

Inovasi Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MIN 1 Jember

Arini Emha Balqis^{1*}, Siti Mislikhah², Roni Subhan³, M. Zaenurrozzikin⁴

¹⁻⁴Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : ariniemha787@gmail.com

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 10 Oktober, 2026

Page: 6563-6570

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i10.4390>

Article History:

Received: Agustus 13, 2026

Revised: September 04, 2026

Accepted: Oktober 18, 2026

Abstract : *This study aims to develop Flash Card learning media for alphabet material to enhance beginning reading skills and overcome learning boredom among first-grade students at MIN 1 Jember. The research employed a Research and Development (R&D) approach utilizing the ADDIE model, encompassing five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires (expert validation sheets and user responses) using a Likert scale, and subsequently analyzed using quantitative descriptive techniques. The results indicate that the developed Flash Card media is highly feasible for implementation. The trial yielded feasibility percentages of 90% (highly feasible) from media experts, 88% (highly feasible) from subject matter experts, 98% (highly feasible) from teacher responses, and 73.5% (feasible) from student responses. The overall average feasibility score reached 87.3%, categorized as highly feasible. The media successfully provides attractive and interactive visual stimuli, proving effective as an innovative alternative for beginning reading instruction at the elementary Islamic school (madrasah ibtidaiyah) level.*

Keywords : *Flash Card, Beginning Reading, ADDIE Model, Instructional Media, R&D.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* pada materi abjad guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas 1 Ar Rahman di MIN 1 Jember. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket (lembar validasi ahli serta respon pengguna) menggunakan Skala Likert, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* yang dikembangkan terbukti sangat layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan uji coba, diperoleh persentase kelayakan dari ahli media sebesar 90% (sangat layak), ahli materi 88% (sangat layak), respon guru 98% (sangat layak), dan respon peserta didik 73,5% (layak). Rata-rata skor kelayakan keseluruhan mencapai 87,4% dengan kriteria sangat layak. Media ini berhasil menyediakan stimulus visual yang menarik dan interaktif, sehingga efektif sebagai alternatif inovasi media pembelajaran membaca permulaan di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci : *Flash Card*, Membaca Permulaan, Model ADDIE, Media Pembelajaran, R&D.

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca permulaan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah merupakan fondasi utama keberhasilan literasi siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Penguasaan membaca permulaan yang kuat pada tahap ini sangat krusial karena menentukan kesiapan akademik siswa secara menyeluruh. Hal ini dikarenakan siswa berada pada masa transisi kritis dari fase "belajar membaca" (*learning to read*) menuju "membaca untuk belajar" (*reading to learn*), di mana kemampuan ini menjadi prasyarat mutlak untuk memahami seluruh mata pelajaran. Urgensi ini tidak hanya ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan pengembangan potensi peserta didik secara utuh, dan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) oleh Kemendikbudristek (2021), tetapi juga berakar pada nilai fundamental dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang memerintahkan manusia untuk membaca (*iqra*) sebagai langkah awal memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, tanpa intervensi pedagogis yang tepat pada fase membaca permulaan, siswa berisiko mengalami hambatan kognitif dan akademik yang berkepanjangan, menjadikan optimalisasi metode pembelajaran di kelas 1 sebagai suatu keharusan mutlak.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa capaian keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1, termasuk di MIN 1 Jember, masih menghadapi tantangan yang signifikan. Faktanya, kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di MIN 1 Jember masih berada pada tingkat yang rendah dan belum memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Kondisi ini dipicu oleh dominasi metode pembelajaran yang konvensional, minimnya variasi media pembelajaran, serta kurangnya stimulus visual yang menarik, padahal anak usia 6-7 tahun secara alami membutuhkan pendekatan konkret dan menyenangkan untuk menyerap informasi. Hasil observasi awal di MIN 1 Jember mengindikasikan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, merangkai kata, serta mudah kehilangan fokus dan kurang percaya diri saat diminta membaca. Temuan ini selaras dengan literatur yang menyoroti lemahnya budaya baca di Indonesia akibat minimnya fasilitas pendukung dan inovasi pembelajaran yang meminggirkan tradisi baca (Sutarno, 2008; Hapsari, 2010). Oleh karena itu, ketergantungan pada metode pengajaran yang monoton secara langsung berkorelasi negatif dengan motivasi dan hasil belajar membaca siswa, yang mengisyaratkan perlunya perubahan strategis dalam penyampaian materi.

