



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLASHCARD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

Umniyatul Aliyah<sup>1</sup>, Indhra Musthofa<sup>2</sup>, Qurroti A'yun<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Islam, <sup>2</sup>Universitas Islam Malang

e-mail: [1umniyaaliyah@gmail.com](mailto:1umniyaaliyah@gmail.com), [2indhramusthofa.unisma.ac.id](mailto:2indhramusthofa.unisma.ac.id),  
[3qurrotia'yun@unisma.ac.id](mailto:3qurrotia'yun@unisma.ac.id)

### **Abstract**

*This study aimed to develop flashcard-based learning media integrated with QR Code and Google My Maps for Islamic Education and Character subject, particularly on the topic of the introduction of Islam into Indonesia at SMAN 8 Malang. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects involved one material expert, one media expert, one learning practitioner, and 29 tenth-grade students of SMAN 8 Malang. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the developed learning media achieved a feasibility score of 94.64% from the media expert, 92.86% from the material expert, and 100% from the learning practitioner, indicating that the product was highly feasible. Student responses reached 84.83%, categorized as very good. The integration of printed flashcards with QR Code connected to Google My Maps enables students not only to understand historical concepts but also to explore the geographical distribution of Islamic civilization in Indonesia interactively. Therefore, the developed media can serve as an innovative learning alternative to improve students' engagement and understanding of Islamic history.*

**Kata Kunci:** *Flashcard, QR Code, Google My Maps, Islamic Education, Learning Media*

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi semata, tetapi juga dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran berperan sebagai sarana strategis untuk menyampaikan informasi, sehingga materi dapat diterima dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Pemanfaatan media yang sesuai dengan

karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik juga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Sudjana, 2021).

Keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen krusial dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui media yang tepat, guru dapat menyajikan materi secara lebih sistematis, sementara peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami konsep dengan lebih mudah dan mandiri. Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan sehingga mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik selama proses belajar berlangsung. Sejalan dengan itu, Kustandi dan Darmawan (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga melalui berbagai bentuk penyajian yang lebih variatif dan kontekstual.

Salah satu materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sangat memerlukan dukungan media pembelajaran adalah materi masuknya Islam ke Indonesia. Materi ini mencakup berbagai pokok bahasan yang luas, mulai dari teori-teori masuknya Islam, tokoh-tokoh penyebar Islam, perkembangan kesultanan Islam, hingga proses penyebaran Islam di berbagai wilayah Nusantara. Cakupan materi yang demikian luas menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antarkonsep sekaligus mengingat berbagai informasi faktual yang saling berkaitan. Kondisi ini menjadikan materi masuknya Islam ke Indonesia cukup menantang apabila penyampaian hanya mengandalkan penjelasan verbal maupun teks bacaan konvensional (Yani et al., 2023). Karakteristik materi sejarah yang memuat banyak fakta, tokoh, serta urutan peristiwa memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara ringkas, terstruktur, dan mudah dipahami.

Hasil observasi yang dilakukan di SMAN 8 Malang menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti PowerPoint, video pembelajaran, serta kuis interaktif. Meskipun demikian, pemanfaatan media masih disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran, peserta didik terlihat lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan aktivitas secara langsung serta penggunaan media yang bervariasi dibandingkan pembelajaran yang didominasi oleh penyampaian materi secara verbal dan tekstual. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih diperlukan alternatif media pembelajaran

yang mampu memberikan variasi penyajian materi sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan observasi diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X SMAN 8 Malang. Analisis menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat berbagai informasi faktual pada materi masuknya Islam ke Indonesia, seperti teori masuknya Islam, tokoh penyebar Islam, nama kesultanan Islam, serta urutan peristiwa sejarah. Selain itu, penggunaan buku ajar dan penyampaian materi secara verbal masih menjadi media yang paling sering digunakan. Peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbentuk flashcard sebagai salah satu alternatif untuk membantu mempelajari materi tersebut.

