

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA
DIDIK SD NEGERI NGEHEL**

Damar Wiyati^{1*}, Henry Aditia Rigianti²

^{1, 2} PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

^{1*}damarwiyati63@gmail.com, ²henry@upy.ac.id,

Corresponding author*

ABSTRACT

The purpose of this project is to create Kahoot-based flashcard learning materials and assess their viability, usefulness, and efficacy in raising third-grade primary school pupils' reading proficiency. Since reading is the basis for comprehending a variety of learning materials, it is an essential skill that students must acquire at the primary school level. In reality, though, a lot of pupils still struggle with reading, which highlights the necessity for interesting educational materials that fit students' personalities. A Research and Development (R&D) technique including many stages—needs analysis, product design, product development, expert validation, restricted trials, product modification, and field testing—was used in this study. Third-grade primary school pupils who were split into an experimental class and a control class served as the research participants. Pretests and posttests of reading proficiency were used to gauge efficacy, student and teacher response questionnaires were used to gauge practicality, and validation questionnaires from media and material specialists were used to ascertain media feasibility. While efficacy data were evaluated utilizing precondition tests, such as normality and homogeneity tests, followed by an Independent Sample t-test, feasibility and practicality data were studied descriptively. Based on assessments by media and material specialists, the results show that the Kahoot-based flashcard medium is viable. Responses from both teachers and students demonstrate the usefulness of the media in the classroom. Additionally, reading proficiency in the experimental and control groups differs significantly, according to efficacy testing. As a result, Kahoot-based flashcard materials are useful for raising third-grade primary school pupils' reading proficiency.

Keywords: Flashcard, Kahoot, Reading Ability

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat materi pembelajaran flashcard berbasis Kahoot dan menilai kelayakan, kegunaan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas tiga sekolah dasar. Karena membaca merupakan dasar untuk memahami berbagai materi pembelajaran, ini adalah keterampilan penting yang harus dikuasai siswa di tingkat sekolah dasar. Namun kenyataannya, banyak siswa masih kesulitan membaca, yang menyoroti perlunya

materi pendidikan yang menarik dan sesuai dengan kepribadian siswa. Teknik *Research and Development* (R&D) yang mencakup banyak tahapan—analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, modifikasi produk, dan pengujian lapangan—digunakan dalam penelitian ini. Siswa kelas tiga sekolah dasar yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol berperan sebagai peserta penelitian. Tes pra dan pasca kemampuan membaca digunakan untuk mengukur efektivitas, kuesioner tanggapan siswa dan guru digunakan untuk mengukur kepraktisan, dan kuesioner validasi dari spesialis media dan materi digunakan untuk memastikan kelayakan media. Sementara data efikasi dievaluasi menggunakan uji prasyarat, seperti uji normalitas dan homogenitas, diikuti oleh uji t sampel independen, data kelayakan dan kepraktisan dipelajari secara deskriptif. Berdasarkan penilaian oleh spesialis media dan materi, hasilnya menunjukkan bahwa media kartu flash berbasis Kahoot layak digunakan. Tanggapan dari guru dan siswa menunjukkan kegunaan media tersebut di kelas. Selain itu, kemampuan membaca pada kelompok eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan, menurut pengujian efikasi. Hasilnya, materi kartu flash berbasis Kahoot bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas tiga sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flashcard, Kahoot, Kemampuan Membaca*

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Kemampuan membaca yang baik menjadi fondasi penting bagi siswa dalam memahami berbagai materi pembelajaran dan menunjang keberhasilan belajar pada jenjang selanjutnya. Kemampuan membaca yang efektif melibatkan beberapa aspek, seperti pemahaman teks, kecepatan membaca, kelancaran membaca dan penguasaan kosa kata (Alverman, 2017) Menurut teori perkembangan kognitif, pada usia

sekolah dasar siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Namun, pada kenyataannya masih dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, seperti kurangnya pemahaman terhadap isi bacaan dan rendahnya minat membaca.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas tiga sekolah dasar, ditemukan bahwa pendekatan tradisional dalam pengajaran membaca masih mendominasi, dengan sedikit penggunaan media.

Guru dapat menggunakan media pendidikan untuk membantu mereka mengajar di kelas. Selvianingsih & Henry (2023) penggunaan media yang dipadukan dengan gambar akan lebih menarik karena termasuk dalam jenis media visual yang melibatkan indra pengelihatan dalam proses pembelajaran. Ini adalah salah satu strategi untuk menjaga minat siswa dan menghindari kebosanan selama proses pembelajaran karena tidak cukup banyak sumber belajar yang beragam tersedia (Putri, F.E., 2019). Siswa dengan kondisi ini cenderung kurang berpartisipasi dalam kursus membaca dan lebih cenderung pasif. Selain itu, hasil belajar yang tidak sesuai harapan menunjukkan bahwa keterampilan membaca anak-anak belum berkembang sepenuhnya. Masalah ini menyoroti kebutuhan akan sumber daya pendidikan mutakhir yang dapat membuat konten bacaan lebih menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak.

