

Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 054931 Batu Melenggang

Angga Wadana*

STKIP Amal Bakti, Indonesia wadana53@gmail.com*

Ahmad Calam

STKIP Amal Bakti, Indonesia

Fauzi

STKIP Amal Bakti, Indonesia

Abstract: *Reading ability is a fundamental skill that determines elementary school students' success in understanding learning materials. Initial observations at SD Negeri 054931 Batu Melenggang revealed that the reading ability of third-grade students remained relatively low, indicating the need for more engaging instructional media suited to learners' characteristics. This study aimed to develop flashcard media for Indonesian language learning to improve third-grade students' reading ability and determine the feasibility of the developed media. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 25 third-grade students involved in two trial phases, including a small-group trial with 10 students and a large-group trial with 15 students. Data were collected through observations, expert validation sheets for content and media, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and a reading ability assessment rubric. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques by calculating feasibility percentages based on a five-point Likert scale. The findings indicate that the developed flashcard media met the feasibility criteria after undergoing expert validation and revisions based on reviewers' recommendations. Both teachers and students demonstrated positive responses toward the media, highlighting its attractive design, ease of use, and ability to enhance learning motivation. Therefore, flashcard media has the potential to serve as an effective alternative instructional medium for supporting the improvement of elementary school students' reading ability in Indonesian language learning.*

Keywords: Textbooks, GBL, Traditional Malay Games, Sexual Harassment, Elementary School

Abstrak: Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang menentukan keberhasilan siswa sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran. Hasil observasi di SD Negeri 054931 Batu Melenggang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas III masih tergolong rendah sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas III yang mengikuti uji coba bertahap, yaitu kelompok kecil sebanyak 10 siswa dan kelompok besar sebanyak 15 siswa. Pengumpulan data

dilakukan melalui observasi, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, serta rubrik penilaian kemampuan membaca. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan berdasarkan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard yang dikembangkan memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui proses validasi dan revisi sesuai masukan para ahli. Respons guru dan siswa menunjukkan penerimaan yang positif terhadap penggunaan media karena tampilannya menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Media flashcard berpotensi menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: flashcard, media pembelajaran, kemampuan membaca, Bahasa Indonesia, ADDIE.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan kompetensi dasar yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dasar. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan berbahasa, tetapi juga menjadi sarana utama untuk memperoleh pengetahuan, memahami informasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir (Mardhatillah & Trisdania, 2018). Pada fase sekolah dasar, keterampilan membaca menjadi fondasi bagi penguasaan mata pelajaran lainnya sehingga perlu dikembangkan sejak kelas rendah melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019). Kurikulum Merdeka juga menempatkan kemampuan literasi sebagai salah satu kompetensi esensial yang harus dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk membentuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca memiliki posisi strategis karena menjadi pintu masuk bagi siswa dalam memahami berbagai konsep pembelajaran. Kemampuan membaca pada siswa kelas III berada pada tahap transisi dari membaca permulaan menuju membaca pemahaman (Kusminah, 2012; Musa et al., 2022). Pada tahap ini siswa diharapkan tidak hanya mampu mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami makna kalimat sederhana serta menghubungkan informasi yang diperoleh dari bacaan dengan pengalaman sehari-hari. Keberhasilan pada tahap ini akan memengaruhi kesiapan siswa dalam menghadapi tuntutan pembelajaran pada jenjang kelas berikutnya.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penguatan budaya literasi perlu dimulai sejak pendidikan dasar melalui pembelajaran yang lebih

inovatif dan menarik. Selain itu, berbagai penelitian nasional juga melaporkan bahwa rendahnya kemampuan membaca sering dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama proses belajar berlangsung (Musa et al., 2022).

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 054931 Batu Melenggang memperlihatkan kondisi serupa. Kemampuan membaca siswa kelas III masih berada pada kisaran nilai 60–70 sehingga belum mencapai hasil yang optimal. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas.

Situasi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran membaca, mengalami kesulitan mengenali kosakata baru, serta membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami isi bacaan. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif karena mampu menyajikan informasi secara konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Penggunaan media visual dapat membantu siswa menghubungkan simbol bahasa dengan objek nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Media yang menarik juga mampu meningkatkan motivasi belajar, memperpanjang fokus perhatian, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Firmansyah et al., 2019). Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu media yang memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran membaca adalah media flashcard. Flashcard merupakan media visual berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata atau penjelasan pada sisi lainnya sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengenalkan huruf, kata, maupun kalimat sederhana (Putri & Rakhmawati, 2018).

