata-kata tertulis, sedangkan sisi lainnya menampilkan gambar yang sesuai dengan kata tersebut. Selanjutnya, menurut Echols dan Hassan (2022, h. 14) *Flashcard*, juga dikenal sebagai kartu cepat atau kartu referensi cepat, dinamai berdasarkan kombinasi kata "*flash*" dan "*card*", yang mengindikasikan sifatnya yang cepat dan ringkas untuk membantu ingatan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan Media Pembelajaran *Flashcard* pada materi kalimat transitif dan intransitif.

Proses pengembangan *Flashcard* ini melibatkan validasi materi dan media untuk menilai kelayakan produk, serta uji coba pada peserta didik untuk mengevaluasi kelayakan berdasarkan respon mereka dan efektivitas penerapan media *Flashcard* ini dikembangkan dengan merujuk pada tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Gambar dan media yang digunakan dalam *Flashcard* ini dirancang agar relevan dengan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Proses ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan pembelajaran, kemudian merancang media pembelajaran *Flashcard* dengan langkah awal pembuatan storyboard sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran *Flashcard*. Selanjutnya, dilakukan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* dan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah itu, dilakukan tahap uji coba kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta melalui uji coba skala besar kepada peserta didik, diperoleh data keseluruhan penilaian terkait pengembangan media pembelajaran *Flashcard*, Keseluruhan data hasil penilaian yaitu:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Pada Setiap Tahapan

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase Skor	Kategori
1	Ahli Media	58	85%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	90	90%	Sangat Layak
3	Uji Coba	1870	98%	Sangat Layak
Total:				Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian dari para ahli dan peserta didik yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada kelas IV MIS AL-HIDAYAH Namorambe "Sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji efektivitas dilakukan untuk menilai sejauh mana media ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dievaluasi melalui *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) yang diikuti oleh 22 siswa kelas IV yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flashcard*. Analisis N-Gain Score dari 22 peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 60,23 sedangkan *posttest* meningkat menjadi 85,00. Terjadi peningkatan nilai sebesar 24,77 setelah penerapan media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.

Perhitungan N-Gain hasil penelitian *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai 0,77 yang menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi dengan persentase 77,21%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa belajar secara efektif ketika menggunakan materi pembelajaran *Flashcard*.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV telah berhasil dilakukan. Tingkat kelayakan media *Flashcard* dari ahli materi memberikan total nilai 58 dengan persentase kelayakan sebesar 85%, kategori "Sangat Layak". Sementara itu, ahli media memberikan total nilai 90 dengan persentase 90% kategori "Sangat Layak". Selama uji coba dengan peserta didik, media *Flashcard* mendapat respon yang sangat baik dengan memperoleh skor 1870 persentase 98%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Flashcard* "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media *Flashcard* dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, yang mencapai persentase sebesar 98% dan memenuhi kriteria "Sangat Efektif". Hal ini

terlihat dari peningkatan nilai peserta didik kelas IV MIS Al-Hidayah Namorambe pada *posttest*. Selain itu, secara keseluruhan, nilai peserta didik mengalami peningkatan dari nilai yang menunjukkan bahwa keterampilan membaca peserta didik yang menggunakan media *Flashcard* meningkat cukup tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flashcard* terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul. (2022). *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Utama.
- Angreany, F. dan S. S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artati, Y. Budi. (2018). *Terampil Membaca*. Klaten: Intan Pariwara.
- Dewi, P.K. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (1996). *Kamus Inggris-Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Mehmed, A. W. (2022). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Misrutin, E. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Jatikalen Kabupaten Nganjuk*. IAIN Kediri.
- Munthe, A. P. (2018). *Manfaat serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan*. *JDP*, 11(3), 210–228.
- Sastika, W. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flashcard) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung, Alfabeta.