

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA
PESERTA DIDIK KELAS II SD**

Irine Amalia Sinta Balqis^{1*}, Sukarir Nuryanto²

^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹irineasb2@Students.unnes.ac.id, ²sukarir_nuryanto@mail.unnes.ac.id

*corresponding author**

ABSTRACT

The objective of this research is to design an instructional tool in the form of flashcards that supports the enhancement of formal oral communication skills among second-grade primary school learners. The main issue addressed is the students' low mastery of standard vocabulary, which affects their ability to express ideas orally using appropriate formal language. This research utilized a The Research and Development (R&D) approach was carried out following the ADDIE model, which consists of five key stages: analyzing needs, designing the product, developing materials, applying them in real settings, and conducting evaluations. The participants in this study were 32 students enrolled in the second grade from SD Negeri Salamsari. Instruments included expert validation sheets, pretest and posttest questions, student and teacher response questionnaires, and interview guidelines. Validation results showed that the media was feasible, with material validation scoring 80% and media validation scoring 90%. The flashcard product, named FLASIFA (Flashcard of Adjective Vocabulary), significantly improved learning outcomes, with pretest and posttest average scores of 42.84 and 87.31, respectively. Findings from the paired sample t-test demonstrated a meaningful statistical distinction between the compared data sets, while the N-Gain value of 0.7865 was classified as high. Both teachers and students expressed highly favorable responses toward the use of the media. Thus, FLASIFA is proven to be a feasible and effective medium to enhance standard speaking skills among second-grade elementary students.

Keywords: *Speaking skill, standard language, learning media, flash card, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sebuah media pembelajaran berupa flashcard yang dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan berbicara menggunakan bahasa Indonesia baku pada murid kelas II jenjang sekolah dasar. Latar belakang dari penelitian ini muncul karena lemahnya penguasaan kosakata baku di kalangan peserta didik, yang berdampak pada kesulitan mereka dalam menyampaikan gagasan secara lisan dengan struktur kalimat yang sesuai. Metode yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan media, implementasi di kelas, dan evaluasi hasil. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas II di SDN Salamsari. Alat pengumpulan data meliputi lembar validasi oleh ahli, soal pretest dan posttest,

serta angket tanggapan dari guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil dari validasi media dinyatakan layak dengan skor kelayakan materi sebesar 80% dan kelayakan media mencapai 90%. Produk yang dikembangkan diberi nama FLASIFA (Flashcard Kosakata Sifat), dan menunjukkan hasil yang positif, dengan peningkatan skor rata-rata dari 42,84 pada pretest menjadi 87,31 pada posttest. Analisis statistik mengungkapkan bahwa terdapat selisih yang bermakna secara signifikan antara kedua nilai tersebut, dengan skor N-Gain sebesar 0,7865 yang tergolong dalam kategori tinggi. Guru dan siswa juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap pemanfaatan media tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, FLASIFA terbukti efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan bahasa baku pada siswa kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: Keterampilan berbicara, kosakata baku, media pembelajaran, flashcard, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang disusun secara terarah dan berkelanjutan dengan tujuan utama menggali serta mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan kepribadian serta membangun peradaban bangsa yang berintegritas dan bermartabat. demi mencerdaskan kehidupan masyarakat. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, kemampuan berbahasa memegang peranan penting, karena bahasa menjadi sarana pokok dalam berpikir logis, menjalin komunikasi,

serta memahami berbagai konsep dan informasi.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, bahasa tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan sebagai alat untuk membentuk struktur berpikir dan logika siswa. Kemahiran dalam berbahasa melibatkan empat aspek fundamental, yakni kemampuan dalam memahami ujaran (menyimak), menyampaikan gagasan secara lisan (berbicara), mengenali dan memahami teks tertulis (membaca), serta menuangkan pikiran dalam bentuk tulisan (menulis). yang menurut Tarigan (2008) harus dikembangkan secara terpadu. Di antara keempat keterampilan tersebut, berbicara memegang peran penting karena memungkinkan siswa

menyampaikan gagasan secara lisan secara langsung dan terstruktur.

