



## Pengembangan Media *Flashcard Digital* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Melly Anna Sahetapy<sup>1</sup>, Juliana Margareta Sumilat<sup>2</sup>, Deysti Trifena Tarusu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Manado

---

### Abstract

Received: 2 September 2023

Revised: 17 September 2023

Accepted: 27 September 2023

*This research aims to enhance English speaking skills with appropriate intonation and pronunciation, focusing on the topics of souvenirs and question-and-answer sentences related to prepositions or positional words indicating the location of specific objects. The researcher developed a digital flashcard as a learning media for the subject of English, complete with audio. The research method employed in this study is Research and Development (R&D). The research subjects consist of 32 fourth-grade students at SD Advent Airmadidi. The product development process in this research follows the 4D stages: define, design, develop, and disseminate. However, due to time constraints, this study only progressed up to the third stage. The research results indicate that the validation test for the digital flashcard learning media falls within the "very high" category, with a range of 81 to 100%. Specifically, the validation by media experts resulted in a percentage of 91%, material experts provided a validation percentage of 93%, the small group test achieved a rating of 90%, and the field test received a rating of 93%. Therefore, it can be concluded that the digital flashcard learning media, covering prepositions in the English language, aimed at improving the speaking skills of fourth-grade students at SD Advent Airmadidi, has been proven to be suitable for use.*

**Keywords:** learning media, digital flashcards, English language, elementary school

(\*) Corresponding Author:

[mellyanna12@gmail.com](mailto:mellyanna12@gmail.com);

[julianasumilat@unima.ac.id](mailto:julianasumilat@unima.ac.id);

[deystitarusu@unima.ac.id](mailto:deystitarusu@unima.ac.id)

**How to Cite:** Sahetapy, M., Sumilat, J., & Tarusu, D. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926-935. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047811>

---

### PENDAHULUAN

Bahasa dianggap sebagai elemen penting dalam berkomunikasi. Bahasa berfungsi sebagai medium komunikasi yang memungkinkan individu berinteraksi satu sama lain. Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk berkomunikasi dengan sesama manusia menggunakan tanda-tanda, seperti kata-kata dan gerakan. Ini juga dapat dianggap sebagai alat yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi, yaitu alat untuk mengungkapkan pemikiran, ide, konsep, atau perasaan. Tanpa bahasa, kita akan kesulitan berinteraksi dengan orang lain, terutama dengan mereka yang berada di sekitar kita. Sebagai contoh, jika ada seorang individu berkebangsaan Inggris yang datang ke Indonesia, kita tidak akan dapat berkomunikasi dengan mereka jika tidak memahami bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa global yang memiliki peran penting dalam komunikasi internasional dan perkembangan karir di era modern. Penting bagi peserta didik untuk menguasai bahasa ini sejak dini. Salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Di sekolah dasar, anak-anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang



tepat, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan lebih efektif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aufirandra, dkk (2017), komunikasi merupakan proses interaksi antara pemberi informasi dengan dengan penerima pesan melalui bahasa, baik yang bersifat lisan maupun yang bersifat non-lisan, yang dapat memengaruhi tindakan seseorang melalui penggunaan indra. Bahasa memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga bahasa asing seperti bahasa Inggris diputuskan untuk dipelajari. Dengan demikian, dalam kurikulum pembelajaran dimasukkan Bahasa Inggris sebagai dasar untuk berkomunikasi. Selain itu, bahasa Inggris juga memiliki peran penting dalam pendidikan. Menurut Morrow (dalam Oktaviani & Fauzan, 2017), pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat memberikan berbagai keuntungan bagi anak-anak jika tujuan pembelajaran dan metodenya sesuai dengan usia mereka. Bahasa Inggris sangat penting, bermanfaat, dan berguna bagi para pelajar muda di Indonesia karena memiliki banyak fungsi dan manfaat dalam membantu mereka berinteraksi dalam konteks global (Oktaviani dkk, 2019).