Terdapat kesenjangan (*gap*) yang nyata antara kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dengan ketersediaan penerapan media *Flash Card* yang terukur di MIN 1 Jember. Meskipun media *Flash Card* secara teoritis dikenal efektif untuk pembelajaran anak usia dini, penerapannya sebagai inovasi terstruktur untuk meningkatkan membaca permulaan di kelas 1 MIN 1 Jember masih belum optimal dan jarang dieksplorasi secara mendalam. Hal ini terjadi karena penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada penggunaan *Flash Card* untuk penguasaan kosakata bahasa asing atau konsep dasar matematika, sementara eksplorasi desain *Flash Card* yang terintegrasi dengan konteks lokal dan kurikulum bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas. Studi dari Akbar (2022) dan Susila (2009) memang mengonfirmasi potensi *Flash Card* dalam meningkatkan fokus dan minat baca, namun belum ada penelitian yang secara spesifik merancang dan menguji efektivitas inovasi *Flash Card* untuk mengatasi masalah ketidakfokusan dan rendahnya kepercayaan diri membaca pada siswa kelas 1 MIN 1 Jember. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan akademik dengan mengembangkan inovasi media *Flash Card* yang dirancang khusus, sehingga dapat memberikan solusi empiris yang valid dan praktis bagi peningkatan keterampilan membaca permulaan di MIN 1 Jember.

METODE PENELITIAN

Unit analisis dalam penelitian ini mencakup artefak, kegiatan, dan program pembelajaran di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Objek material yang dikaji secara spesifik adalah pengembangan media *Flash Card* sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Jember.