Salah satu unsur penting dalam keterampilan berbicara adalah penggunaan bahasa yang baku. Bahasa baku merupakan bentuk bahasa standar yang dipakai dalam situasi formal serta mengikuti aturan kebahasaan yang telah ditetapkan secara normatif. Kridalaksana (2001) menjelaskan bahwa bahasa baku digunakan sebagai acuan dalam komunikasi resmi, sedangkan Samsuri (1987) menekankan bahwa bahasa baku mencerminkan cara berpikir yang logis, sistematis, dan jelas. Oleh karena itu, penting bagi siswa sekolah dasar untuk mulai dibiasakan menggunakan bahasa baku sejak dini agar mereka dapat mengekspresikan gagasan secara tepat dalam berbagai situasi.

Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas II SD, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan kosakata baku saat berbicara. Penggunaan bahasa yang dominan di kalangan siswa cenderung mengarah pada ragam informal, seperti bahasa percakapan harian atau dialek daerah, yang kurang tepat bila diterapkan dalam

situasi belajar yang bersifat resmi. Kondisi ini turut berkontribusi terhadap rendahnya kualitas keterampilan berbicara siswa dalam konteks akademik. Permasalahan ini diperparah oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan belum banyak memanfaatkan media konkret yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Menurut Sudjana dan Rivai (2010), penggunaan media dalam pembelajaran mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar siswa dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas. Salah satu media yang sesuai dan potensial untuk digunakan adalah flashcard, karena sifatnya yang visual, interaktif, dan mudah diterapkan di kelas rendah.

Atas dasar permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, Studi ini difokuskan pada proses perancangan serta pengembangan suatu bentuk media pembelajaran berupa flashcard, yang difokuskan pada peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas II

Sekolah Dasar dengan penekanan pada penggunaan kosakata baku.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang berlandaskan pada model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan inti, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan media, implementasi di lapangan, dan kegiatan evaluasi terhadap hasil. Pendekatan R&D sendiri ditujukan untuk merancang, menghasilkan, atau menyempurnakan sebuah perangkat pembelajaran yang dirancang agar dapat diterapkan secara optimal dalam proses belajar mengajar, sekaligus menilai sejauh mana tingkat keberhasilannya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam penggunaannya. Menurut Sugiyono (2011:297, dalam Okpatrioka, 2023), penelitian R&D dirancang untuk menghasilkan sebuah produk serta menilai tingkat efektivitasnya saat diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Salamsari terhadap peserta didik kelas II yang berjumlah 32 anak 03 dengan menggunakan instrumen penelitian

untuk menilai validitas, reliabilitas, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran Flash Card Kosakata Sifat.

Prosedur pengumpulan informasi dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai cara, yaitu percakapan mendalam (wawancara), pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran, pengisian angket, serta pelaksanaan tes. Alat yang dipakai untuk menjaring data meliputi lembar penilaian kelayakan oleh ahli, soal untuk pengukuran awal (pretest) dan akhir (posttest), serta kuesioner tanggapan dari peserta didik maupun guru. Penilaian terhadap kelayakan isi dan tampilan media dilakukan oleh tenaga ahli di bidang materi dan media pembelajaran. Seluruh perangkat tersebut digunakan dalam tahap uji coba skala besar, dan data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan teknik pengolahan data yang sesuai.

Analisis data dalam penelitian ini mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif dihimpun melalui masukan, komentar, serta evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan guru kelas. dengan data kualitatif yang dianalisis sebagai berikut:

1. Persentase validasi produk (materi dan media), respon peserta didik, dan respon guru. Rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Skor yang diperoleh responden

$\sum xi$ = Skor keseluruhan (Arikunto, 2008:34)

Tabel 1. Persentase tingkat kelayakan

Presentase	Tingkat Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak

(Muhsan dan Hanim, 2022)

2. Uji keefektifan media yang dikembangkan dengan rumus:

$$(g) = \frac{(sf) - (si)}{(sm) - (si)}$$

Keterangan:

(g) = n-gain

(sf) = skor posttest

(si) = skor pretest

(sm) = skor maksimal

Tabel 2. Kriteria N-gain

Rentang Nilai	Kategori
(g) \geq 0,70	Sangat Layak

$0,30 \leq (g) < 0,70$ Layak
 $g) < 0,30$ Cukup Layak

(Febriyanti et al., 2025)

Tabel 3. Kriteria Tafsiran Efektivitas N-gain

Rentang Nilai	Kategori
>76	Sangat Efektif
56-75	Efektif
40-55	Cukup Eevktif
<40	Tidak Efektif

(Febriyanti et al., 2025)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam proses pengembangan instruksional. ADDIE adalah akronim dari lima tahap utama, Tahapan dalam model ini mencakup lima langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan konsep, pembuatan produk, pelaksanaan dalam konteks pembelajaran, serta evaluasi hasil. Model ADDIE dikembangkan untuk menjamin bahwa rancangan pembelajaran benar-benar selaras dengan kebutuhan peserta didik di lapangan (Branch, 2009:2). Proses pengembangan media dalam penelitian ini mengikuti alur sistematis yang telah ditetapkan dalam tahapan tersebut yang terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Analisis

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui proses wawancara, pengamatan langsung, serta penyebaran kuesioner Dapat dilihat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak menggunakan metode konvensional, dengan keterbatasan dalam penerapan media yang bersifat visual maupun interaktif. Guru umumnya menggunakan buku cetak sebagai sumber utama dan memanfaatkan LCD untuk menayangkan materi dari YouTube. Penggunaan flashcard sebagai media bantu belum menjadi bagian dari kebiasaan atau perencanaan pembelajaran di kelas.

Analisis karakteristik peserta didik pada fase A kelas II SDN Salamsari sudah percaya diri dan memiliki keberanian berbicara, terdapat beberapa peserta didik yang belum lancar membaca, masih banyak peserta didik yang minim pengetahuan kosakata sehingga kesulitan mengekspresikan ide secara lisan, suka permainan dalam proses pembelajaran.

Dalam analisis materi, peneliti mengidentifikasi aspek-aspek pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan dan perlu dipelajari oleh peserta didik terutama dalam keterampilan berbicara Bahasa baku melihat banyak siswa yang masih menghadapi hambatan dalam menguasai pemahaman terhadap dan menggunakan kosakata baku secara tepat.

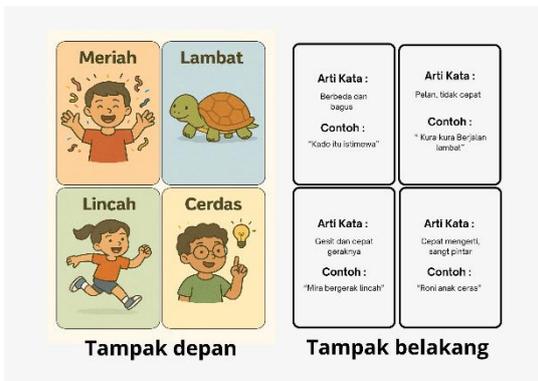
2. Desain

Peneliti membuat desain produk dengan menggunakan AI Chat GPT untuk mendesain dan sekaligus membuat konten yang dimuat dalam flash card, konten meliputi kata Bahasa baku, gambar yang sesuai dengan konteks kata, arti kata, dan contoh penggunaan kalimat. Rancangan desain ini menjadi dasar untuk tahap pengembangan berikutnya.

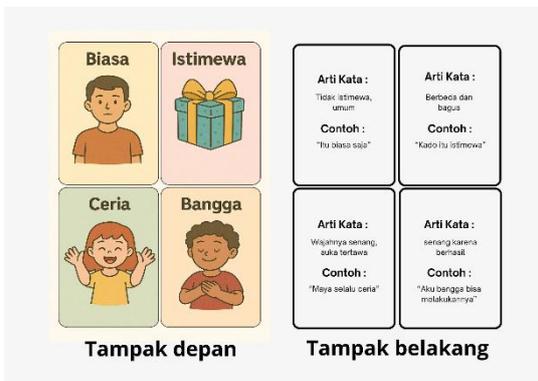
3. Pengembangan

Peneliti Menyusun media flashcard dengan nama "FLASIFA atau Flash Card Kosakata Sifat" yang sudah di sesuaikan dengan permasalahan, kemampuan dan kebutuhan peserta didik kelas II SDN Salamsari. Berikut

merupakan hasil desain media flashcard:



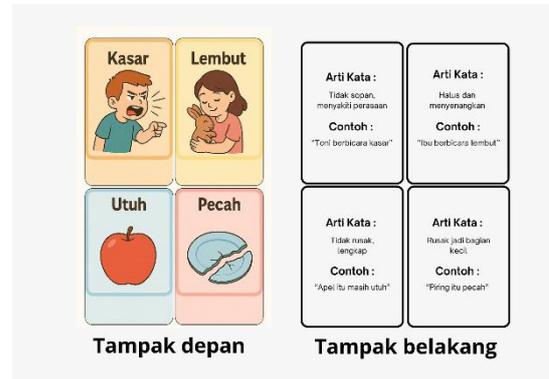
Gambar 1. Flashcard



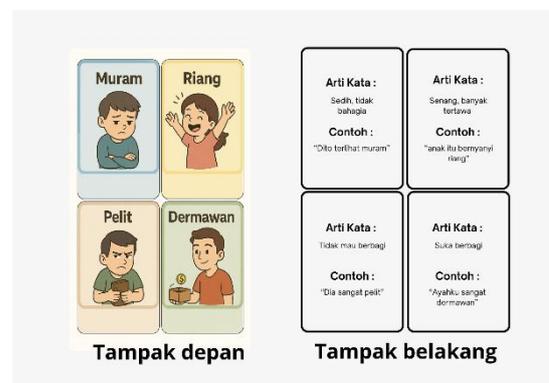
Gambar 2. Flashcard



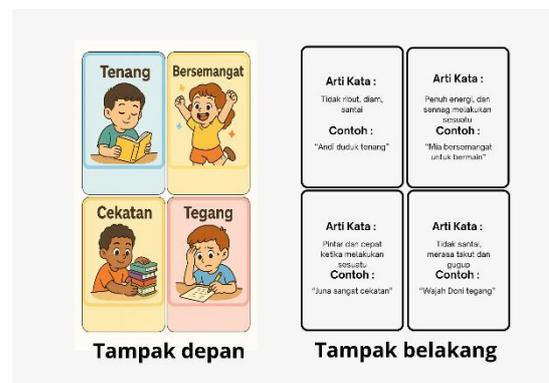
Gambar 3. Flashcard



Gambar 4. Flashcard



Gambar 5. Flashcard



Gambar 6. Flashcard

Hasil Validasi Materi

Ibu Dr. Sri Sukasih, S. S., M. Pd. Seorang dosen dari Program Studi PGSD, FIPP, UNNES bertindak sebagai evaluator ahli dalam bidang materi untuk menilai kesesuaian isi

yang dikembangkan. media “FLASIFA atau Flash Card Kosakata Sifat” pada Selasa, 20 Mei 2025. Hasil validasi materi yaitu 80% yang menunjukkan layak.

Hasil Validasi Media

Bapak Abtadi Tris Hamdani, S.Pd., M.Pd Seorang dosen dari Program Studi PGSD, FIPP UNNES, bertindak sebagai evaluator ahli dalam aspek kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. flash card dengan nama media “FLASIFA atau Flash Card Kosakata Sifat” pada Rabu, 18 Juni 2025. Hasil validasi media yaitu 90% yang menunjukkan sangat layak.

Adapun dengan memperhatikan saran dan kritik sebagai dasar perbaikan dari materi dan media flash card yang dibuat sebelum dilakukannya uji coba pada peserta didik.

4. Implementasi

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan alat bantu berupa media yang telah dirancang khusus untuk mendukung materi ajar menggunakan media pembelajaran “FLASIFA atau flash card kosakata sifat” terhadap

32 peserta didik kelas II SD Negeri Salamsari.