Dalam lingkup pendidikan, ditemukan Bahasa Inggris memiliki relevansi yang signifikan karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan digunakan di seluruh dunia (Iswari, 2017). Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu mempelajari Bahasa Inggris. Dalam konteks bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing, pemahaman kosakata menjadi hal yang esensial. Sesuai dengan penjelasan Tankersley (dalam Handayani, 2018), kosakata merupakan makna dan pengucapan kata dalam berkomunikasi saat mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pentingnya kosakata dalam proses pembelajaran bahasa Inggris juga ditekankan oleh Khasanah, Chamdani, dan Susiani (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017). Namun, seringkali kosakata tidak begitu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Apabila siswa tidak memiliki pemahaman yang baik mengenai kosakata, mereka dapat mengalami kesulitan dalam menulis dan memahami bahasa Inggris secara keseluruhan.

Dalam proses pembelajaran bahasa, terutama bahasa Inggris, anak-anak mungkin menghadapi beberapa tantangan dalam aspek berbicara. Kemampuan berbicara yang baik memerlukan keterampilan dalam penggunaan kosakata dan penerapan tata bahasa yang tepat. Kesulitan dalam berbicara biasanya dapat disebabkan oleh beberapa faktor berikut:

- a. Kesulitan dalam mengungkapkan ide secara lisan.
- b. Keterbatasan dalam menguasai kosakata (*vocabularies*).
- c. Keterbatasan dalam penerapan tata bahasa (*grammar*), yang mengakibatkan kesulitan dalam berbicara dengan benar sesuai aturan.
- d. Keterbatasan dalam pelafalan kata-kata (*pronunciation*), yang membuat sulit untuk mengucapkan kata-kata dengan benar.
- e. Kurangnya keberanian untuk berbicara karena takut membuat kesalahan.

Selain itu, terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kualitas berbicara, seperti:

- a. Kualitas pelafalan yang tepat.
- b. Penekanan dan penempatan nada yang sesuai.
- c. Pemilihan kata yang tepat.

Namun, dalam konteks kebiasaan, penting untuk dicatat bahwa banyak individu menjadi lebih lancar dalam berbicara bahasa Inggris karena mereka telah terbiasa melakukannya. Hal ini menguatkan pandangan para ahli bahwa "latihan membuat sempurna" (*practice makes perfect*) atau keterampilan berbicara dapat berkembang seiring

dengan kebiasaan. Bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi, mereka sering kali ingin melihat hasil yang cepat dan bahkan setelah beberapa pelajaran pertama, mereka bersemangat untuk menunjukkan kemampuan berbicara bahasa Inggris kepada teman-teman atau anggota keluarga mereka.

Pengembangan *flashcard* merupakan salah satu alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. *Flashcard* adalah kartu-kartu berisi gambar, kata, atau frasa yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dan memperkaya perbendaharaan kata siswa. Pendekatan ini telah terbukti berhasil dalam membangun keterampilan berbicara bahasa Inggris pada anak-anak.

*Flashcard* yang menarik dan relevan bagi siswa akan meningkatkan minat peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Guru dan orang tua dapat bekerja sama untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pengembangan *flashcard* sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang metode ini, diharapkan siswa akan memiliki landasan yang lebih kokoh dalam menguasai bahasa Inggris, membuka peluang masa depan yang lebih luas, dan meningkatkan komunikasi global mereka.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu siswa agar memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran. Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dipahami (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Selain berperan dalam proses pengajaran, media ini juga berguna untuk mengatasi kejenuhan yang mungkin dialami oleh murid-murid dalam kelas (Rahma, 2019). Media pembelajaran memiliki potensi untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan beragam. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran memiliki beragam variasi dan bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, salah satunya adalah penggunaan *flashcard*.

