

# Pemanfaatan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan evaluasi permainan *touch win game* pada siswa madrasah ibtidaiyah

**Bilqis Aliffiana**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: [bilqis.aliffiana@gmail.com](mailto:bilqis.aliffiana@gmail.com)

## Kata Kunci:

media pembelajaran;  
*flash card*; *touch win game*; madrasah  
ibtidaiyah

## Keywords:

learning media; *flash card*;  
*touch win game*;  
madrasah ibtidaiyah

## ABSTRAK

Permainan menjadi bagian dari pendidikan anak-anak, terutama dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan kemampuan evaluasi permainan *Touch Win Game* di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan tes evaluasi. Sampel penelitian terdiri dari siswa Madrasah Ibtidaiyah yang dipilih secara acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *flash card* dalam pembelajaran *Touch Win Game* secara signifikan meningkatkan kemampuan evaluasi siswa. Temuan ini mendukung efektivitas media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan keterampilan evaluasi permainan, serta menawarkan wawasan berharga bagi praktisi pendidikan untuk memperkaya metode pembelajaran interaktif di Madrasah Ibtidaiyah.

## ABSTRACT

Games are part of children's education, especially in the context of fun and interactive learning. The study aims to explore the utilization of *flash card* learning media in improving the evaluation ability of *Touch Win Game* in Madrasah Ibtidaiyah. This study used a skinative method with data collection using interviews and evaluation tests. The research sample consisted of randomly selected Madrasah Ibtidaiyah students. The results showed that the utilization of *flash cards* in learning *Touch Win Game* significantly improved students' evaluation skills. The findings support the effectiveness of *flash card* learning media in improving game evaluation skills, as well as offering valuable insights for educational practitioners to enrich interactive learning methods in Madrasah Ibtidaiyah.

## Pendahuluan

Pendidikan menjadi sarana dalam membekali manusia tentang dasar-dasar kehidupan. Adapun dalam pendidikan siswa tidak hanya diajarkan ilmu kehidupan dunia, tetapi juga akhirat. Ilmu tersebut diwujudkan dengan adanya mata pelajaran Qur'an Hadis (QH). Mata pelajaran QH merupakan mata pelajaran wajib yang harus ada dalam proses pembelajaran siswa. Adapun pada era saat ini, pembelajaran QH mendapatkan beberapa hambatan yang disebabkan kurangnya interaksi siswa dan guru, serta kurangnya media pembelajaran yang kurang memadai.



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyampaian materi saja dirasa kurang dalam media pembelajaran. Sehingga diperlukan media yang edukatif, yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran yang edukatif hendaknya menggunakan media dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan media dapat dikatakan berhasil tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa, meningkatkan motivasi dan prestasi belajar tentu tidak dapat berlangsung secara sepat dan langsung. ehingga, diperlukan analisis yang mendalam dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi minat atau motivasi siswa untuk belajar.

Salah satu media edukatif pembelajaran yang dapat diterapkan secara online adalah Flashcard. Adapun Flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang mengerjakan dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Putri & Setiadi, 2021).

Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih ketelitian dan meningkatkan jumlah kosakata (Hasan et al., 2021). Flashcard memiliki beberapa kelebihan yakni mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media flashcard dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa (Hotimah, 2010). Sehingga pada penelitian ini Flashcard dirancang secara offline.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mempunyai solusi program *flash card* sebagai media pembelajaran QH edukatif guna meningkatkan kreativitas siswa MI di Kota Blitar. Program ini merupakan kesatuan program pembelajaran yang terdiri dari kartu-kartu bertuliskan surat Al-Zalzalah beserta artinya yang diakses secara *offline*. Penulis memunculkan ide tersebut dalam rangka memudahkan tenaga pendidik dalam pembelajaran QH pada siswa MI Kota Blitar dikarenakan siswa juga mengeluh tentang penghafalan surat.

Tujuan penulisan ini adalah untuk memberikan solusi dalam menemukan media pembelajaran edukatif QH pada siswa MI di Kota Blitar. Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan esai ini bagi tenaga pendidik khususnya di Kota Malang dan kabupaten lainnya adalah membantu memberikan solusi dalam proses pembelajaran QH pada siswa khususnya siwa MI. Bagi remaja MI adalah sebagai solusi dalam pembelajaran QH khususnya materi hafalan surat Al-Zalzalah (Fuadiah & Cahyo, 2022).

