

Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Mai Zuniati

Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

Miftakhul Ummah

Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

miftakhulummah2@gmail.com

Nur Laili

Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

Choirudin

Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

M. Saidun Anwar

Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

endahrachmawati2506@gmail.com

Received: 27 05 2021 / Accepted: 28 05 2021 / Published online: 01 06 2021
© 2022 Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trilogi

Abstrak Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak pokok bahasan indahnyaberperilaku terpuji. Penelitian ini dilakukan karena melihat pembelajaran yang terjadi pada saat ini guru kurang memperhatikan atau memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat pembantu dalam menjelaskan materi. Pada prinsipnya media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan alat peraga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran flash card kelas IV MI Ma'arif Trimurjo Lampung Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian research and development (R&D). Metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara, observasi, dan instrumen kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan validasi oleh ahli materi dan media, dapat diketahui hasil validasi terhadap ahli materi sebesar 72 dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi ahli media sebesar 56 dengan kategori sangat layak. Serta dalam uji coba kepada siswa memperoleh nilai sebesar 42,57 dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flash Card*, Indahnyaberperilaku Terpuji

Abstract This study examines the development of flash card learning media to increase student learning activity in the subjects akidah akhlak, the subject of beautiful behavior is commendable. This research was conducted because it saw the learning that was happening at this time the teacher paid less attention to or used learning media as a tool to help explain the material. In principle, learning media has a very important role in helping the learning process to increase student learning activities. The use of teaching aids encourages teachers to be more creative in delivering material. The purpose of this study was to determine the feasibility and effectiveness of Flash card learning media for class IV MI Ma'arif Trimurjo Central Lampung. This type of research is research and development (R&D) research. Methods in collecting data in this study consisted of interviews, observations, and instruments to media experts, material experts, and



students. the results of this study are based on validation by material and media experts, it can be seen that the validation results of material experts are 72 in the very feasible category, and the validation results of media experts are 56 in the very feasible category. As well as in the trial to students obtained a value of 42.57 with a very decent category

Keywords: *Keywords: Learning Media, Flash Cards, The Beauty of Behaving Praiseworthy*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya setiap manusia untuk menumbuh kembangkan potensi bawaan dari jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Menurut Mandang & Lumanauw (2017) bahwa pendidikan adalah berhubungan dengan peningkatan umum dan pemahaman terhadap lingkungan kehidupan manusia secara menyeluruh dan proses pengembangan pengetahuan, kecakapan/keterampilan, pikiran, watak, karakter dan sebagainya. Sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidik adalah faktor penting bagi sebuah bangsa, karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah dibangun oleh manusia yang berpendidikan, cerdas, dan terampil (Dirgantoro, 2016). Maka pendidik yang ada harus berlandaskan pada agama, sebagaimana Allah telah berfirman dalam QS. *Shaad* ayat: 29 yang artinya: *"Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran* (Departemen Agama RI, 2016).

Pada dasarnya pembelajaran tidak terbatas pada ide-ide kreatif pendidik, tetapi mencakup semua ide kreatif yang memiliki pengaruh langsung pada proses pembelajaran (Wahyudin, 2017). Pembelajaran merupakan salah satu proses terpenting dalam kehidupan manusia. Pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mengandung pengertian pengetahuan pendidikan dan penghayatan tentang keyakinan atau kepercayaan dalam Islam yang menetap dan melekat dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, perkataan dan amal perbuatan siswa dalam segala aspek kehidupannya sehari-hari (Yanti, 2017). Pembelajaran aqidah akhlak di MI Maarif 18 Trimurjo mengajarkan kepada siswa untuk mempelajari dan mempraktekkan aqidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk mengamalkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak terpuji ini sangat penting untuk dipraktekkan dan dibiasakan oleh siswa baik dalam keluarga, teman dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV yaitu Bapak Zaenal S.Ag, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar ulangan harian Tahun Pelajaran 202/2021 masih tergolong rendah. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, pendidik lebih banyak menjelaskan dibandingkan melibatkan langsung dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran berpusat pada pendidik (*Teacher Centered*). Hal ini mengakibatkan pembelajaran belum berhasil karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan formula pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru harus merencanakan, menyusun, dan memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti pembelajaran menggunakan media. Penggunaan media akan



menghasilkan pembelajaran yang menarik, efisien dan inovatif (Anwar et al., 2019; Hotimah, 2017). Karena Media merupakan suatu alat peraga yang bisa dimanfaatkan untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan memiliki fungsional untuk memperjelas makna dari apa yang guru sampaikan, sehingga bisa mencapai tujuan suatu pembelajaran dengan lebih baik (Apri Wahyudi & Choirudin, 2019; Choirudin et al., 2021).