*Flashcard* adalah alat pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar, yang seringkali dilengkapi dengan keterangan di bagian belakang (Wahyuni, 2020). Dalam penjelasan lebih rinci oleh Dina Indriana (dalam Nursani, 2020), *flashcard* merupakan kartu yang kira-kira memiliki ukuran 25 cm x 30 cm yang menampilkan gambar atau ilustrasi. Isi dari *flashcard* dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, baik itu tingkat dasar, menengah, atau tingkat lanjutan (Aba, 2019). Sesuai dengan pandangan Hotimah, Ingrida, dan Safitri (dalam Wahyuni, 2020), media ini dapat membantu meningkatkan banyak aspek, termasuk pengembangan daya ingat, pelatihan kemandirian, serta peningkatan kosakata.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Seperti yang disebutkan Sukmadinata, yang dikutip dalam penelitian Ulfa & Nasryah (2020), R&D digambarkan sebagai proses atau serangkaian tahap yang dilakukan yang bertujuan menciptakan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada, dan proses ini harus memiliki dasar yang bisa dipertanggungjawabkan. Selain itu, menurut (Borg & Gall, 1979), penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini bertujuan untuk menguji dan memperbaiki produk tersebut. Adapun penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *define* (pendefinisian); *design* (perancangan); *develop* (pengembangan); dan *disseminate* (penyebarluasan). Oleh karena adanya keterbatasan waktu, maka peneliti hanya fokus pada 3D pertama, belum sampai di tahap penyebarluasan (*disseminate*).

Dalam penelitian ini, produk yang digunakan adalah *flashcard* atau kartu bergambar dengan materi tentang kosakata, frase/kalimat, atau percakapan tentang

preposisi (*preposition*). *Preposition* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai "kata depan." *Preposition* adalah jenis kata dalam bahasa yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara kata-kata atau frasa dalam kalimat. Preposisi adalah kata depan, yang membuat kata atau gabungan kata (frasa) yang mengikutinya akan menduduki fungsi keterangan dalam kalimat. Secara etimologis, preposisi adalah istilah yang berasal dari bahasa latin, yakni "*prae*", yang dapat diartikan menjadi "sebelum". Contoh *preposition* dalam bahasa Inggris meliputi "in" (di), "on" (pada), "under" (di bawah), "at" (di), dan lain sebagainya. *Preposition* ini membantu memahami posisi dan hubungan antara elemen-elemen dalam sebuah kalimat.

Peneliti mengikuti langkah-langkah prosedur untuk menciptakan produk *flashcard*. Proses ini juga mengacu pada panduan 10 langkah Borg and Gall, yang telah dimodifikasi menjadi 5 tahap. Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan data: peneliti mengumpulkan informasi dan data terkait penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran dengan melakukan wawancara dengan guru kelas. Tahap kedua adalah perencanaan: peneliti merancang desain kartu *flashcard*. Tahap ketiga melibatkan pembuatan produk yang dikembangkan, di mana peneliti menciptakan model awal *flashcard*. Tahap keempat adalah tahap memperbaiki atau merevisi produk akhir, yang melibatkan penyesuaian *flashcard* setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Tahap kelima adalah mendiseminasi dan mengimplementasikan produk; *flashcard* siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian : SD Advent Airmadidi.
2. Subjek Penelitian : Peserta Didik Fase B Kelas IV SD dengan jumlah 30 siswa.

#### B. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media *flashcard* digital. Pada langkah awal, skor persentase dihitung dengan menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

##### Keterangan

- AP : angka persentase  
 Skor Aktual : skor dari validator ahli  
 Skor Ideal : skor maksimal atau tertinggi

Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori berikut ini:

**Tabel 1. Kategori Uji Validitas**

Interval	Kategori
80% - 100%	sangat tinggi
61% - 80%	tinggi
41% - 60%	cukup
21% - 40%	rendah
1% - 20%	sangat rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data melalui interaksi wawancara dengan guru kelas IV di SD Advent Airmadidi. Pada tahun ajaran sebelumnya, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris pada siswa kelas IV didapati masih berbeda-beda. Pemahaman kosakata bahasa Inggris sering terbatas pada penerimaan informasi yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengaplikasikan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, media perlu dibuat menarik dan kreatif sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, *flashcard digital* dipilih peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk memperdalam kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris agar siswa memiliki keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris. *Flashcard digital* dengan materi tentang preposisi (*preposition*) yang memuat kosakata tentang kata depan, frasa/kalimat yang berisi tanya jawab tentang preposisi yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD ini menjadi produk yang dihasilkan dari proses yang melewati tahap 4D yang merupakan prosedur pengembangan media pembelajaran (Suryaningtyas, W, 2013:12).