Penggunaan flashcard dinilai sesuai dengan karakteristik materi masuknya Islam ke Indonesia karena materi tersebut memuat berbagai informasi mengenai teori, tokoh, kesultanan, dan proses penyebaran Islam yang perlu dipahami oleh peserta didik. Penyajian informasi secara ringkas dan terstruktur melalui flashcard dapat membantu peserta didik mempelajari materi secara bertahap serta mengorganisasi informasi penting yang terdapat dalam materi sejarah. Selain sebagai media penyajian informasi, flashcard juga dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi kelompok, kuis, dan permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara aktif (Nugroho, 2023). Meskipun demikian, penggunaan flashcard memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi sejarah yang cakupannya cukup luas. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dilengkapi dengan QR Code yang terhubung dengan Google My Maps sebagai sarana pengayaan materi dan eksplorasi lokasi-lokasi bersejarah terkait penyebaran Islam di Indonesia.

Pengembangan media flashcard dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasan (2025) mengembangkan media flashcard berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi meyakini kitab-kitab Allah untuk peserta didik kelas VIII SMPN 3 Palopo menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan hasil validasi sebesar 89,28% dari ahli media, 93,18% dari ahli materi, dan 89,29% dari ahli bahasa. Sari dan Sapto (2024) mengembangkan media flashcard game pada materi Pertempuran Ambarawa 1945 untuk pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Dampit, memperoleh validitas media sebesar 85% dan validitas materi 95%, dengan tingkat efektivitas kelompok besar 81,5%. Safitri dan Yusnaldi (2026) mengembangkan History Flashcard pada materi peran kerajaan Islam di Indonesia berbasis Surah Al-Fath ayat 29 di MTs Al Washliyah 16 Perbaungan, dengan hasil validasi media 94% dan respons peserta didik sebesar 91,28%. Jarir dan Jasiah (2025) mengembangkan

flashcard digital interaktif pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah yang memperoleh validasi 92% dari ahli materi dan 88% dari ahli media dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan flashcard cetak pada materi masuknya Islam ke Indonesia yang dilengkapi QR Code dan terhubung dengan Google My Maps sebagai sarana pengayaan materi dan eksplorasi lokasi bersejarah secara kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis flashcard pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 8 Malang; (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran; dan (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis flashcard yang dikembangkan.

## **B. Metode**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menilai kelayakan produk berupa media pembelajaran berbasis flashcard pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi masuknya Islam ke Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch dan Varank (2009), terdiri atas lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan saling berkaitan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Cahyadi, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 8 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X. Subjek uji coba terdiri dari: (1) satu orang ahli materi, yaitu Ahmad Qomaruzzaman, M.Pd., dosen Pendidikan Agama Islam yang kompeten dalam bidang isi materi; (2) satu orang ahli media, yaitu Yoyok Amirudin, M.Pd.I., Ph.D., dosen Pendidikan Agama Islam dengan keahlian dalam desain dan teknologi pembelajaran; (3) satu orang praktisi pembelajaran, yaitu Rifki Amirullah, M.Pd., guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMAN 8 Malang; dan (4) 29 peserta didik kelas X SMAN 8 Malang sebagai subjek uji coba terbatas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yaitu observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran, penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik, lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar penilaian praktisi, angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Instrumen penilaian menggunakan

skala Likert dengan skor 1–4, di mana skor 4 = Sangat Baik, skor 3 = Baik, skor 2 = Kurang Baik, dan skor 1 = Tidak Baik. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan rumus persentase kelayakan  $P = (\text{Jumlah skor yang diperoleh} / \text{Jumlah skor maksimum}) \times 100\%$