Pemilihan objek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa membaca permulaan merupakan fondasi literasi yang harus dibangun sejak dini, dan media visual seperti Flash Card sangat sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 6–7 tahun yang berada pada tahap operasional konkret (Desmita, 2017; Rahim, 2011). Hasil observasi awal di MIN 1 Jember yang menunjukkan bahwa siswa kelas 1 Ar Rahman masih mengalami kesulitan membaca dan guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif, sehingga program pengembangan Flash Card menjadi solusi yang relevan. Dengan demikian, unit analisis ini tidak hanya membidik produk media semata, tetapi juga proses kegiatan belajar mengajar dan program literasi yang sejalan dengan Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (Kemendikbud, 2017), menjadikan penelitian ini memiliki landasan objek yang komprehensif dan kontekstual.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media Flash Card yang efektif, bukan sekadar menguji hipotesis atau mendeskripsikan fenomena. Alasan utama pemilihan model ADDIE adalah sifatnya yang sistematis, iteratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran secara nyata di lapangan, sehingga produk yang dihasilkan teruji validitas dan kepraktisannya (Branch, 2009; Teguh dkk., 2014). Sebagai bukti, kelima tahapan ADDIE mulai dari analisis kebutuhan di kelas 1 Ar Rahman, desain menggunakan aplikasi Canva, pengembangan fisik media, implementasi kepada ahli dan siswa, hingga evaluasi berbasis revisi telah dirancang secara berurutan dan saling melengkapi. Hal ini sejalan dengan panduan kreatif pembuatan bahan ajar inovatif yang menekankan pentingnya desain yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik (Prastowo, 2015). Oleh karena itu, desain R&D dengan model ADDIE ini menjamin bahwa produk Flash Card yang dihasilkan bukan hanya teoritis, tetapi juga teruji secara empiris dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Sumber informasi dalam penelitian ini terdiri dari informan ahli, responden, dan sumber teks/artefak. Informan ahli meliputi tiga pihak: ahli media (Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., Dosen PGMI UIN KHAS Jember), ahli materi (Hartono, M.Pd., Ketua Prodi PGMI UIN KHAS Jember), dan ahli pembelajaran (Ibu Arie Furwati, S.Pd.I., Guru Kelas 1 Ar Rahman MIN 1 Jember). Pemilihan ketiga informan ini didasarkan pada prinsip triangulasi sumber, di mana setiap ahli memberikan perspektif berbeda teknis, konten, dan pedagogis untuk memastikan produk yang dikembangkan benar-benar layak digunakan. Responden utama adalah peserta didik kelas 1 Ar Rahman yang memberikan data respon terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media. Sementara itu, sumber teks/artefak meliputi dokumen Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Indonesia kelas 1, daftar nama siswa, hasil pre-test, serta dokumentasi visual kegiatan pembelajaran. Karakteristik responden siswa kelas 1 yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret (Desmita, 2017) menjadi pertimbangan penting dalam merancang instrumen angket yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan demikian, kombinasi informan ahli, responden siswa, dan dokumen kurikulum ini memberikan kekayaan data yang valid dan komprehensif untuk menilai kelayakan produk.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama: desk-review, observasi, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Teknik ini dipilih karena mampu menjaring data secara menyeluruh mulai dari data sekunder berbasis literatur hingga data primer langsung dari lapangan. Alasannya, setiap tahapan ADDIE membutuhkan jenis data yang berbeda: desk-review digunakan pada tahap analisis untuk mengkaji kurikulum dan literatur terkait Flash Card; observasi langsung di kelas 1 Ar Rahman dilakukan untuk memetakan masalah pembelajaran membaca; angket dengan Skala Likert 1–5 diberikan kepada ahli (materi, media), guru, dan siswa untuk mengukur validitas dan respon; sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam bukti fisik berupa foto kegiatan, daftar siswa, dan hasil pre-test. Sebagai bukti, instrumen angket telah disusun dengan kisi-kisi spesifik: 6 butir untuk ahli materi, 5 butir untuk ahli media, 10 butir untuk respon guru, dan 12 butir untuk respon siswa semuanya mengacu pada prinsip penyusunan skala pengukuran variabel penelitian yang valid (Riduwan, 2019). Dengan demikian, kombinasi keempat teknik pengumpulan data ini menjamin data yang diperoleh tidak hanya kaya, tetapi juga terstruktur, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif deskriptif yang dipadukan dengan tahapan analisis kualitatif interaktif. Pendekatan ini dipilih karena data yang dihasilkan berupa skor validasi ahli dan respon yang perlu dihitung persentasenya, sekaligus membutuhkan interpretasi kualitatif untuk menarik kesimpulan kelayakan produk. Tahapan analisis mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yaitu: (1) Reduksi data, di mana data mentah dari angket dan lembar validasi direduksi dengan rumus persentase $P = \frac{X}{xi} \times 100\%$ (Arikunto, 2019; Riduwan, 2019); (2) Penyajian data (data display), di mana hasil persentase disajikan dalam tabel distribusi frekuensi untuk memudahkan pembacaan; dan (3) Verifikasi data/penarikan kesimpulan, di mana hasil persentase diverifikasi dengan kriteria kelayakan: Sangat Layak (81–100%), Layak (61–80%), Cukup Layak (41–60%), Tidak Layak (21–40%), dan Sangat Tidak Layak (0–20%). Sebagai evidence, data hasil validasi ahli materi (6 indikator), ahli media (5 indikator), respon guru (10 indikator), dan respon siswa (12 indikator) akan diolah secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan akhir mengenai kelayakan media Flash Card. Oleh karena itu, kombinasi analisis kuantitatif deskriptif dengan tahapan reduksi-display-verifikasi ini menjamin bahwa kesimpulan yang ditarik tidak hanya berdasarkan angka, tetapi juga didukung interpretasi yang mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Jember, sebuah lembaga pendidikan dasar Islam yang berlokasi di Jl. Rengganis No. 31, Bendelan, Arjasa, Kabupaten Jember. Didirikan pada tanggal 2 Juli 1983 di bawah naungan Kementerian Agama, madrasah ini telah berkembang menjadi pusat pendidikan yang strategis secara geografis terletak di tengah pemukiman penduduk dengan akses yang mudah dijangkau. MIN 1 Jember mengemban visi "*Unggul dalam prestasi, tangguh untuk berkompetisi, santun budi pekerti, dan berperilaku islami*", yang diwujudkan melalui berbagai program unggulan seperti pembiasaan shalat berjamaah, kegiatan Baca Tulis Al-Qur'an (BTA), serta pengembangan bakat dan minat siswa di bidang IMTAQ dan IMTEK. Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis, yang terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi pra-penelitian di kelas 1 Ar Rahman MIN 1 Jember, ditemukan permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan (abjad).