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Dalam tahap ini, langkah pertama adalah menetapkan dan mengklarifikasi syarat-syarat pengembangan. Syarat-syarat ini merujuk pada elemen-elemen yang mengungkapkan kebutuhan pokok yang mendorong pengembangan media pembelajaran di SD Advent Airmadidi. Untuk mencapai hal ini, dilakukan tiga jenis analisis yang berbeda, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) analisis mata pelajaran dan (3) analisis lingkungan/fasilitas.

#### a. Analisis kebutuhan peserta didik

Pada tahap ini peneliti mencari informasi mengenai kebutuhan peserta didik yang meliputi gaya belajar dan tingkat kemampuan peserta didik, serta masalah-masalah yang dihadapi oleh para guru dalam kelas.

#### b. Analisis Mata Pelajaran

Hasil pencatatan dokumen menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas IV mata pelajaran Bahasa Inggris pada nilai tugas keterampilan berbicara didapati masih ada yang dibawah KKM karena kurang percaya diri saat melakukan percakapan, tidak menguasai percakapan dalam bahasa Inggris, kurangnya kosakata yang dikuasai.

#### c. Analisis Lingkungan/ Fasilitas

Penganalisisan materi menjadi landasan dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Selain itu, analisis materi juga membantu dalam menentukan aspek-aspek dari materi yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar.

Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SD Advent Airmadidi merasa kesulitan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, dan lebih termotivasi jika menggunakan media pembelajaran *flashcard digital* karena bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

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

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran. Menurut Herliyani (2014), dalam perancangan video, terdapat beberapa konsep yang harus dipertimbangkan, yakni konsep desain, konsep media, dan konsep naskah.

#### a. Konsep Desain

Target *audience* ditujukan untuk rentang umur 9-10 tahun (fase B) kelas IV SD. Media pembelajaran ditujukan kepada peserta didik. Guru dapat menayangkan media

pembelajaran di depan kelas. Saat di rumah, orang tua dapat mendampingi anak saat belajar menggunakan *flashcard digital* baik dari laptop maupun *handphone* untuk membantu siswa belajar mempraktikkan sebuah percakapan sederhana di rumah sesuai dengan intonasi dan pengucapan berbahasa Inggris yang tepat.

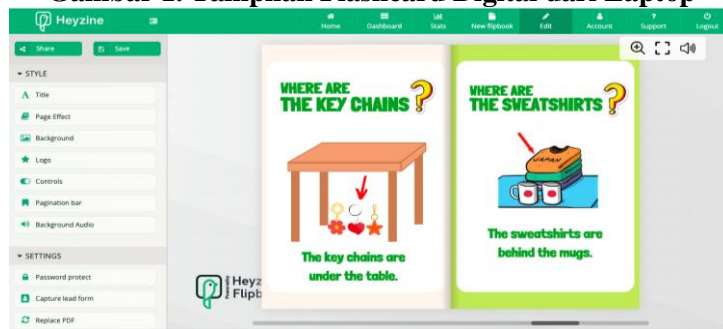
b. Konsep Media

Pada tahap ini peneliti menentukan media yang tepat yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, gaya belajar siswa, metode pembelajaran, waktu, fungsi media, serta kemampuan pendidik dalam menggunakan media. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat *flashcard digital*.

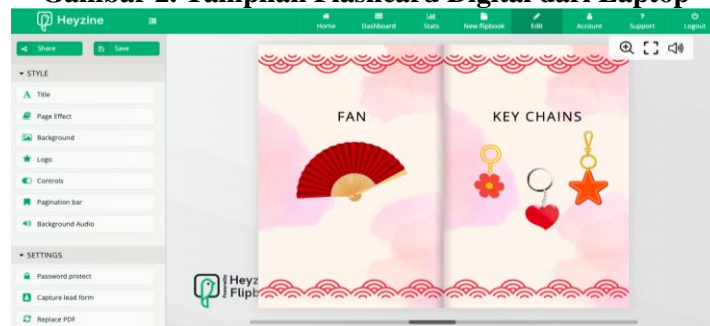
c. Konsep Naskah

Materi pembelajaran dalam penelitian ini meliputi materi pelajaran Bahasa Inggris Kelas 4 SD. Peneliti menyajikan materi berisi kosakata/ frasa/ kalimat dan percakapan sederhana tentang preposisi.