Kriteria kelayakan yang digunakan mengacu pada kategorisasi yang diadaptasi dari Riduwan (2022), yaitu: 81%–100% = Sangat Layak; 61%–80% = Layak; 41%–60% = Cukup Layak; 21%–40% = Tidak Layak; 0%–20% = Sangat Tidak Layak. Kategori penilaian respons peserta didik menggunakan kriteria yang sama. Validasi produk dilakukan secara bertahap sebelum implementasi kepada peserta didik, disertai revisi produk berdasarkan masukan para validator untuk memastikan kelayakan media dari berbagai aspek.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard**

##### *a. Tahap Analisis (Analysis)*

Tahap analisis dilakukan melalui dua kegiatan utama, yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara observasi selama kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik kelas X SMAN 8 Malang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 8 Malang telah menggunakan berbagai media digital seperti PowerPoint, video, dan kuis interaktif. Namun, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat berbagai informasi faktual pada materi masuknya Islam ke Indonesia, termasuk teori masuknya Islam, tokoh penyebar Islam, nama kesultanan, serta urutan peristiwa sejarah. Peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media berbentuk flashcard sebagai alternatif pembelajaran.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMAN 8 Malang. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi masuknya Islam ke Indonesia mencakup teori masuknya Islam, tokoh penyebar Islam, dan perkembangan kesultanan Islam di Nusantara—informasi yang sangat beragam dan membutuhkan media yang dapat menyajikannya secara ringkas dan terstruktur. Berdasarkan hasil analisis ini, flashcard dinilai sebagai media yang paling sesuai untuk membantu peserta didik mempelajari materi tersebut.

##### *b. Tahap Perancangan (Design)*

Pada tahap perancangan, peneliti merancang konsep media pembelajaran berbasis flashcard yang diberi nama "Nusantara Routes". Perancangan produk meliputi: (1) penyusunan materi dengan mengelompokkannya menjadi tiga

kategori, yaitu teori masuknya Islam ke Indonesia, tokoh penyebar Islam di Nusantara, dan kesultanan Islam di Indonesia; (2) penentuan jumlah kartu sebanyak 35 kartu berukuran 6 × 9 cm; (3) perancangan tampilan visual yang memadukan ilustrasi, teks ringkas, dan warna yang harmonis; serta (4) perancangan QR Code yang terintegrasi dengan Google My Maps sebagai sarana pengayaan materi. Selain perancangan produk, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar penilaian praktisi, dan angket respons peserta didik. Setiap instrumen disusun berdasarkan aspek dan indikator yang relevan dengan bidang penilaian masing-masing validator, dengan menggunakan skala Likert 1–4.

*c. Tahap Pengembangan (Development)*

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran berbasis flashcard dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan aspek isi materi, pemilihan warna, ilustrasi, tipografi, dan tata letak visual. Kartu dicetak menggunakan bahan art paper 310 gsm dan dilapisi laminasi doff untuk meningkatkan ketahanan media. Media dilengkapi dengan kemasan (box) yang menarik dan kartu petunjuk penggunaan. QR Code dibuat dan diintegrasikan dengan Google My Maps yang memuat lokasi-lokasi bersejarah terkait penyebaran Islam di Indonesia, foto, video pembelajaran, serta informasi tambahan sebagai sarana pengayaan materi.

Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Berdasarkan masukan dari para validator, dilakukan revisi produk sebelum implementasi kepada peserta didik. Revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian visual pada kategori tokoh agar lebih merepresentasikan masing-masing tokoh, penambahan petunjuk penggunaan dan aturan permainan, pencantuman informasi usia pengguna pada kemasan, serta penyempurnaan petunjuk (clue) pada kategori kartu tokoh agar lebih spesifik dan mendukung pelaksanaan permainan tebak tokoh.