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan alat peraga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Sebelum penggunaan media guru dituntut untuk mampu menguasai konsep yang digunakan dan selanjutnya guru harus mampu menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Metode

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Azhar Arsyad, 2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *flash card* kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo Lampung Tengah. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam penggunaan metode *Research and Development* dalam penelitian ini hingga tujuh langkah yaitu (Sugiyono, 2017): 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, dan 7) Revisi Produk, karena sampai tujuh langkah penelitian sudah dapat menjawab rumusan masalah.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MI Ma'arif 18 Trimurjo Lampung Tengah dan materi yang digunakan adalah indahnya berperilaku terpuji. Instrument penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara sebagai acuan dalam melakukan wawancara kepada guru yang disusun untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran *Flash card*. Instrument ahli materi guru dan ahli materi dosen serta ahli media yang digunakan berupa angket validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Serta instrument uji coba produk oleh peserta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, instrument yang digunakan berupa angket respon peserta didik berupa pernyataan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Produk Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Flash card*. Media pembelajaran berupa media cetak yang berisi cover, materi, dan evaluasi soal.



Proses pembuatan media pembelajaran yaitu:

- Mengumpulkan bahan-bahan seperti materi, contoh-contoh soal, gambar-gambar Rumah Adat Lampung dan animasi, yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- pembuatan media pembelajaran *flash card*.



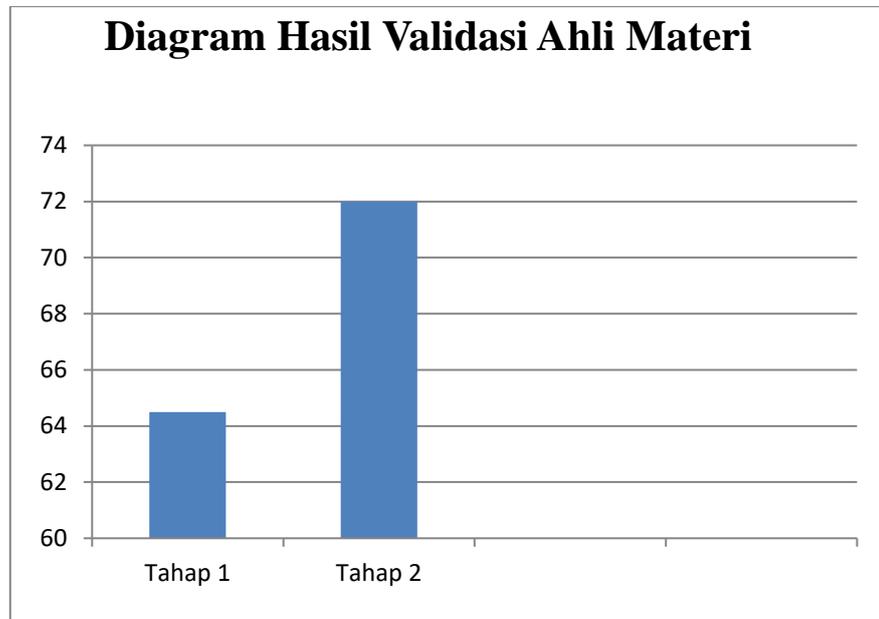
Gambar 1. *Flash Card* Materi Indahnya Berperilaku Terpuji

Media pembelajaran *flash card* untuk kelas IV pada pokok bahasan materi indahnnya berperilaku terpuji bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Validasi Desain

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji aspek pembelajaran dan aspek substansi materi. Validasi materi pada penelitian ini terdiri dari 2 validator. Validator I yaitu guru akidah akhlak kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo Lampung Tengah, dan dosen PGMI IAIM NU Metro Lampung. Hasil data validasi materi pada tahap 1 dan 2 dapat dilihat pada gambar 1.