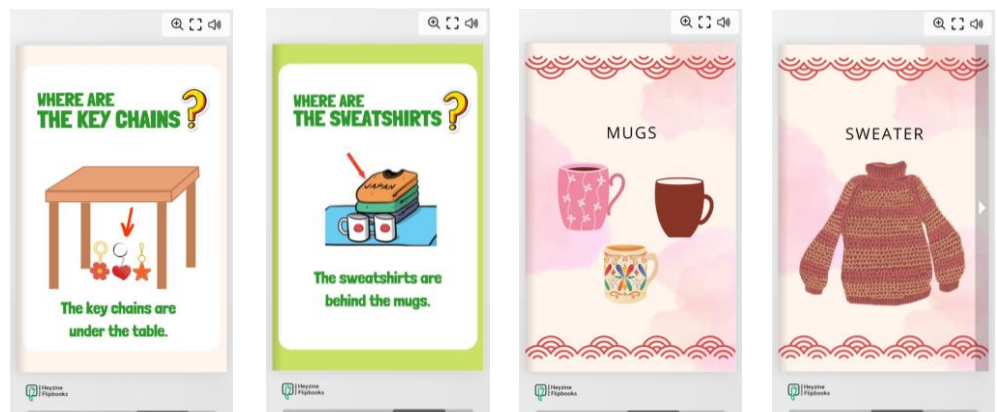
**Gambar 1. Tampilan Flashcard Digital dari Laptop**



**Gambar 2. Tampilan Flashcard Digital dari Laptop**



**Gambar 3. Tampilan Flashcard Digital dari Handphone**



### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf akhir media pembelajaran yang baik. Peneliti merancang media *flashcard digital* menggunakan aplikasi *canva*. Link *canva* dikirimkan ke peserta didik sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja. *Flashcard Digital* ini memuat judul, pengertian dari preposisi, kamus kecil yang berisi kosakata dalam bahasa Inggris beserta gambarnya, serta percakapan sederhana tentang preposisi yang disertai dengan audio agar siswa dapat langsung membaca sambil mendengarkan percakapan dengan pengucapan yang tepat.

Tahap pengembangan terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap produksi, tahap implementasi, dan evaluasi.

#### a. Tahap produksi

Tahap ini terdapat naskah yang telah disiapkan menjadi produk aktual, yaitu *flashcard digital*. Tahap awal melibatkan pengumpulan bahan atau konten pembelajaran yang diambil dari buku cetak bahasa Inggris untuk kelas IV dan sumber lain yang relevan dengan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran *flashcard digital*. Peneliti mencari gambar yang relevan sebagai bahan media dan merangkumnya dengan menggunakan aplikasi *canva*. Peneliti merekam suara untuk dijadikan audio sebagai panduan bagi peserta didik pada saat menggunakan *flashcard digital* ini, dengan tujuan peserta didik dapat membaca sambil mendengar cara mengucapkan kosakata/ frase/ kalimat dengan intonasi dan pengucapan berbahasa Inggris yang sesuai.

#### b. Tahap implementasi produk

Dalam tahap ini, tindakan yang dilakukan mencakup serangkaian pengujian produk, yang melibatkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, uji coba individu, uji coba dalam kelompok kecil, dan uji coba di lapangan. Uji coba individu melibatkan tiga siswa kelas IV dengan tingkat hasil belajar yang beragam, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Sementara uji coba dalam kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 15 siswa kelas IV dengan tingkat hasil belajar yang beragam, juga termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah.

