



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

*Correspondence:

Faza Shafira Dini

a510210166@student.ums.ac.id

ent.ums.ac.id

Received: 10-02-2025

Accepted: 28-08-2025

Published: 31-08-2025

DOI

<http://dx.doi.org/10.30>

[651/else.v9i2.25658](http://dx.doi.org/10.30651/else.v9i2.25658)

Pengembangan *Flashcard* Digital untuk Meningkatkan Penguasaan dan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Faza Shafira Dini¹, Almuntaqo Zainuddin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard digital untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata peserta didik kelas II SD Negeri Kertonatan 01. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahap: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi ke website Heyzine.com dengan tambahan audio kosakata. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media yang kemudian diuji coba kepada guru dan 7 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard digital layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh hasil sebesar 74,6% sedangkan ahli materi mencapai 78%, yang termasuk kategori "Layak". Hasil uji coba guru dan peserta didik masing-masing sebesar 90% dan 85,3% yang termasuk kategori "Sangat Layak". Uji efektivitas menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68 dengan persentase efektivitas mencapai 68% yang dikategorikan "Cukup Efektif". Dengan demikian, flashcard digital ini dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai kosakata dengan lebih baik. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif, sehingga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar.

Kata Kunci: *flashcard* digital, kosakata, sekolah dasar

Abstract

This study aims to develop digital flashcard learning media to enhance vocabulary understanding and mastery among second-grade students at SD Negeri Kertonatan 01. The development model used is ADDIE, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was designed using Canva and converted to the Heyzine.com website with added vocabulary audio. Validation was carried out by media and material experts to assess the feasibility of the media, followed by trials involving teachers and seven students. The research findings indicate that the digital flashcards are feasible and reasonably effective for learning. Media expert validation resulted in a score of 74.6%, while material expert validation reached 78%, both categorized as "Feasible." Trial results with teachers and students yielded 90% and 85.3%, respectively, categorized as "Highly Feasible." The effectiveness test demonstrated an improvement in students' understanding, with an average N-Gain score of 0.68 and an effectiveness percentage of 68%, categorized as "Moderately Effective." Thus, these digital flashcards can assist students in better understanding and mastering vocabulary. The use of this media offers an interactive and innovative learning experience, making it a viable alternative for vocabulary learning in elementary schools.

Keywords: digital flashcard, vocabulary, elementary school

PENDAHULUAN

Salah satu aspek kunci dalam pendidikan adalah penguasaan bahasa yang mencakup penguasaan dan pemahaman kosakata. Kosakata merupakan komponen utama dalam keterampilan berbahasa dan memberikan dasar penting untuk menilai seberapa baik seorang pelajar dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Rahmayanti et al., 2020). Secara umum, penguasaan dan pemahaman kosakata di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian terhadap peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar di Jawa Timur, menunjukkan peserta didik belum dapat memahami isi bacaan dalam bahan ajar karena belum menguasai dan memahami kosakata (Adzani & Salahuddin, 2019).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), literasi adalah keterampilan menulis dan membaca, membaca merupakan salah satu kompetensi dasar dalam keterampilan berbahasa dan berkomunikasi yang notabene kegiatan fundamental bagi kehidupan manusia. Namun masalah literasi di Indonesia juga masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat berdasarkan survei yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) yang dirilis oleh Organization for Economic Co-operation and Development pada tahun 2019, Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara atau masuk dalam sepuluh besar negara dengan tingkat literasi rendah (Adzani & Salahuddin, 2019). Sedangkan pasal 6 ayat 6 PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan "Kurikulum dan silabus SD/MI/SDLB/Paket A, atau bentuk lain yang setara menekankan pentingnya keterampilan dan minat dalam membaca dan menulis, kemampuan berhitung, serta keterampilan berkomunikasi".

Selain rendahnya penguasaan kosakata pada peserta didik, motivasi belajar dan kemampuan mengajar guru juga perlu diperhatikan. Pembelajaran di salah satu Sekolah Dasar di Bali menunjukkan metode pembelajaran yang diterapkan masih berfokus pada guru sehingga proses pembelajaran tidak memuat kegiatan yang interaktif (Sumbertada, 2024). Proses

pembelajaran yang efektif tidak dapat dipisahkan dari pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mendesain media yang inovatif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Ardiyanti, dkk. (2018) berpendapat media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Penerapan media pembelajaran dapat memberikan peserta didik dengan pengalaman dan lingkungan belajar yang baru, memotivasi dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran (Sumbertada, 2024).