Karakteristik media ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif sehingga proses pengenalan kosakata menjadi lebih menyenangkan. Flashcard juga mudah dibuat, praktis digunakan, serta dapat dimanfaatkan dalam berbagai bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa. Penelitian Fahrul dkk. menemukan bahwa media flashcard berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Dalam penelitian lain menunjukkan bahwa

penggunaan flashcard mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar secara signifikan. Sementara itu, penelitian Lilis memperlihatkan bahwa kartu kata bergambar efektif meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan eksperimen atau penelitian tindakan kelas yang berfokus pada efektivitas penggunaan media.

Masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengembangkan produk media flashcard melalui pendekatan Research and Development dengan model ADDIE untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III sekolah dasar. Celah penelitian tersebut menjadi penting karena pengembangan produk tidak hanya menghasilkan media yang menarik, tetapi juga memastikan media memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kelayakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Model ADDIE memberikan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih terukur.

Penelitian ini mengembangkan media flashcard sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD Negeri 054931 Batu Melenggang. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan model ADDIE agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran membaca.

Media yang dikembangkan dirancang menggunakan ilustrasi berwarna, tipografi yang mudah dibaca, serta aktivitas belajar yang mendorong siswa mengenali kata melalui gambar secara bertahap. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat membaca sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Aliyyah Bilqis Ramadhianti, Jazari, 2024; Andika M. Faris et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia, menganalisis kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, serta mengetahui respons pengguna terhadap media yang dikembangkan sebagai upaya mendukung peningkatan kemampuan membaca siswa kelas III sekolah dasar..

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran flashcard pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta menguji kelayakan penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III sekolah

dasar. Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga media yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di SD Negeri 054931 Batu Melenggang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas III yang mengikuti dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 15 siswa.

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan kemampuan membaca dan kebutuhan media pembelajaran. Tahap Design mencakup perancangan isi, ilustrasi, warna, tipografi, serta tata letak flashcard sesuai materi Bahasa Indonesia kelas III. Tahap Development meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi berdasarkan masukan validator. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada siswa, sedangkan tahap Evaluation bertujuan menilai kelayakan produk berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna.

Pengumpulan data menggunakan observasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, dokumentasi, serta rubrik penilaian kemampuan membaca. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor menggunakan skala Likert lima tingkat. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (tidak layak), dan 0–20% (sangat tidak layak).

HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah pembelajaran untuk murid yaitu media pembelajaran *flashcard* dengan materi benda-benda yang berada disekolah yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam desain dan pengembangan kurikulum serta pembelajaran. ADDIE adalah akronim dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama atau tahap awal yang dilakukan ialah mengembangkan suatu pembelajaran seperti Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan. Hasil analisis dari pra penelitian di siswa kelas III SD Negeri 054931 Batu Melenggang dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media *flashcard* untuk membaca siswa.

Analisis masalah sekolah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini dalam belajar. Setelah analisis masalah dilakukan, ternyata media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini yaitu buku paket peserta didik dan buku paket pendidik. Media buku sering kali memuat materi yang ringkas dan terbatas karena keterbatasan halaman serta fokus pada konsep dasar. Untuk mengatasi hal ini, Anda perlu memadukan buku dengan sumber lain agar pemahaman materi menjadi lebih luas dan mendalam. Jika hanya mengandalkan buku paket, peserta didik kurang tertarik untuk fokus menyimak penjelasan dari pendidik serta membuat peserta didik merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

2. Design (Desain)

Sebagai kelanjutan dari tahap analisis, tahap desain berfokus pada perancangan produk yang mencakup pemilihan media, penentuan format, pembuatan draf awal, hingga penyusunan tes acuan patokan. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari analisis, di mana produk dirancang melalui serangkaian langkah, yaitu menentukan media dan format, menyusun rancangan awal, serta membuat tes acuan patokan.

Pemilihan media sangat krusial untuk mengoptimalkan pengembangan bahan ajar kelas. Penentuan media penting dilakukan demi efektivitas pengembangan bahan ajar. Pada penelitian ini, dipilih media *flashcard* sebanyak 10 lembar menggunakan bahan art cartoon 400 Gsm, di mana materi dan ilustrasinya dirancang melalui aplikasi Canva. Dalam merancang media ini mempunyai beberapa komponen diantaranya yaitu, komponen gambar dan opsi jawaban ditampilkan pada sisi depan kartu, komponen materi dan jawaban ditampilkan pada sisi belakang kartu.