Media pembelajaran *flashcard digital* yang telah dirancang akan diujicobakan di lapangan yaitu kepada siswa kelas IV di SD Advent Airmadidi. Sebelum *flashcard digital* digunakan dalam pembelajaran, siswa akan mengikuti pre-test sebagai evaluasi awal untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan disajikan dalam *flashcard digital*. Tes yang digunakan sebagai pre-test telah melalui proses uji coba oleh ahli serta telah diverifikasi kevalidan butir soalnya di kelas IV SD Advent Airmadidi. Jumlah soal pre-test ini berupa 5 kalimat tanya jawab dalam bahasa Inggris atau percakapan sederhana berisi tentang souvenir dan preposisi atau letak/posisi suatu objek tertentu. Implementasi media pembelajaran *flashcard digital* dilakukan pada 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x30 menit. Pada saat pelaksanaan, guru memanfaatkan perangkat seperti laptop, proyektor, dan speaker yang telah disediakan oleh sekolah sebagai sarana untuk memproyeksikan media pembelajaran *flashcard digital* di ruang kelas. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan melalui aplikasi *canva*, kemudian diunduh ke dalam *heyzine flipbooks*. Guru kemudian membagikan link yang didapat dari *heyzine flipbooks*.

#### c. Pada tahap evaluasi

Setelah selesai membuat draft produk, langkah selanjutnya adalah melakukan uji pada produk tersebut dengan melibatkan ahli materi dan ahli media yang merupakan guru penggerak di SD Advent Airmadidi. Pada tahap akhir, penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui proses uji ahli produk. Setiap tahap pengembangan media pembelajaran melibatkan proses evaluasi dan revisi yang bertujuan

untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Penilaian terdiri dari dua jenis, yaitu penilaian formatif, yang berlangsung sepanjang proses pengembangan media, serta penilaian sumatif, yang bertujuan untuk menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Sejauh ini, hasil validitas pengembangan media pembelajaran *flashcard digital* yang melibatkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, uji coba dalam kelompok kecil, dan uji coba lapangan, dapat diuraikan secara lebih detail dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Subjek Uji Coba <i>Flashcard Digital</i>	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Persentase	Keterangan
1	Uji Ahli Media	45	41	91 %	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
2	Uji Ahli Materi	45	42	93 %	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
3	Uji Coba Kelompok Kecil	30	27	90 %	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
4	Uji Coba Lapangan	30	28	93 %	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%

Secara keseluruhan, hasil validitas pengembangan media *flashcard digital* mendapatkan tingkat persentase yang sangat memuaskan. Efektivitas pengembangan media pembelajaran *flashcard digital* dilakukan dengan menggunakan capaian pembelajaran khususnya elemen berbicara dengan melakukan percakapan sederhana dalam bahasa Inggris dengan materi yang berisi kosakata tentang souvenir dan preposisi atau kata depan yang digunakan untuk menunjukkan letak/ posisi suatu objek tertentu.

Pada penilaian untuk materi yang digunakan dan dikembangkan, ahli materi melakukan penilaian terhadap tiga aspek, yakni isi materi dalam *flashcard*, penggunaan tata bahasa dalam *flashcard*, dan penerapan ilustrasi yang sesuai. Sedangkan pada penilaian untuk media yang dikembangkan melibatkan tiga aspek, yakni kesesuaian tampilan *flashcard digital*, kesesuaian konten media dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV, dan cara menyajikan media yang berisi penjelasan penggunaan *flashcard digital*.

Dalam hasil penelitian ini, terungkap bahwa penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori "sangat tinggi," yang berada dalam rentang antara 81 hingga 100%. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 93% dengan kategori "sangat tinggi," juga dalam rentang yang sama, yaitu antara 81 hingga 100%, penilaian dari hasil uji coba kelompok kecil mendapat angka persentase 90% dengan kategori “sangat tinggi” dengan interval 81 sampai 100%, dan penilaian dari hasil uji coba lapangan mendapatkan angka persentase 93% dengan kategori “sangat tinggi” dengan interval 81 sampai 100%.