Kartu flash dan sumber belajar visual lainnya dapat memudahkan siswa untuk mengidentifikasi kata dan artinya. Mengembangkan memori otak kanan, mengasah kemampuan fokus, dan memperluas kosakata

adalah beberapa keuntungan dari kartu flash (Surana, 2018:61). Karena teknologi digital bersifat interaktif dan menyenangkan, teknologi ini juga dianggap mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa di kelas. Salah satu contohnya adalah platform *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis game yang menggunakan teknologi (Sari dkk., 2023). Diperkirakan bahwa penggunaan kartu flash dan *Kahoot* bersama-sama akan menjadi cara yang berbeda untuk membantu siswa sekolah dasar menjadi pembaca yang lebih mahir.

Berdasarkan deskripsi, fokus utama penelitian ini adalah pada kelayakan, kegunaan, dan efektivitas penggunaan media flashcard berbasis *Kahoot* untuk membantu siswa kelas tiga sekolah dasar meningkatkan kemampuan membaca mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi flashcard berbasis *Kahoot* dan mengevaluasi kelayakan, kegunaan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Diharapkan hasil penelitian ini akan membantu siswa menjadi pembaca yang lebih baik, guru dapat menggunakannya sebagai alat

pembelajaran membaca alternatif, dan peneliti di masa mendatang dapat menggunakannya sebagai sumber untuk membuat materi pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Untuk merancang dan mengevaluasi kelayakan, kegunaan, dan efektivitas materi pembelajaran flashcard berbasis Kahoot, studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Lima langkah model ADDIE- analysis, desain, development, implementation, dan evaluation digunakan dalam proses pengembangan. Analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi produk, dan pengujian lapangan merupakan fase-fase dari proses penelitian. Metodologi pengembangan ini dipilih karena sesuai untuk menciptakan produk media pendidikan yang dapat digunakan di kelas sekolah dasar.

Murid kelas tiga sekolah dasar dijadikan subjek penelitian, dan mereka dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen diajarkan membaca menggunakan kartu flash berbasis Kahoot, sedangkan kelompok kontrol diajarkan membaca

menggunakan materi pendidikan tradisional. Lingkungan kelas sekolah dipertimbangkan ketika memilih kelas kontrol dan eksperimen. Data penelitian meliputi tes kemampuan membaca (pretest dan posttest) untuk mengevaluasi efektivitas media, kuesioner validasi dari pakar materi dan pakar media untuk mengevaluasi kelayakan media, dan kuesioner tanggapan siswa dan guru untuk mengevaluasi kepraktisan media. Indikator kemampuan membaca untuk murid kelas tiga sekolah dasar dipertimbangkan ketika merancang tes kemampuan membaca.

Data kelayakan dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan mengonversi skor ke dalam kategori penilaian. Data efektivitas dianalisis secara kuantitatif melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Variasi dalam kemampuan membaca antara kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dipastikan melalui pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel independen.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 16 Desember 2025 di SD Negeri Ngebel. Waktu penelitian mencakup tahap

tahap perencanaan, pengembangan produk, hingga evaluasi hasil pengembangan.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *kahoot* ini mengikuti model tahapan ADDIE (Sudjana, 2021) sebagai berikut :

Tahap Analisis (Analysis)

Dalam mengidentifikasi dibutuhkan tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, meliputi analisis kebutuhan siswa III. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III dan observasi proses pembelajaran.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan desain *flashcard* pada aplikasi canva, membuat *flashcard* cetak dengan 2 sisi (berukuran 8 x 13 cm), dan membuat *flashcard* berbasis *kahoot* dengan memasukkan desain *flashcard* dalam aplikasi *kahoot*.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap development merupakan tahapan yang dibuat pada langkah sebelumnya berfungsi

sebagai dasar untuk tahap pertama pengembangan produk ini. Pada tahap ini, produk akhir divalidasi oleh media dan pakar bidang terkait untuk mengumpulkan umpan balik dan ide untuk peningkatan. Untuk memastikan materi yang dibuat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, pembaruan produk didasarkan pada temuan validasi.