5. Evaluasi

Dilakukan evaluasi dengan hasil revisi validator dan tanggapan peserta didik serta guru setelah implementasi media flash card

Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Penilaian diperoleh melalui wawancara terhadap tanggapan peserta didik dan angket tanggapan guru kelas II SDN Salamsari. Terdapat 10 butir pertanyaan wawancara pada peserta didik dan 10 butir pertanyaan pada angket tanggapan guru. Pada penilaian tanggapan guru mendapatkan skor presentase sebesar 95% menunjukkan sangat praktis dan layak. Berdasarkan hasil tanggapan dari guru maupun peserta didik terhadap pemanfaatan media dalam proses pembelajaran “FLASIFA” menunjukkan respon yang baik, artinya media “FLASIFA” menarik dan membantu peserta didik dalam belajar sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan.

Keefektifan Media FLASIFA

Evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang dirancang dilakukan dengan menganalisis hasil yang diperoleh dari pretest dan posttest. Uji normalitas digunakan untuk mengidentifikasi apakah sebaran data hasil belajar peserta didik berada dalam distribusi yang normal. Selanjutnya, digunakan uji t berpasangan guna mengidentifikasi adanya perbedaan yang berarti antara hasil yang diperoleh sebelum dan setelah diberi perlakuan. Selain itu, analisis N-Gain turut dihitung untuk menilai sejauh mana peningkatan kemampuansiswa setelah menjalani proses pembelajaran dengan bantuan media yang telah dikembangkan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti adalah Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel yang dianalisis kurang dari 50 responden ($n < 50$).

Tabel 4. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.978	32	.732
Posttest	.951	32	.152

Hasil uji normalitas terhadap data pretest dan posttest setelah penggunaan media flashcard menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh dari pretest sebesar 0,732 dan dari posttest sebesar 0,152. Kedua nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga data dianggap mengikuti distribusi normal.

2. Uji T Berpasangan

Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa t hitung sebesar 33,990 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang bernilai 2,040. Kondisi ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest yang diperoleh oleh peserta didik.

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain terhadap media flash card kata sifat "FLASIFA" pada pretest dan posttest menghasilkan skor N-Gain sebagai berikut:

Tabel 5. Uji N-Gain

Pretest	42.84
Posttest	87.31
Selisih rata-rata	44.47

N-Gain	0.7865
Kriteria	Tinggi

Hasil Uji N-Gain sebesar 0,7865 menunjukkan kriteria “tinggi” dengan peningkatan hasil belajar sebesar 44,47 menunjukkan bahwa media FLASIFA terbukti memiliki efektivitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Merujuk pada rangkaian temuan yang berhasil dihipun selama proses penelitian, dapat dirumuskan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut.

1. Melalui tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap identifikasi kebutuhan, desain, pembuatan produk, implementasi di lapangan, serta peninjauan dan penilaian akhir. peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif yang ditujukan bagi guru dan peserta didik kelas II di SDN Salamsari.
2. Pengembangan media belajar “FLASIFA” sebagai media belajar Bahasa Indonesia Kelas II SDN Salamsari telah diselesaikan

berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahlimateri dan media menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran. dengan presentase 80% dan presentase 90%

3. Penggunaan media pembelajaran flash card kosakata sifat “FLASIFA” guna membantu penguatan kemampuan berbicara menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai kaidah bagi peserta didik kelas II sekolah dasar. SDN Salamsari efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peningkatan keterampilan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanti, N., Rahmawati, D., & Mulyati, S. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 1–9.
- Hardiyanti, A. S., Suherman, S., & Suharto, T. H. (2024). *Pengembangan media flashcard berbasis Canva materi membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar*. *Jurnal*

- Pendidikan Dasar Setia Budhi, 8(1), 28–33.
- Kurniasari, M. S., Listyarini, I., & Mushafanah, Q. (2024). *Pengembangan media flashcard pada materi membaca teks kelas IV sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1)
- Muhsan, H., & Hanim, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 45–53.
- Okpatrioka, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(1), 12–21.
- Rofiatun, I., & Airlanda, G. S. (2023). *Pengembangan flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(2), 1–14.
- Sidiasih, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). *Upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media flashcard digital pada siswa sekolah dasar*. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(1), 279–294.
- Zahrani, M. A., & Nurmairina. (2023). *Pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), xx–xx.
-