Tahap selanjutnya setelah menyusun spesifikasi media adalah merancang instrumen penilaian untuk media *flashcard*. Instrumen bagi ahli media mencakup 11 indikator yang terbagi ke dalam 3 aspek, yaitu aspek fisik, penggunaan media *flashcard* serta bahasa. Sementara itu, instrumen bagi ahli materi memuat 10 indikator yang mencakup 2 aspek penilaian yakni komponen pembelajaran dan komponen materi.

Penilaian media ini diukur menggunakan skala Likert 5 kriteria, yang terdiri dari sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak. Skala *Likert* 5 kriteria ialah metode pengukuran untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang. Skala ini menggunakan lima tingkat gradasi jawaban, mulai dari sangat positif hingga sangat negatif yang biasa dipakai dalam penelitian.

3. Development (Pengembangan)

Peneliti merancang *flashcard* melalui Canva, langkah peneliti selanjutnya adalah menemui ahli materi dan ahli media untuk proses konsultasi. Para ahli tersebut bertugas mengevaluasi dan memberikan masukan dengan cara mengisi lembar uji kelayakan, sekaligus menyertakan catatan perbaikan agar kualitas *flashcard* menjadi lebih optimal. Ahli Media dan ahli materi sangat dibutuhkan untuk menilai dan mengoreksi penelitian ini.

Uji Kelayakan Produk

Penelitian pengembangan *flashcard* ini menghimpun data kuantitatif sebagai data pokok, serta data kualitatif yang bersumber dari saran dan komentar para validator. Proses validasi itu sendiri merupakan bentuk peninjauan oleh ahli media dan materi guna memastikan media pembelajaran yang dibuat benar-benar layak guna. Selanjutnya, data yang diperoleh dari angket validasi tersebut akan diolah dan dianalisis menggunakan skala *likert*.

a. Validasi Ahli Media

Evaluasi yang dilakukan oleh pakar media berfokus untuk mengukur tingkat kelayakan desain pada media pembelajaran *flashcard*. Dalam proses ini, ahli media memberikan penilaian melalui instrumen tervalidasi yang mencakup tiga aspek utama, yaitu kriteria fisik, kepraktisan penggunaan *flashcard* serta kejelasan bahasa produk bahan ajar ini dilakukan oleh dosen STKIP AMAL BAKTI yaitu Ibu Latifah Annisa S.Pd, M.Pd.T sebagai validator.

Hasil penilaian dari ahli media pada aspek media *flashcard* pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 100% dan penyajian media *flashcard* dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 92,77%. Setelah divalidasi berdasarkan skala *likert*, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak dan mendapatkan masukan dari validator.

b. Validasi Ahli Materi

Adapun untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran *flashcard* diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek komponen

pembelajaran dan komponen materi. Penilaian validasi materi pada pembelajaran ini dilakukan oleh guru Ibu Fahrur Nisa, S.Pd sebagai validator.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 39 dari 40 butir pernyataan. Hasil penilaian dari ahli materi, pada aspek komponen penyajian pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi I secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat layak dengan presentase mencapai 97,5%.

Revisi Produk

Adapun yang diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *flashcard* dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang ditulis oleh para validator terhadap media *flashcard* yaitu:

a. Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan penilaian media *flashcard* oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya pembenahan sebagian kata pada sisi belakang kartu atau materi dan perubahan makna dan fungsi dalam kalimat-kalimat *flashcard*. Ahli media juga memberikan masukan tentang bagusnyanya dalam sebuah media ialah gambar yang jelas dan tulisan yang baik dan benar.

b. Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan penilaian materi *flashcard* oleh validator ahli materi. Adanya perubahan beberapa huruf pada media *flashcard* karena huruf sebelumnya tidak beraturan awal kapital dan terlalu panjang penjelasan untuk anak SD kelas III.

Implementation (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, dilakukan penyampaian dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *flashcard* secara efektif dalam proses pembelajaran guna mengondisikan lingkungan belajar yang kondusif melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi ini adalah dengan mempersiapkan pendidik untuk menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan dan untuk menerapkan media yang dikembangkan bersama peserta didik.