Dengan demikian diperoleh hasil melalui penelitian yang dilakukan peneliti bahwa media pembelajaran *flashcard digital* yang telah dikembangkan ini telah melalui serangkaian tahap pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli di bidangnya serta telah di uji cobakan. Media pembelajaran *flashcard digital* ini telah melalui proses pengembangan, validitas/ kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran *flashcard digital*. Semua tahap dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran *flashcard digital* yang telah dikembangkan peneliti sehingga media ini mampu dan layak untuk digunakan serta diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk melakukan tes validasi terhadap media pembelajaran yang telah diuji cobakan dan direvisi, kemudian disebar di lapangan.

Namun, oleh karena keterbatasan waktu peneliti, maka tahap keempat ini belum dilaksanakan.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil dan analisis yang telah disajikan, dapat dinyatakan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran *flashcard digital* dilakukan dengan menerapkan model pengembangan 4D yang mencakup empat tahapan, yaitu *define, design, development, dan disseminate*. (2) Media pembelajaran *flashcard digital* memperoleh validasi yang sangat baik dengan persentase tinggi dalam penilaian oleh ahli media pembelajaran (91%), ahli materi (93%), uji coba dalam kelompok kecil (90%), dan uji coba lapangan (93%). (3) Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, yaitu media pembelajaran dalam bentuk *flashcard digital* dengan materi tentang preposisi (*preposition*) dalam bahasa Inggris. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard digital* yang memfokuskan pada materi preposisi (*preposition*) untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SD dinilai sebagai media yang sesuai dan layak digunakan.

Peneliti memberikan saran untuk siswa, guru mata pelajaran, sekolah, dan peneliti lainnya. (1) Bagi siswa, dapat memanfaatkan media pembelajaran *flashcard digital* secara optimal. *Flashcard digital* tidak hanya dimanfaatkan di sekolah saja, namun dapat dimanfaatkan di mana dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. (2) Bagi pendidik, terutama guru mata pelajaran Bahasa Inggris, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai opsi alternatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang mempercepat pemahaman terhadap proses belajar. *Flashcard digital* bisa digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa, dilengkapi dengan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa termotivasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan intonasi dan pengucapan yang sesuai. (3) Untuk lembaga pendidikan, disarankan agar pendidik dapat menggali kreativitas dan lebih mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses belajar-mengajar melalui penerapan model-model pembelajaran yang inovatif. Sebagai tambahan, perlu untuk meningkatkan fasilitas dan sarana penunjang pembelajaran guna memastikan bahwa proses belajar di sekolah lebih efisien dan bisa memikat minat siswa dalam memahami materi pembelajaran. (4) Bagi peneliti lainnya dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai sumber pengalaman dan referensi dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat memotivasi peneliti-peneliti lain untuk mengeksplorasi aspek atau variabel lain yang mungkin memiliki dampak terhadap teori-teori dan konsep-konsep dalam pembelajaran. Studi ini dapat menjadi panduan untuk melakukan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aba, L. (2019). Flashcards As A Media In Teaching English Vocabulary. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (E- Journal)*, 5(2), 170–179.
- Alvita dan Airlanda. 2021. Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, Volume 5 Nomor 6 (hal. 5712-5721). *Research & Learning in Elementary Education*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aufirandra, F., Adelya, B., & Ulfah, S. (2017). Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 9–15.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*,

4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>

- Handayani, N. F. (2018). Improving English Vocabulary For Second Graders Using Pictures At Sd Pangudi Luhur Jakarta. *Jet (Journal Of English Teaching)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.33541/jet.v4i1.787>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 09(02), 17–18.
- Oktaviani, A., Saparingga, P., & Susanto, D. (2019). Survey Research About The Importance Of English For Young Learners. *Linguistic, English Education And Art (Leea) Journal*, 2, 173–188.
- Rahma, F. I. (2019). (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Sudarma, I Komang, dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made, Simamora, A. H., Dwipayana K. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Beda Dalam Memahami Konsep Pembelajaran . Hal Ini Dapat Menjadikan Mereka Memiliki Mudah , Dan Hasil Belajar Menjadi Lebih Baik . Dalam Proses Pembelajaran . *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.