*d. Tahap Implementasi (Implementation)*

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2026 dengan mengujicobakan media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes kepada 29 peserta didik kelas X SMAN 8 Malang dalam kegiatan pembelajaran materi masuknya Islam ke Indonesia. Pelaksanaan diawali dengan recall singkat materi yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian peneliti memperkenalkan media flashcard kepada peserta didik dan menjelaskan cara penggunaannya. Aktivitas pembelajaran dengan flashcard dilaksanakan dalam dua tahap. Pertama, peserta didik mempelajari kartu informasi secara mandiri untuk memahami kembali teori, tokoh, dan perkembangan kesultanan Islam di Indonesia. Kedua, dilaksanakan permainan edukatif tebak tokoh secara berkelompok. Peserta didik dibagi menjadi

tiga kelompok, kemudian peneliti membacakan clue dari kartu tokoh tanpa menyebutkan nama tokoh. Kelompok yang lebih dahulu mengetahui jawaban menyebutkan jargon kelompok untuk memperoleh kesempatan menjawab. Kelompok yang memberikan jawaban benar memperoleh poin. Selama implementasi, peserta didik menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan aktif dalam penggunaan media, khususnya saat permainan tebak tokoh berlangsung. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peserta didik mengisi angket respons terhadap media pembelajaran yang digunakan.

*e. Tahap Evaluasi (Evaluation)*

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan keseluruhan hasil validasi dan implementasi. Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar masukan dari para validator telah ditindaklanjuti melalui penyempurnaan produk. Namun demikian, terdapat beberapa masukan yang belum dapat diterapkan, yaitu saran penambahan card sleeve pada setiap kartu dan saran agar Google My Maps dapat langsung menampilkan titik lokasi tertentu. Saran pengembangan media dalam bentuk digital dan media berbasis permainan (game-based learning) menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil evaluasi keseluruhan, media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi masuknya Islam ke Indonesia untuk peserta didik kelas X SMAN 8 Malang.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard**

Media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes yang telah dikembangkan melalui model ADDIE selanjutnya divalidasi oleh tiga validator dengan kompetensi berbeda untuk mengetahui tingkat kelayakannya dari berbagai aspek.

*a. Validasi Ahli Media*

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2026 dengan melibatkan Yoyok Amirudin, M.Pd.I., Ph.D. sebagai validator. Penilaian mencakup empat aspek utama: tampilan media, desain dan kualitas teknis, integrasi teknologi digital, dan kebermanfaatan media. Hasil validasi menunjukkan jumlah skor sebesar 53 dari skor maksimal 56, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,64%, dengan kategori Sangat Layak. Rincian hasil validasi ahli media berdasarkan aspek penilaian adalah sebagai berikut: kombinasi warna dan tata letak dinilai menarik dan rapi (skor 4); ukuran dan jenis huruf mudah dibaca (skor 4); gambar dan ilustrasi berkualitas baik (skor 4); desain sesuai karakteristik peserta didik SMA (skor 4); ukuran flashcard praktis (skor 4); desain kemasan menarik (skor 4); kualitas cetakan jelas (skor 4); bahan kuat untuk penggunaan

berulang (skor 4); integrasi QR Code dengan Google My Maps berfungsi dengan baik (skor 3); dan media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (skor 4). Meskipun memperoleh kategori sangat layak, validator memberikan masukan berupa penyesuaian visual pada kategori tokoh, penambahan petunjuk penggunaan, pencantuman usia pengguna pada kemasan, dan penyempurnaan tampilan Google My Maps.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh kualitas visual, kemudahan penggunaan, dan kemampuannya dalam menarik perhatian peserta didik. Hasil validasi ahli media juga konsisten dengan penelitian Safitri dan Yusnaldi (2026) yang memperoleh validasi media sebesar 94% pada pengembangan History Flashcard, menunjukkan bahwa flashcard cetak yang dirancang dengan baik mendapatkan penilaian sangat layak dari aspek media.