Tahap Implementasi (Implementation)

Fase implementasi adalah fase penerapan media *flashcard* berbasis *Kahoot*, yang telah dinyatakan sesuai, ke dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran membaca anak-anak kelas tiga sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan media tersebut sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dijadwalkan. Kelayakan dan efektivitas media tersebut dinilai melalui uji lapangan dan uji coba terbatas. Data pada tahap ini diperoleh melalui kuesioner tanggapan siswa dan guru serta tes kemampuan membaca dalam bentuk pretest dan posttest sebagai dasar untuk menganalisis hasil penggunaan media.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Media kartu berbasis *Kahoot* yang digunakan dalam pengajaran dievaluasi sepanjang fase ini. Berdasarkan hasil validasi ahli, reaksi siswa dan instruktur, serta hasil pretest dan posttest siswa, evaluasi dilakukan untuk memastikan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut. Kekuatan dan kelemahan media ditentukan dengan menganalisis data yang dikumpulkan selama proses evaluasi. Kesimpulan tentang kualitas media yang dikembangkan dapat ditarik, yang berfungsi sebagai dasar untuk meningkatkan produk akhir.

Subjek Coba

Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru kelas III, dan peserta didik kelas III, ahli media, dan ahli materi.

Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data antara lain:

1. **Wawancara dan observasi** untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal.
2. **Angket validasi ahli** untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media.
3. **Angket respons siswa**

untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media.

Teknik Analisis Data

Saat ini, berbagai kepentingan publik biasanya terlibat dalam metode pengumpulan data (Setiana 2021:70). Guru dan siswa kelas III diberikan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini selama survei pendahuluan untuk menilai kebutuhan siswa. Peneliti kemudian menggunakan kuesioner yang diberikan kepada kelompok kecil anak-anak, pakar media, dan spesialis materi guru kelas III. Kuesioner tersebut digunakan untuk memverifikasi pendapat para profesional media, pakar materi pelajaran, guru penguji, dan siswa penguji mengenai produk yang dibuat oleh peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran *flashcard* berbasis *kahoot* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Produk yang dikembangkan berupa *flashcard* yang dirancang untuk mendukung proses membaca pada

peserta didik siswa Sekolah Dasar (SD). Pengembangan materi dalam flashcard ini disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka fase. Pembahasan berikut menguraikan hasil penelitian berdasarkan proses pengembangan media flashcard berbasis kahoot serta hasil uji coba yang telah dilakukan untuk menilai efektivitas media terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Kelayakan Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	90%	Sangat Layak
Pemanfaatan Materi	83,33%	Layak
Interaktivitas	80%	Layak
Persentase Rata- Rata	91%	Sangat Layak
	86%	Sangat Layak

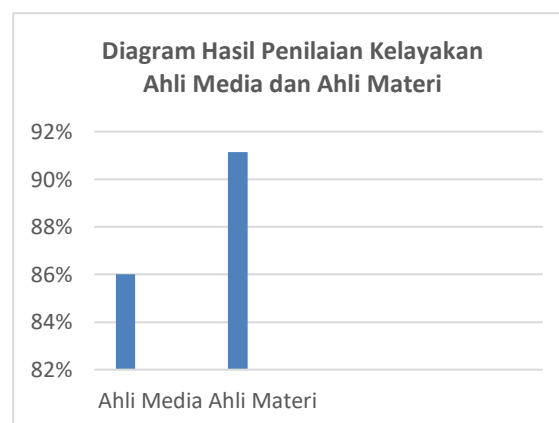
Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas persentase kelayakan dari aspek tampilan sebanyak 90%, aspek kelayakan pemanfaatan 83,33%, aspek kelayakan materi 80%, dan aspek kelayakan interaktivitas 91% sehingga persentase rata-rata sebanyak 86%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis *kahoot* dinilai dari segi media dikatakan “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	91,66%	Sangat Layak
Pemanfaatan Materi	93,75%	Layak
Interaktivitas	87,5%	Layak
Persentase Rata- Rata	91,66%	Sangat Layak
	91,14%	Sangat Layak

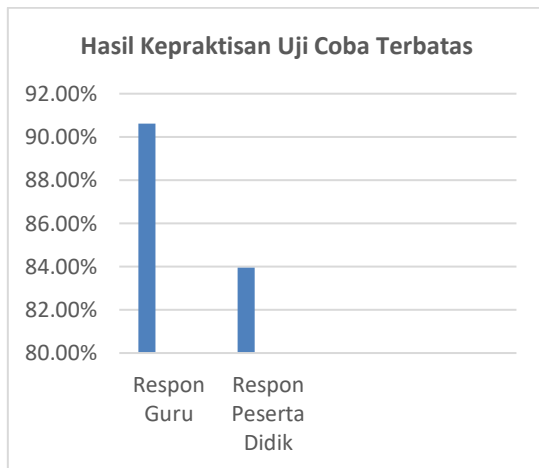
Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas persentase kelayakan dari aspek kelayakan isi sebanyak 91,66%, aspek kelayakan kejelasan isi materi 93,75%, aspek kelayakan kesesuaian tata bahasa 87,5%, dan aspek kelayakan keterbacaan dan kekomunikasian 91,66% sehingga persentase rata-rata sebanyak 91,14%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis kahoot dinilai dari segi media dikatakan “Sangat Layak”.