Hasil Observasi dan Analisis Kebutuhan

Hasil observasi menunjukkan bahwa: Proses pembelajaran masih sangat bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik menyimak penjelasan guru dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Buku paket hanya menyediakan contoh teks bacaan, sehingga menuntut peserta didik kelas 1 yang masih berada pada tahap berpikir konkret untuk berpikir sendiri dalam memahami materi. Hal ini tentu menjadi hambatan signifikan dalam proses penyerapan informasi dan pembentukan keterampilan membaca permulaan.

Hasil wawancara dengan guru kelas 1 Ar Rahman, Ibu Arie Furwati, S.Pd.I, mengonfirmasi temuan tersebut Siswa kelas 1 Ar Rahman belum mampu membaca dengan baik dan lancar. Pembelajaran yang berlangsung selama ini belum menggunakan media yang tepat untuk menjembatani kesulitan siswa dalam mengenali abjad dan merangkai kata. Guru menyatakan kebutuhan mendesak akan adanya media pembelajaran visual yang sederhana, menarik, dan interaktif untuk menghilangkan kejenuhan serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti menetapkan bahwa media *Flash Card* merupakan solusi yang relevan. Media ini berupa kartu bergambar dengan keterangan sederhana yang diharapkan mampu membuat materi lebih mudah dan cepat diserap oleh peserta didik dibandingkan dengan penggunaan buku paket semata.

Proses Perancangan dan Pengembangan (*Design & Development*)

Tahap desain dimulai dengan pemilihan media, format, dan rancangan awal produk. Media yang dipilih adalah *Flash Card* berbahan kertas Ivory 250 Gsm dengan jumlah 29 kartu, dirancang

menggunakan aplikasi Canva. Materi abjad dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk buku, internet, dan referensi lainnya.

Spesifikasi rancangan media meliputi:

Media pembelajaran flashcard dikembangkan dengan desain dua sisi, yaitu sisi depan yang menampilkan gambar disertai pilihan jawaban, sedangkan sisi belakang memuat materi pembelajaran dan kunci jawaban. Desain visual kartu menggunakan perpaduan warna cerah yang menarik dan disesuaikan dengan preferensi peserta didik. Selain itu, jenis dan ukuran huruf dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan agar informasi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami. Adapun dokumentasi hasil pengembangan media pembelajaran flashcard disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Flash Card Materi Pengenalan Abjad: Sampul, Petunjuk Penggunaan, dan Tampilan Kartu

Setelah rancangan awal selesai, produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan sebelum diimplementasikan.