*b. Validasi Ahli Materi*

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2026 dengan melibatkan Ahmad Qomaruzzaman, M.Pd. sebagai validator. Penilaian mencakup aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kelengkapan materi, dan penyajian materi. Hasil validasi menunjukkan jumlah skor sebesar 52 dari skor maksimal 56, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,86%, dengan kategori Sangat Layak. Penilaian pada aspek kesesuaian materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (skor 4), tujuan pembelajaran (skor 3), dan ruang lingkup materi masuknya Islam ke Indonesia (skor 4). Aspek keakuratan materi memperoleh penilaian baik pada kesesuaian dengan sumber pembelajaran (skor 4), kebenaran konsep secara keilmuan (skor 3), ketepatan fakta sejarah (skor 4), dan ketepatan informasi mengenai teori, tokoh, serta kesultanan (skor 4).

Penyajian materi secara ringkas dinilai mampu mempertahankan substansi materi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi masuknya Islam ke Indonesia. Validator memberikan masukan agar petunjuk (clue) pada kartu kategori tokoh dibuat lebih spesifik untuk mendukung pelaksanaan permainan tebak tokoh. Temuan ini mendukung pernyataan Ritonga (2022) bahwa materi pembelajaran harus disusun secara sistematis, akurat, dan relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pengelompokan materi ke dalam tiga kategori (teori, tokoh, dan kesultanan) memudahkan peserta didik dalam mengorganisasi informasi yang bersifat historis dan faktual, sesuai dengan karakteristik flashcard sebagai media yang praktis dan terfokus (Susilana & Riyana, 2008).

*c. Validasi Praktisi Pembelajaran*

Validasi praktisi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2026 dengan melibatkan Rifki Amirullah, M.Pd., guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMAN 8 Malang. Penilaian mencakup aspek kesesuaian dengan pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media. Hasil validasi menunjukkan jumlah skor sebesar 40 dari skor maksimal 40, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 100%, dengan kategori Sangat Layak.

Validator menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis flashcard memiliki desain yang menarik dengan pemilihan warna yang kalem sehingga tidak mengganggu fokus peserta didik. Integrasi QR Code yang dapat diakses melalui smartphone dinilai menjadi nilai tambah karena memadukan media cetak dengan teknologi digital yang relevan. Validator juga menilai bahwa media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi masuknya Islam ke Indonesia dan khususnya efektif bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Praktisi merekomendasikan pengembangan media dalam bentuk digital untuk meningkatkan fleksibilitasnya di berbagai situasi pembelajaran.

Pencapaian validasi sebesar 100% dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media Nusantara Routes sangat sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran nyata di kelas. Hasil ini konsisten dengan penelitian Hasan (2025) yang memperoleh skor praktikalitas 94% dari guru, dan Safitri & Yusnaldi (2026) yang memperoleh kepraktisan 88% dari guru, menunjukkan bahwa flashcard yang dikembangkan dengan baik mendapatkan sambutan positif dari para praktisi di lapangan.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi (92,86%), ahli media (94,64%), dan praktisi pembelajaran (100%) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes berada pada kategori Sangat Layak. Ketiganya memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang sistematis menghasilkan produk yang berkualitas, sesuai standar kelayakan media pembelajaran yang ditetapkan.

**3. Respons Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Flashcard**

Respons peserta didik diperoleh melalui pengisian angket setelah pelaksanaan implementasi media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes pada tanggal 15 Juni 2026. Sebanyak 29 peserta didik kelas X SMAN 8

Malang memberikan penilaian terhadap tampilan media, penyajian materi, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis angket respons peserta didik menunjukkan jumlah skor sebesar 1.476 dari skor maksimal 1.740, dengan persentase sebesar 84,83%, termasuk dalam kategori Sangat Baik. Rincian rata-rata skor per indikator adalah sebagai berikut: desain flashcard menarik (3,62); perpaduan warna nyaman dilihat (3,72); tulisan mudah dibaca (3,52); gambar jelas (3,48); materi mudah dipahami (3,38); informasi singkat tetapi jelas (3,76); isi materi sesuai pembelajaran (3,62); flashcard mudah digunakan (3,52); petunjuk penggunaan mudah dipahami (3,34); QR Code mudah dipindai (3,00); flashcard membantu memahami materi (3,59); pembelajaran menjadi lebih menarik (3,72); flashcard membuat lebih aktif belajar (3,28); tertarik menggunakan pada materi lain (3,48); dan kepuasan penggunaan media (3,62).