Media yang tepat untuk pengajaran kosakata pada peserta didik sekolah dasar adalah media visual atau bergambar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Education Projection di Amerika Serikat tentang kemampuan mengingat manusia melalui panca indera, hasilnya kemampuan indera penglihatan manusia mencapai 60%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual atau bergambar lebih efektif daripada media lainnya. Peserta didik dapat melihat dan mengamati sendiri, terutama dalam mempelajari kosakata (Lisa, 2019). Guru dapat menggunakan media yang bertujuan untuk membuat kelas menjadi lebih baik yang memudahkan peserta didik dalam menghafal beberapa kosakata dan memiliki minat yang tinggi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media gambar flashcard (Farmasari, dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Gaol (2020), prestasi akademik dan kompetensi berbahasa peserta didik akan meningkat berkat adanya flashcard.

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat digunakan untuk mengingat atau membimbing peserta didik ke hal-hal yang berkaitan dengan gambar dan dapat digunakan untuk melatih ejaan dan meningkatkan kosakata (Fitriyani & Nulanda, 2017). Sedangkan menurut (Suryana & Permadi, 2000), flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu yang berisi gambar dan kata, yang dirancang khusus untuk mendukung berbagai aspek perkembangan, seperti meningkatkan daya ingat, melatih

kemandirian, serta memperkaya kosakata. Dengan kemajuan teknologi digital, banyak program flashcard seperti Heyzine atau situs web lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital. Dengan adanya flashcard digital, dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengembangkan bahasa dalam hal penguasaan dan pemahaman kosakata dan dapat diakses kapan saja. Indikator yang dapat dilihat adanya peningkatan penguasaan dan pemahaman kosakata adalah tingkat keefektifan yang diukur dengan pretest dan posttest.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran untuk pengajaran kosakata yang dirancang semenarik dan sekreatif mungkin untuk mendukung proses belajar sehingga dapat menghasilkan pencapaian yang optimal. Media yang dikembangkan dalam artikel ini adalah media flashcard berbasis digital. Media flashcard berbasis digital ini memuat gambar, teks, dan audio untuk menambah penguasaan dan pemahaman peserta didik terkait makna kata. Sehingga diharapkan media tersebut dapat membantu dan membuat peserta didik tertarik serta aktif dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2015; Anggraeni, 2023). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek dari penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru, dan 15 peserta didik kelas II SD Negeri Kertonatan 01. Sedangkan objek pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran flashcard digital yang dikembangkan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan soal pretest-posttest. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru mengajarkan kosakata kepada peserta didik saat pembelajaran. Aspek observasi

yang dilakukan meliputi persiapan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi, dan evaluasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas II. Aspek wawancara meliputi kondisi kemampuan kosakata peserta didik, kendala dalam pengajaran kosakata, strategi pengajaran kosakata, media pembelajaran kosakata, dan pemanfaatan teknologi.

Angket ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi pada media flashcard digital. Aspek yang dinilai meliputi penyajian media, tampilan, teks, isi, dan bahasa. Angket juga ditujukan kepada guru kelas II dan 7 peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon terhadap flashcard digital. Aspek yang dinilai meliputi teknik dan penyajian media, penyajian isi materi, kualitas penggunaan media, tampilan, dan bahasa. Pretest dan posttest dilakukan oleh peserta didik kelas 2 untuk mengukur tingkat pemahaman kosakata yang telah dipelajari. Peserta didik mengidentifikasi, mengartikan, dan menyusun kalimat dengan kosakata yang telah dipelajari. Pada penelitian ini, materi yang dipelajari untuk menambah kosakata peserta didik adalah "Bijak Memakai Uang" yang mengacu pada Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka 2022.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara guru kelas II, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor soal pretest-posttest dan skor angket validasi ahli media, ahli materi, uji coba guru, serta uji coba peserta didik. Teknik analisis data kualitatif dengan mereduksi dan disajikan dalam uraian singkat, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan skala likert dan perhitungan N-Gain. Ernawati (2017) menyatakan indikator pernyataan dalam skala Likert diberikan skor 1-5 yaitu (5) sangat layak, (4) layak, (3) cukup layak, (2) tidak layak, dan (1) sangat tidak layak. Persentase hasil angket validasi dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor yang diberikan}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$$

Selanjutnya, Sugiyono (2015; Setia, 2014) menyatakan perhitungan N-Gain dilakukan dengan rumus berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Perolehan hasil N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori sebagai berikut.

Rentang Nilai	Klasifikasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sugiyono (2015; Setia, 2014)

Adapun kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam bentuk persen (%) sebagai berikut.