Grafik 1. Diagram Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media dan Ahli Materi



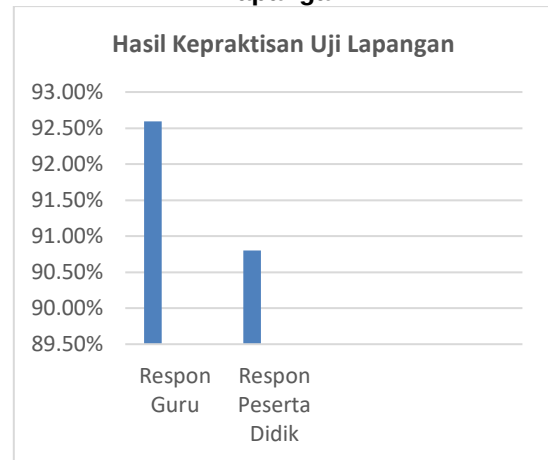
Berdasarkan hasil grafik di atas dapat disimpulkan persentase kelayakan ahli media sebanyak 91,14% dan persentase ahli materi sebanyak 86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media flashcad berbasis kahoot dinilai “Sangat Layak”.

Grafik 2. Diagram Kepraktisan Uji Coba Terbatas



Berdasarkan hasil diagram kepraktisan Guru dan Siswa Uji coba terbatas, persentase respon guru memperoleh persentase 90,62%, dan respon siswa dengan persentase 83,95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kepraktisan pada Uji coba terbatas dinilai “Sangat Layak”.

Grafik 3. Diagram Kepraktisan Uji Lapangan



Berdasarkan hasil diagram kepraktisan Guru dan Siswa Uji coba terbatas, persentase respon guru memperoleh persentase 92,59%, dan respon siswa dengan persentase 90,80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kepraktisan pada Uji coba terbatas dinilai “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Efektifitas dengan Uji Independent Sample T-test

	F	Sig.	t	df	Sig.
					(2-tailed)
Squal variances assumed	1.076	.305	3.607	43	.001
Squal variances not assumed			3.595	41.42	.001

Dengan mempertimbangkan hasil uji hipotesis dengan uji t, temuan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t yang dihitung adalah 3,607 dengan nilai sig 0,001 < 0,05. Hipotesis nol (H0) ditolak dan (H1) diterima sesuai dengan temuan uji t, yang

menunjukkan persyaratan nilai $\text{sig} < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran *flashcard* berbasis Kahoot berdampak pada seberapa baik kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis *kahoot*. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan Canva untuk desain kartu, produk ini dibuat untuk membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih mahir. Produk ini menarik minat siswa dan mempermudah belajar dengan menggabungkan teks dan gambar. Menurut hasil validasi para ahli media, produk ini memiliki tingkat kelayakan 86% dan diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa secara teknis dan isi, media *flashcard* sudah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang baik.

Kemudian, dari hasil penilaian guru terhadap kepraktisan media menunjukkan skor 91,66% kategori

"Sangat Praktis" dan respon peserta didik memperoleh skor 83,95% termasuk kategori "Sangat Praktis", yang artinya media sangat praktis tidak perlu revisi. Media pembelajaran *flashcard* berbasis *kahoot* terbukti secara signifikan untuk meningkatkan kemampuan membaca. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji independent simple t-test dengan t hitung sebesar 3.607 dengan $\text{sig} 0,001 < \alpha 0,05$. Hasil uji t menunjukkan kriteria nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka, hipotesis nol (H_0) diterima atau (H_a) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *kahoot*, sehingga media tersebut efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik Sekolah Dasar (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sunarti, & Selly. (2014). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Surabaya: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran.
- Ertinez, C. M. N. (2022). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bagian Tumbuhan.* Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Utami, N. A., & Sulastri, L. (2019). *Penggunaan Media Flashcard Mewarnai untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak.* *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(1), 59–67.
- Wahyuni, L. (2021). *Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Pembelajaran Interaktif.* *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 15(1), 31–39. Volume 3, nomor 2, 2021
- Wahyuni, S. (2022). *Integrasi Media Digital Interaktif Kahoot dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.* *Jurnal EduTech*, 13(1).