Indikator dengan skor tertinggi adalah "informasi singkat tetapi jelas" (3,76) dan "perpaduan warna nyaman dilihat" serta "pembelajaran menjadi lebih menarik" (keduanya 3,72). Hal ini menunjukkan bahwa desain visual flashcard dan penyajian informasi yang ringkas menjadi kekuatan utama media Nusantara Routes. Sementara itu, indikator dengan skor terendah adalah "QR Code mudah dipindai dan diakses" (3,00), yang menunjukkan masih terdapat hambatan teknis dalam pemanfaatan fitur digital oleh sebagian peserta didik. Hambatan ini dapat dikaitkan dengan keterbatasan perangkat maupun koneksi internet selama proses pembelajaran.

Persentase respons peserta didik sebesar 84,83% menunjukkan bahwa media flashcard Nusantara Routes mendapatkan sambutan yang sangat positif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Susilana dan Riyana (2008) juga menjelaskan bahwa flashcard merupakan media visual yang mampu membantu peserta didik mengingat informasi melalui penyajian materi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Safitri dan Yusnaldi (2026) yang menunjukkan bahwa History Flashcard memperoleh respons positif peserta didik sebesar 91,28%, serta penelitian Sari dan Sapto (2024) yang memperoleh efektivitas kelompok besar 81,5%. Adapun perbedaan hasil penelitian ini dengan penelitian Safitri dan Yusnaldi (2026) dan Sari dan Sapto (2024) terletak pada inovasi integrasi QR Code dengan Google My Maps yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi lokasi penyebaran Islam secara

kontekstual, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan flashcard konvensional.

Selama implementasi, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam penggunaan media, terutama pada sesi permainan tebak tokoh yang mendorong terjadinya interaksi dan diskusi kelompok. Beberapa tokoh dapat dikenali dengan cepat, sedangkan pada beberapa tokoh lainnya peserta didik memerlukan waktu lebih lama untuk berdiskusi sebelum menentukan jawaban. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis flashcard tidak hanya membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi juga mendorong terjadinya interaksi dan diskusi selama proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes memiliki beberapa keunggulan dibandingkan penelitian terdahulu. Pertama, integrasi QR Code dengan Google My Maps menjadi kebaruan yang tidak ditemukan pada media flashcard konvensional, memungkinkan peserta didik mengeksplorasi lokasi penyebaran Islam di Indonesia secara interaktif.

Kedua, pengelompokan materi menjadi tiga kategori (teori, tokoh, dan kesultanan) memudahkan peserta didik dalam mengorganisasi informasi sejarah yang bersifat faktual dan kompleks. Ketiga, desain visual yang menarik dengan pemilihan warna harmonis dinilai nyaman dilihat oleh peserta didik, mendukung penggunaan yang menyenangkan. Namun demikian, media ini juga memiliki keterbatasan. Ukuran kartu yang relatif kecil menyebabkan tidak seluruh informasi dapat dimuat secara mendalam pada flashcard, sehingga memerlukan sumber belajar pendamping. Selain itu, penggunaan QR Code memerlukan perangkat yang dapat memindai kode dan terhubung dengan jaringan internet, yang dapat menjadi kendala di lingkungan dengan keterbatasan infrastruktur digital. Penggunaan dalam kelompok yang sangat besar juga kurang optimal mengingat ukuran kartu yang relatif kecil.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes berhasil dikembangkan melalui model ADDIE pada materi masuknya Islam ke Indonesia untuk peserta didik kelas X SMAN 8 Malang. Media terdiri atas 35 kartu berukuran 6 × 9 cm yang dicetak menggunakan art paper 310 gsm dengan laminasi doff, dikelompokkan menjadi tiga kategori (teori masuknya Islam, tokoh penyebar Islam, dan kesultanan Islam di Indonesia), serta dilengkapi QR Code yang terhubung dengan Google My Maps

sebagai sarana pengayaan materi. Proses pengembangan mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi secara sistematis.