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

(Nasir, 2016; Nawir et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Barokah (2023; Batubara, 2021) menyatakan model ADDIE merupakan salah satu model yang populer dan mudah digunakan dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran. Rayanto & Sugiarti (2020), menyatakan pengembangan ADDIE meliputi lima langkah, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

1. Analysis

Tahap analisis merupakan tahapan mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik terkait sumber informasi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Febriyanti, 2023). Analisis bertujuan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas II SD Negeri

Kertonatan 01. Hasil analisis dari pra penelitian ini dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran flashcard digital pada pengajaran kosakata Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terdapat 5 peserta didik yang belum lancar membaca sehingga kesulitan dalam mencari kata yang belum dipahami. Sedangkan 10 peserta didik sudah lancar membaca, namun tingkat penguasaan dan pemahaman kosakata masih rendah. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran, sebagian besar peserta didik sering bertanya kepada guru mengenai maksud dari teks materi yang sedang dipelajari.

Pengajaran kosakata dilakukan setiap hari dan diintegrasikan dalam materi lain, seperti melalui teks cerita atau wacana. Namun, guru cenderung mengajarkan kosakata dengan cara memberikan penjelasan secara langsung dibanding dengan menggunakan media kartu atau lainnya. Hal tersebut membuat peserta didik cenderung bersikap pasif karena guru kurang melibatkan mereka dalam proses pembelajaran secara langsung dalam pengajaran kosakata. Guru juga tidak menggunakan media interaktif yang lain dalam pengajaran kosakata, karena keterbatasan fasilitas dan kemampuan dalam mengoperasikan media digital.

Masalah yang terjadi di sekolah dapat disimpulkan terdapat kesenjangan kemampuan membaca yang berdampak pada pemahaman kosakata. Keterbatasan media pembelajaran khususnya berbasis teknologi juga belum dimanfaatkan karena keterbatasan fasilitas dan kompetensi guru. Selain itu, pendekatan pembelajaran kosakata yang kurang kreatif sehingga pemahaman kosakata peserta didik rendah dan cenderung pasif dalam pembelajaran.

Hasil dari wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran flashcard digital yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik agar pembelajaran lebih beragam serta peserta didik antusias dalam pengajaran kosakata yang diajarkan oleh guru.

2. Design

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran flashcard digital yang akan dikembangkan. tahap desain yang dimulai dengan menentukan materi dan mendesain tampilan flashcard digital menggunakan canva. Isi materi dan gambar ilustrasi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan diintegrasikan dalam kehidupan nyata. Kosakata yang disampaikan mengacu pada materi Bijak Memakai Uang dari Buku Siswa Kemdikbud Kurikulum Merdeka. Media flashcard digital ini dibuat menggunakan aplikasi canva kemudian dikonversi ke website heyzine.com. Pada website heyzine.com, halaman genap flashcard ditambahkan audio kosakata. Berikut hasil desain flashcard digital yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Tabel 1.1 Desain tampilan pertama bagian isi



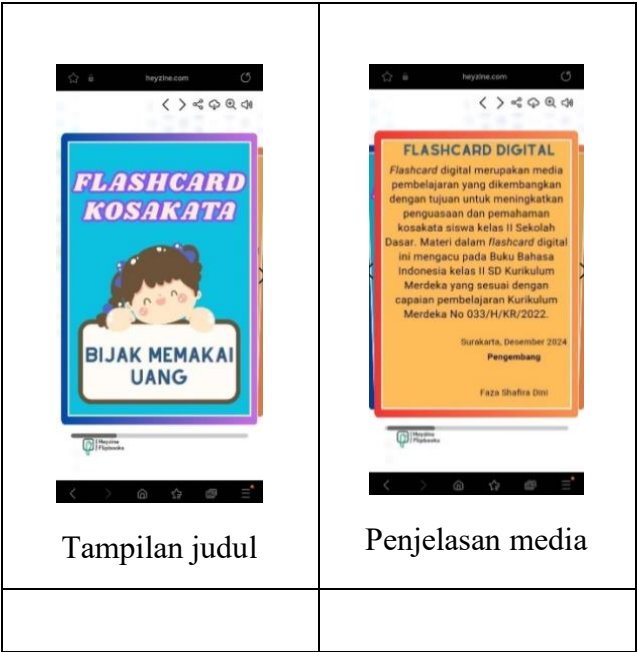
Tampilan kedua komponen isi flashcard, terkait dengan penjelasan kosakata dari tampilan pertama. Penjelasan kosakata berdasarkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Berikut ini desain tampilan kedua komponen isi flashcard digital terkait penjelasan kosakata.