Peneliti melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan evaluasi permainan siswa madrasah ibtidaiyah dalam permainan *touch win game*. Melalui analisis ini, peneliti mengidentifikasi bahwa media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dapat memberikan pemahaman yang baik tentang evaluasi permainan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

## Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan kualitatif dengan media pembelajaran yaitu Flash Card. Media pembelajaran yang dikembangkan ini digunakan di kelas 4 MIN Kota Blitar. Media pembelajaran ini bisa digunakan pada menghafal surat Al-Zalzalah. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan media Flash Card dengan barang bekas .

Media flashcard merupakan media berwujud yang dibuat dalam bentuk kartu bolak-balik dengan menggunakan aplikasi Canva. Media-media tersebut dirancang dengan format yang menarik agar siswa lebih tertarik dalam menghafal ayat dan maknanya. Permainan flashcard ini memudahkan dalam menghafal, ditambah lagi setiap flashcard terdapat gambar yang sesuai dengan isi puisi sehingga lebih mudah untuk diingat.

Media Flash Card merupakan solusi yang tepat sebagai cara untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas 4 MIN Kota Blitar. Untuk media Flash Card dari barang bekas ini, peneliti hanya memberikan desain setiap kartunya, dan semua siswa akan terlibat dalam pembuatan media Flash Card ini. Untuk setiap siswa akan membawa kardus bekas yang akan digunakan untuk menempel flash card ini. Dalam fase perancangan media pembelajaran, prototipe flash card dikembangkan dengan mempertimbangkan secara cermat kebutuhan dan preferensi siswa. Ujicoba prototipe dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan evaluasi siswa terhadap permainan Touch Win Game. Selama tahap uji coba, tanggapan siswa terhadap penggunaan flash card dicatat secara seksama dan digunakan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

Adapun tahapan uji coba media pembelajaran flash card sebagai berikut :

1. Setiap siswa akan dibagikan 8 kartu yang berisikan 8 ayat
2. Setelah itu siswa diberi waktu untuk menghafal surat Al-Zalzalah
3. Sesudahnya menghafal mereka akan ke tahap evaluasi

Setelah melakukan tahap uji coba peneliti akan mengetahui kekurangan dan kelebihan media flash card ini adapun kekurangan media flash card adalah sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa: Karena ukurannya yang kecil, kartu flash dapat disimpan di saku atau tas Anda, menghemat ruang dan memungkinkan Anda menggunakannya di mana saja, di dalam atau di luar kelas.
- b. Praktis: Media kartu indeks sangat praktis karena cara pembuatan dan penggunaannya. Guru tidak perlu mempunyai keahlian khusus untuk menggunakan media ini. Media ini tidak memerlukan daya. Jika ingin menggunakan , sesuaikan saja urutan gambarnya sesuai keinginan. Pastikan gambar berada pada posisi yang benar dan tidak terbalik. Dan jika sudah dipakai tinggal ikat saja (Dianti, 2017).
- c. Mudah diingat: kartu flash menampilkan pesan singkat pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya saja belajar huruf, angka, nama binatang, hingga cara bersuci.

Dengan disajikannya pesan-pesan singkat tersebut, siswa dapat lebih mudah mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi gambar dan teks cukup membuat siswa dapat mengenal beberapa konsep dan mengenal nama-nama benda. Nama suatu benda dapat didukung oleh suatu gambar, begitu pula sebaliknya, dan mengetahui bahwa nama suatu benda dapat dikenali sudah cukup untuk mengenali konsep sesuatu.

Kekurangan media Flash Card adalah:

- a. Mungkin terlalu kecil untuk mewakili kelas yang besar
- b. Siswa tidak selalu mengetahui cara menafsirkan gambar
- c. Kesan gerak, emosi, dan suara tidak dapat tersampaikan

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan media flash card tersebut di atas, dimungkinkan untuk menggunakan lembaran kertas yang relatif besar karena jumlah siswa yang banyak, serta memberikan pengajaran yang intensif kepada anak-anak yang belum dapat memahami gambar huruf.

Oleh karena itu, jika ada anak yang kurang asertif, guru perlu lebih proaktif dalam memberikan penjelasan. Setelah menggunakan media pembelajaran Flash Card untuk media evaluasi peneliti menggunakan media Touch Win Game. Touch Win Game hampir sama dengan video interaktif akan tetapi yang membedakan adalah siswa akan terlibat langsung dalam media evaluasi ini (Sari et al., 2019).