Kedua, media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes dinyatakan Sangat Layak berdasarkan hasil validasi ahli materi (92,86%), ahli media (94,64%), dan praktisi pembelajaran (100%). Ketiga aspek penilaian isi materi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran seluruhnya berada pada kategori sangat layak, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran yang komprehensif. Ketiga, media pembelajaran berbasis flashcard Nusantara Routes mendapatkan respons sangat baik dari peserta didik dengan persentase 84,83%. Peserta didik menilai media memiliki tampilan yang menarik, penyajian informasi yang ringkas dan jelas, serta kemampuan dalam membantu memahami dan mengingat materi masuknya Islam ke Indonesia. Penggunaan media dalam berbagai aktivitas pembelajaran termasuk diskusi kelompok, kuis, dan permainan edukatif mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, media Nusantara Routes dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi masuknya Islam ke Indonesia di jenjang SMA. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media dikembangkan dalam bentuk digital atau berbasis permainan (game-based learning) untuk meningkatkan interaktivitas, serta dilakukan uji efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan desain penelitian eksperimen guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak media terhadap pencapaian pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan media pembelajaran flashcard dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.

- Cahyanto, B., Badaruddin, S., Rini, T. A., Kamarzaman, M. H., & Syafuddin, A. (2024). Internalization of the Pancasila and Rahmatan Lil Alamin Student Profiles Dimensions in the Implementation of the Merdeka Curriculum in Madrasah Ibtidaiyah. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 22(2).
- Debrianti, I. A., Akbar, M. N., & Cahyanto, B. (2025). Peran Guru Fiqih Dalam Meningkatkan Pemahaman Praktik Thaharah Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 02 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 10(3), 176-187.
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis teknologi pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841–847.
- Faqihuddin, A. (2024). Media pembelajaran PAI: Definisi, sejarah, ragam dan model pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1–18.
- Fatayan, A., Zulherman, Z., & Triannisa, S. W. (2022). Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 28–39.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
- Hasan, M. M. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 3 Palopo. *IAIN Palopo*.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran flashcard di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197–208.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119–128.
- Jarir, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Flashcard Digital Interaktif Pada Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Tsanawiyah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(4), 1595–1602.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. *Prenada Media*.
- Mursan, S. (2018). Teori kedatangan Islam dan proses Islamisasi di Nusantara. *Dirasat*, 13(02), 55–65.

- Nareswari, A. A.-Z., Felisa, D. I., & Dewanti, S. S. (2024). Analisis Kelayakan Video Pada Materi Trigonometri Sebagai Media Pembelajaran. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 383–396.
- Nugroho, F. P. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Efektivitas Belajar Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5).
- Nuriyah, S., Muslim, M., & Cahyanto, B. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 5 Karangploso. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 10(3), 127-135.
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 148–154.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan bahan ajar dan media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
- Safitri, D., & Yusnaldi, E. (2026). Development of History Flashcard Media on the Material of the Role of Islamic Kingdom in Indonesia Based on Surah Al-Fath Verse 29 at MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. *SOSIOEDU KA SI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 15(1), 951–966.
- Sari, D. P., & Sapto, A. (2024). Pengembangan media flashcard game tentang pertempuran ambarawa 1945 untuk pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Dampit Kabupaten Malang. Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Taufik, A., & Cipta, H. (2021). *Pendidikan Agama Islam SMA/SMK Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Yani, M., Rahmawati, A., & Wijayanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Partisipatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 219–226.