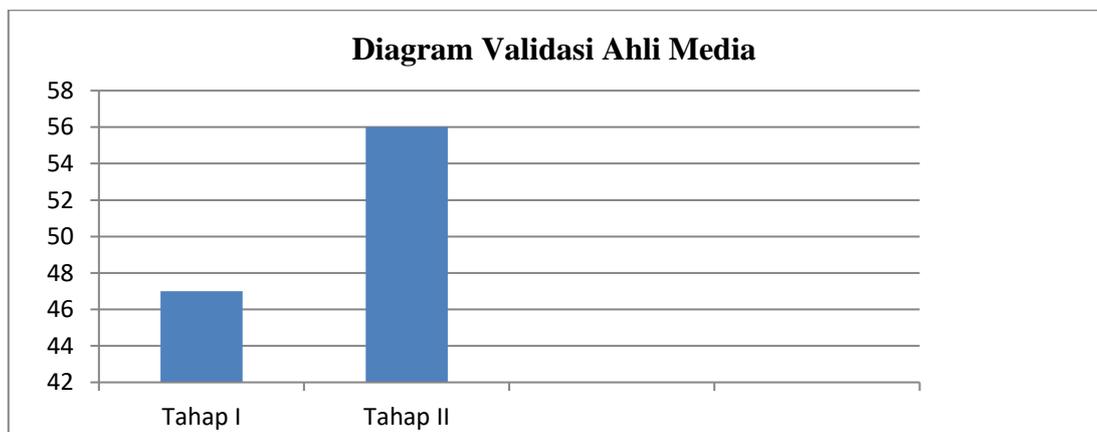


Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2

Hasil validasi tahap 1 dan 2 oleh ahli materi dari 2 orang validator dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada validasi tahap I diperoleh nilai sebesar 64,5 dengan kriteria “layak” dan pada validasi tahap II diperoleh nilai rata-rata sebesar 72 dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Flash card* pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji aspek umum, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual pada media pembelajaran *flash card*. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2



Hasil validasi oleh ahli media tahap 1 diperoleh nilai sebesar 47 dengan kriteria “layak” dan hasil validasi oleh ahli media tahap 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 56 dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Flash card* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan secara aspek umum, rekayasa media dan komunikasi visual. Validasi pada ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ini bertujuan agar produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Flash card* menjadi produk yang berkualitas secara aspek penerapan dan penilaian. Validasi ahli media yang dilakukan pada tahap II mengalami kenaikan skor, sehingga menghasilkan produk dengan kualitas baik. Dengan begitu media ini dapat diuji cobakan.

3. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi, dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli tersebut.

- a. Revisi Desain Ahli Materi
- b. Tambahkan materi pada media tentang sikap murid pada saat belajar ngaji.
- c. Penulisan di papan tulis yang terdapat pada media disesuaikan dengan mata pelajaran akidah akhlak.
- d. Revisi Desain Ahli Media yaitu pembuatan media pada contoh yang kontekstual pada siswa.

4. Uji Coba Produk

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi, dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan kepada siswa kelas IV MI Ma’arif 18 Trimurjo Lampung Tengah. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flash card* berdasarkan tanggapan siswa di MI Ma’arif 18 Trimurjo. Jumlah responden sebanyak 19 siswa, uji coba produk ini dilakukan untuk dapat menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba penelitian diperoleh nilai sebesar 42,57 sehingga media pembelajaran *flash card* dalam kategori sangat layak. Dalam uji coba pemakaian ini, proses pembelajaran yang lebih memotivasi siswa yaitu dengan adanya permainan. Sehingga siswa tertarik dengan media pembelajaran *flash card*.