Setelah mengajarkan materi menggunakan flash card, saya memperkuat pemahaman siswa dengan memanfaatkan permainan touch win game. Touch win game yang telah membawa pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan memadukan gambar, audio, dan teks yang menarik, permainan ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui interaksi langsung. Melalui touch win tersebut, siswa dapat lebih mudah untuk mendalami, memahami dan mengamati materi yang telah disajikan.

Hasil evaluasi kinerja media flash card menunjukkan bahwa penggunaannya berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan evaluasi siswa terhadap permainan Touch Win Game. Siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan flash card, mengindikasikan peningkatan yang nyata dalam kemampuan mereka untuk melakukan evaluasi dengan lebih efektif.

Touch Win Game ini, peneliti membuat ini media menggunakan aplikasi canva, adapun langkah-langkah cara menggunakan Touch Win adalah sebagai berikut:

1. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Siswa akan diberi waktu untuk mempelajari dan berdiskusi untuk memilih salah satu teman kelompoknya maju ke depan untuk mengerjakan soal
3. Setelah siswa maju, akan ada pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa
4. Jika ada kelompok yang tidak bisa menjawab, akan dioper ke kelompok lain
5. Pada akhir permainan guru akan mengumumkan score yang diperoleh setiap kelompok

Setelah melakukan uji coba, peneliti menemukan beberapa kekurangan dan kelebihan seperti berikut:

Kelebihan:

1. Dengan menggunakan touch win game, pelajaran menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar dan audio yang menarik, serta disajikan secara komprehensif dan jelas.
2. Permainan ini memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan dan tugas yang diberikan di dalam video.

Kekurangan:

1. Penggunaan permainan membutuhkan akses yang stabil terhadap teknologi, seperti koneksi internet yang cepat dan perangkat yang memadai. Ini dapat menjadi hambatan bagi siswa atau lembaga yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi.
2. Pembuatan permainan yang berkualitas membutuhkan waktu, keterampilan, dan sumber daya yang cukup.

Dengan demikian, temuan ini memvalidasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran flash card adalah metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan evaluasi siswa Madrasah Ibtidaiyah terhadap permainan Touch Win Game. Kontribusi penelitian ini tidak hanya terbatas pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan wawasan yang berharga untuk memahami bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran di lingkungan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

## Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran flash card membawa dampak positif dalam meningkatkan kemampuan evaluasi permainan Touch Win Game pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media pembelajaran, ujicoba prototipe, dan evaluasi kinerja media flash card, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Analisis kebutuhan memberikan pemahaman mendalam tentang karakteristik siswa dan tantangan yang mereka hadapi dalam melakukan evaluasi terhadap permainan. Hasil analisis ini menjadi landasan utama dalam merancang flash card yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Perancangan media pembelajaran flash card dilakukan dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan serta prinsip-prinsip desain instruksional yang tepat. Flash card dirancang dengan konten yang relevan dan menarik untuk memfasilitasi pemahaman dan evaluasi siswa terhadap permainan Touch Win Game.

Selama proses ujicoba prototipe, respons siswa terhadap penggunaan flash card dicatat dan dianalisis. Hasil ujicoba memberikan wawasan yang berharga untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran flash card.

Evaluasi kinerja media flash card menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan evaluasi siswa setelah menggunakan media tersebut. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan flash card dapat efektif meningkatkan kemampuan evaluasi siswa terhadap permainan Touch Win Game.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran flash card dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, dengan memperhatikan analisis kebutuhan, perancangan yang tepat, serta evaluasi kinerja secara berkala.

## Daftar Pustaka

- Dianti, Y. (2017). *Pengaruh marketing mix terhadap keputusan pembelian konsumen gamis Adzkia hijab syar'i (Studi kasus pada konsumen di Tulungagung)*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung). <http://repo.uinsatu.ac.id/5510/>
- Fuadiah, U., & Cahyo, A. T. (2022). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab menggunakan metode mimikri menghafal berbantu media flashcard. *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.21154/thifl.v2i1.974>
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2021). Pengembangan media flash card berbantuan metode silaba pada kemampuan membaca siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.107>
- Sari, H. I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2013–2015.