Hasil respon pendidik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh wali kelas sekaligus pendidik kelas III SD Negeri 054931 Batu Melenggang yaitu Ibu Fahrur Nisa, S.Pd. Data hasil penelitian respon

pendidik terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcard* ialah sebagai berikut:

Tabel 1
Data Hasil Penilaian Respon Guru

No.	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi benda-benda sekitar sekolah sangat menunjang dengan adanya media pembelajaran <i>flashcard</i>				√
2.	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi ini				√
3.	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				√
4.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				√
5.	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				√
6.	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				√
7.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				√
8.	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi peserta didik				√
9.	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				√
10.	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar				√
Jumlah Skor				40	
Persentase Skor				100%	

Berdasarkan Tabel 1 di atas merupakan data hasil penilaian dari respon pendidik terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti dan memperoleh 100% untuk skor keseluruhan, yang artinya media pembelajaran *flashcard* tersebut mendapat kriteria sangat layak. Jumlah skor yang diperoleh peneliti dari hasil penilaian respon pendidik ialah 40 dari 10 butir pertanyaan.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru terhadap media *flashcard* yang dikembangkan, maka *evaluasi* yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti tentang media *flashcard* sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi dengan presentase 100%

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *flashcard* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SD Negeri 054931 Batu Melenggang. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap analysis, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket sehingga diperlukan media visual yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tahap design dilakukan dengan merancang tema, ilustrasi, dan kalimat menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya, pada tahap development dihasilkan *flashcard* bergambar benda-benda di sekitar sekolah dengan bahasa sederhana, tampilan berwarna, dan format yang dapat dicetak maupun disimpan secara digital. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba media kepada siswa serta pengumpulan masukan dari validator dan guru sebelum dilakukan penyempurnaan produk.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* memenuhi kriteria sangat layak. Penilaian ahli media memperoleh rata-rata 92,76%, dengan aspek fisik mencapai 93%, penggunaan media 93,7%, dan aspek bahasa 91,6%. Penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 97,5%, yang terdiri atas aspek komponen penyajian pembelajaran sebesar 100% dan penyajian materi 95%.

Selain itu, respons guru mencapai 100%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan tidak memerlukan revisi lanjutan. Secara keseluruhan, rata-rata kelayakan media mencapai 96,76%, sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi ilustrasi yang menarik, warna yang kontras, tipografi yang mudah dibaca, serta penyajian materi yang sederhana mampu mendukung proses belajar siswa. Karakteristik tersebut menjadikan *flashcard* sebagai media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran membaca sekaligus memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis bagi guru sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran flashcard tentang benda-benda di sekitar sekolah untuk peserta didik kelas III SD Negeri 054931 Batu Melenggang dapat disimpulkan bahwa media flashcard berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar.

Media pembelajaran flashcard yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,76% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak. Penilaian pendidik juga menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media flashcard telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, materi, serta penggunaannya dalam pembelajaran.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media flashcard memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik dengan rata-rata skor kelayakan di atas 90%. Media flashcard dapat membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi dan minat belajar serta mendukung peningkatan kemampuan membaca. Dengan demikian, media flashcard tentang benda-benda di sekitar sekolah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar peserta didik kelas III sekolah dasar.

REFERENSI

- Aliyyah Bilqis Ramadhianti, Jazari, S. J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Brawijaya Smart School Malang. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 40–49.
- Andika M. Faris, Damar Wisnu Saputro, & Dina Rubiati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Math Card (Kartu Matematika) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Eksponen, SPLDV, Aritmatika. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 172–189. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.176>
- Firmansyah, M. A., Rahmawati, Y., Galuh, I. P., & Nurbaiti, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Matematika Melalui Soal Cerita Bernuansa Islami Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Tingkat Sd.

- Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 379–387.
<https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.168>
- Julaifah, N., & Haifaturrahmah. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44–48.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1300>
- Kusminah. (2012). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INDUKTIF KATA BERGAMBAR BERMUATAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ASPEK MEMBACA PERMULAAN SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Research*, 1(2), 114–119.
<https://doi.org/10.1080/00220671.1945.10881349>
- Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 91–102.
- Musa, M. M., Qudsiyah, W. H., Rahman, A. D., & Annur, A. F. (2022). Implementasi Literasi Digital Era Abad 21 Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik MIS Soko Kota Pekalongan. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 161–170.
<https://doi.org/10.33603/caruban.v5i2.7184>
- Putri, Z. S., & Rakhmawati, F. (2018). PENGARUH MULTIMEDIA MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK PADA MATERI POKOK PERSEGI PANJANG DAN PERSEGI KELAS VII DI MTS AL-ULUM MEDAN T.P. *Axiom*, VII(1), 71–82.
<https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607>
<https://doi.org/10.1016/j.ijssu.2020.02.034>
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cjag.12228>
<https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.104773>
<https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>