Validasi Ahli

Validasi produk media pembelajaran flashcard dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku ahli media dan Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ahli materi, yang keduanya merupakan dosen PGMI UIN KHAS Jember. Penilaian ahli media meliputi aspek tampilan, desain warna, kesesuaian gambar dengan tahap perkembangan peserta didik, kesesuaian materi, dan kemudahan pengoperasian. Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala Likert, diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak. Ahli media memberikan saran berupa penambahan petunjuk atau aturan permainan, yang kemudian ditindaklanjuti melalui penyempurnaan produk. Sementara itu, validasi ahli materi mencakup kesesuaian materi pembelajaran dengan KI/KD, indikator dan tujuan pembelajaran, kemudahan penyampaian materi, daya tarik penyajian materi abjad, serta kesesuaian dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas I SD/MI. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori Sangat Layak. Adapun saran yang diberikan berupa penyeragaman ukuran kartu dan pencetakan berwarna penuh (full colour), yang telah diimplementasikan pada produk akhir. Dengan demikian, hasil penilaian kedua validator menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai masukan para ahli.

Implementasi

Setelah melalui tahap validasi dan revisi, media pembelajaran Flash Card diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi abjad di kelas I Ar Rahman MIN 1 Jember. Penilaian dilakukan berdasarkan respons guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan serta penerimaan media dalam proses pembelajaran. Guru kelas, Ibu Arie Furwati, S.Pd.I., memberikan penilaian terhadap 10 indikator yang meliputi aspek penunjang pembelajaran, kemudahan penggunaan, kesesuaian tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa dan gambar, serta kemampuan media dalam memotivasi peserta didik. Hasil penilaian guru memperoleh persentase 98% dengan kategori Sangat Layak, disertai tanggapan positif bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga tidak memerlukan revisi lanjutan. Sementara itu, respons peserta didik dinilai melalui 12 indikator yang mencakup kemudahan penggunaan, kemandirian, semangat dan minat belajar, rasa ingin tahu, pemahaman materi, kesederhanaan bahasa, daya tarik visual, keterbacaan huruf, kejelasan petunjuk, serta motivasi belajar. Hasil penilaian peserta didik memperoleh persentase 73,5% dengan kategori

Layak. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media Flash Card memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik serta layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pengenalan abjad.

Rekapitulasi Hasil Penilaian dan Evaluasi

Berikut adalah rekapitulasi keseluruhan hasil penilaian terhadap media Flash Card yang dikembangkan:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Flash Card.

No	Validator/Responden	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	88%	Sangat Layak
3	Respon Guru	98%	Sangat Layak
4	Respon Peserta Didik	73,5%	Layak
	Rata-rata Skor Total	87,4%	Sangat Layak

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa media *Flash Card* yang dikembangkan memperoleh rata-rata kelayakan 87,4% dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian, produk dinyatakan final dan siap digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi abjad di kelas 1 MIN 1 Jember. Secara komprehensif, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pengembangan media *Flash Card* melalui model ADDIE merupakan solusi yang valid dan efektif. Dengan rata-rata kelayakan mencapai 87,4%, media ini telah berhasil mendobrak kejenuhan pembelajaran konvensional dan menyediakan jembatan visual yang konkret bagi siswa dalam mengenali abjad. Tingginya respons guru (98%) mengonfirmasi kepraktisan media di ruang kelas, sementara respons siswa (73,5%) menjadi indikator empiris bahwa media ini mampu mengkatalisasi motivasi intrinsik belajar. Produk akhir yang berupa 29 kartu *Ivory 250 Gsm* dengan desain ergonomis ini dinyatakan sangat layak untuk diadopsi secara luas di MIN 1 Jember.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* yang dikembangkan berhasil mengatasi kejenuhan siswa akibat dominasi buku paket, yang sejalan dengan teori media pembelajaran menurut Sadiman (1993) dan Cecep Kustandi (2020) yang mendefinisikan media sebagai perantara atau wadah penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam praktiknya, *Flash Card* ini berfungsi sebagai jembatan yang mengonversi materi abjad yang abstrak menjadi stimulus visual yang konkret bagi siswa kelas 1. Hal ini secara langsung mengonfirmasi konsep *Flash Card* yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad, yaitu kartu pengingat yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik dengan ukuran yang disesuaikan dengan kelasnya. Desain produk yang terdiri dari 29 kartu bergambar, dengan opsi jawaban di sisi depan dan materi di sisi belakang, memungkinkan siswa melakukan asosiasi visual antara gambar, huruf, dan bunyi secara cepat dan spontan, sehingga pesan pembelajaran tersampaikan lebih efektif dan mudah diserap dibandingkan metode konvensional.