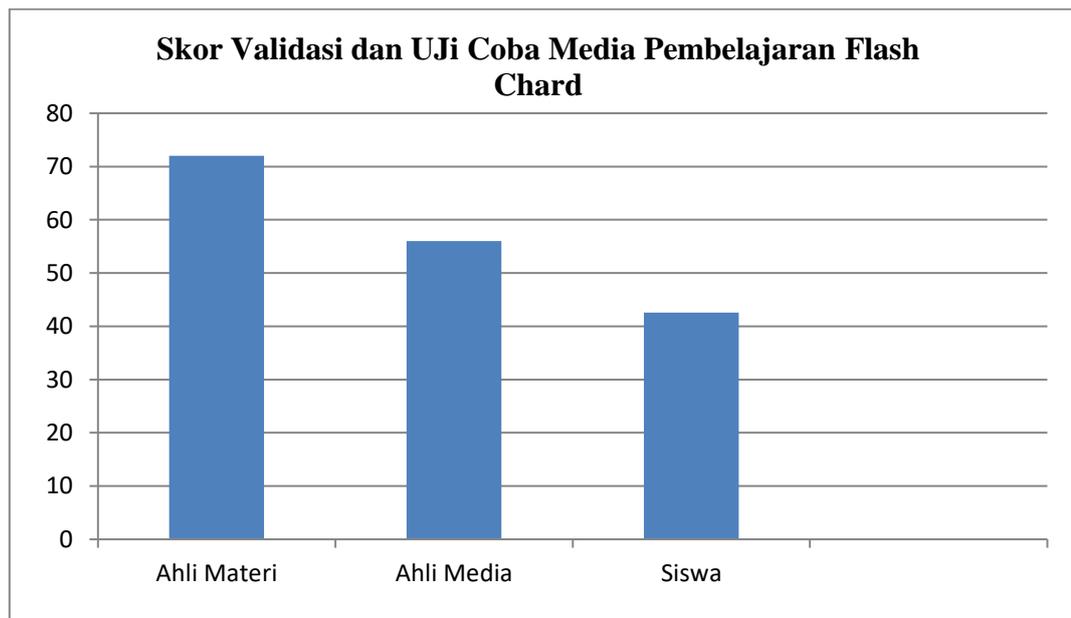
Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *flash card* pada materi indahya berperilaku terpuji bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. oleh sebab itu yang dihasilkan harus mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga siswa tertarik untuk belajar melalui media pembelajaran *flash card*. Validasi dilakukan dengan dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ada 3 poin yang harus diperbaiki atau ditambahkan. Nilai validasi oleh dua ahli tersebut adalah 72 dan 56 dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.



Media pembelajaran *flash card* yang telah dikembangkan diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo Lampung Tengah. Hasil uji coba penelitian diperoleh nilai sebesar 42,57 sehingga media pembelajaran *flash card* dalam kategori sangat layak.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa skor hasil validasi pada ahli materi sebesar 72 dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media sebesar 56 dan hasil akhir uji coba terhadap siswa memperoleh nilai sebesar 42,57 dengan kategori sangat layak. Hal tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Skor Validasi dan Uji Coba Media Pembelajaran *Flash Card*

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas yang baik. Media pembelajaran *flash card* juga siap diproduksi lebih banyak untuk diterapkan di sekolah lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut: Media pembelajaran *flash card* diharapkan dapat diterapkan di sekolah-sekolah karena akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan, mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran, maka disarankan kepada seluruh pendidik untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan wilayah yang lebih luas dan perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *Flash card* untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran terutama Akidah Akhlak di MI.



Daftar Pustaka

- Anwar, M. S., Choirudin, C., Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maselena, A. (2019). Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135–150. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i1.4445>
- Apri Wahyudi & Choirudin. (2019). Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Berbasis Montessori. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 4(2), 33–39.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Choirudin, Anwar, M. S., Azizah, I. N., Wawan, & Wahyudi, A. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kaligrafi dengan Pendekatan Guided Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 7(1), 52–61. <https://doi.org/10.33474/jpm.v7i1.6738>
- Departemen Agama RI. (2016). *Al-Qur'an dan Terjemah*. CV. Diponegoro.
- Dirgantoro, A. (2016). Peran Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Bangsa Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Rontal Keilmuan PPKN*, 2(1), 7.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media *Flash card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.52434/jp.v4i1.30>
- Mandang, E. F., & Lumanauw, B. (2017). *Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero), Tbk Cabang Manado*. 11.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Wahyudin, W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Islam Al-Azhar 8 Summarecon. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 61–69. <https://doi.org/10.21009/JPS.062.07>
- Yanti, S. F. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Kampar Timur*. 4(1), 12.