Tingginya tingkat kelayakan produk, yang dibuktikan dengan validasi ahli media (90%), ahli materi (88%), dan respon guru (98%), secara empiris menguatkan teori kelebihan *Flash Card* dari Rudi Susilana dan Cepi Riyana, yakni bersifat praktis, mudah dibawa, gampang diingat, dan menyenangkan. Keunggulan ini termanifestasi secara nyata melalui pemenuhan karakteristik *Flash Card* efektif, yang mensyaratkan tampilan huruf berwarna mencolok dengan latar kontras, gambar yang bervariasi dan jelas, serta materi dan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Implementasi saran validator untuk mencetak media secara *full color*, menyeragamkan ukuran, dan menambahkan petunjuk permainan telah menyempurnakan aspek visual dan pedagogis tersebut (Syakila Zul et al, 2025). Dengan demikian, integrasi antara konsep teoritis dan proses pengembangan yang sistematis ini membuktikan bahwa *Flash Card* yang dihasilkan tidak hanya layak secara akademis, tetapi juga benar-benar efektif dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar membaca permulaan siswa di MIN 1 Jember.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran Flash Card materi abjad menggunakan model ADDIE pada peserta didik kelas I Ar Rahman MIN 1 Jember berhasil menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penilaian menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 87,4%, yang diperoleh dari validasi ahli media sebesar 90% (Sangat Layak), ahli materi 88% (Sangat Layak), respons guru 98% (Sangat Layak), dan respons peserta didik 73,5% (Layak). Media yang dikembangkan memiliki keunggulan berupa tampilan visual menarik, penggunaan bahasa sederhana, serta petunjuk permainan interaktif yang mendukung pembelajaran pengenalan abjad. Temuan ini menunjukkan bahwa media Flash Card dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik. Meskipun demikian, pengembangan media masih terbatas pada bentuk cetak dan materi pengenalan abjad, sedangkan respons peserta didik menunjukkan perlunya optimalisasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media Flash Card berbasis digital dengan cakupan materi yang lebih luas serta menguji efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penelitian eksperimen. Bagi praktisi pendidikan, khususnya guru kelas awal, media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran interaktif dengan memperhatikan pendampingan, pengelolaan kelas, dan keterlibatan aktif peserta didik. Dari aspek kebijakan, pihak sekolah diharapkan mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana, pelatihan guru, serta pengintegrasian media berbasis permainan dalam pembelajaran literasi dasar guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala MIN 1 Jember yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian, serta kepada guru kelas I Ar Rahman, Ibu Arie Furwati, S.Pd.I., dan seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku ahli media, dan Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ahli materi, atas penilaian, masukan, dan saran yang diberikan dalam penyempurnaan media pembelajaran Flash Card. Apresiasi turut disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran penelitian hingga terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: CV Haura Utama.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2014). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Hapsari, D. (2010). *Analisis Minat Baca Masyarakat Indonesia Berdasarkan Data BPS*. Jakarta: Lembaga Demografi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Sutarno, N. (2008). *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.
- Susila, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. (2017). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.

- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahim, F. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT Raja Grafindo Persada.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Diva Press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). *Pengembangan media pembelajaran* (Edisi revisi). Kencana.
- Zul, S., Musaddat, S., Rahmatih, A. N., & Zain, M. I. (2025). Pengembangan media flashcard ber-QR code untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27768>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, & Rahardjito. (1993). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasinya*. CV. Wacana Prima.