Tabel 1.2 Desain tampilan kedua bagian isi



Kedua tampilan desain di atas, dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Selain bagian isi, flashcard digital ini juga memiliki bagian yang lain. Terdapat bagian judul, penjelasan media, cara penggunaan media, isi, dan penutup. Semua bagian dalam flashcard digital ini didesain menggunakan Canva dan dikonversi dalam website heyzine.com dengan tangkapan layar sebagai berikut.

Tabel 1.3 Flashcard setelah dikonversi dalam heyzine.com





Petunjuk penggunaan media

Tampilan pertama bagian isi

Tampilan kedua bagian isi

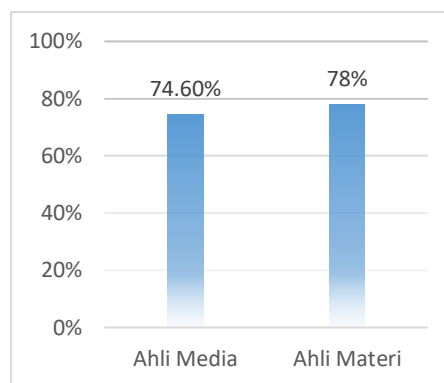
Penutup

3. Development

Media flashcard digital yang telah dirancang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi produk bertujuan untuk menguji kelayakan pada produk yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media flashcard digital dilihat dari segi desain media, tampilan, dan teks. Jumlah skor yang diperoleh adalah 56 dari 15 pernyataan. Hasil penilaian ahli media sebesar 74,6%. Validator ahli media memberi kritik dan saran pada media ini yaitu gambar harus disesuaikan, jika menggunakan gambar animasi maka harus menggunakan gambar animasi semua.

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan dan kekurangan konten materi dari produk yang dikembangkan. Penilaian materi meliputi aspek isi dan bahasa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 39 dari 10 pernyataan. Hasil penilaian ahli materi sebesar 78%. Validator ahli materi memberi kritik dan saran pada media ini yaitu penjelasan istilah harus diperbaiki dengan mengacu Tesaurus (KBBI), gunakan EYD V (tanda baca) misalnya: 2 rincian tidak perlu tanda koma (,), dan parafrasa dengan baik penjelasan dalam Tesaurus.

Hasil validasi media dan materi dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1.1 Grafik hasil uji validasi

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa persentase uji validasi ahli media 74,6% dan ahli materi 78%. Menurut Arikunto (2009; Lailusmi, 2022) untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan kriteria penilaian validasi oleh ahli yang dapat dilihat pada tabel 1.4 berikut.

Tabel 1.4 Kriteria kelayakan menggunakan skala *likert*

No	Persentase	Kriteria
1.	81-100%	Sangat layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup layak
4.	21-40%	Tidak layak
5.	0-20%	Sangat tidak layak

Arikunto (2009; Lailusmi, 2022)

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya peneliti melakukan revisi pada media flashcard digital yang

dikembangkan. Media pembelajaran flashcard digital yang telah dibuat dan direvisi, dapat diakses melalui QR code berikut.



Gambar 1.2 Hasil flashcard digital

4. Implementation

Pada tahap implementasi, media pembelajaran flashcard digital yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada guru kelas II dan 7 peserta didik kelas II di SD Negeri Kertonatan 01. Tahap uji coba ini dilakukan secara langsung, dimulai dengan pengenalan media yang dikembangkan dan penjelasan tentang cara penggunaannya. Selanjutnya, peneliti memberikan angket kepada guru kelas II dan tujuh peserta didik tersebut untuk mengetahui respon mereka terhadap kelayakan media pembelajaran flashcard digital yang dikembangkan. Hasil uji coba kepada guru kelas II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.5 Hasil respon guru terhadap media pembelajaran *flashcard* digital

Aspek	Skor
Teknik dan penyajian media	17
Penyajian isi materi	9
Kualita penggunaan media	19
Jumlah skor	45
Persentase	90%
Kriteria	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1.5, dapat diketahui bahwa hasil respon guru kelas II pada uji coba memperoleh jumlah skor 45 dengan persentase 90% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Selain itu, guru memberikan komentar terhadap media untuk ditingkatkan lagi agar peserta didik mempunyai banyak perbendaharaan kata.

Selain uji coba kepada guru kelas II, peneliti juga melakukan uji coba kepada 7 peserta didik

kelas II. Tiap peserta didik diberikan angket berisi 7 pernyataan menggunakan 5 skala *likert* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1.6 Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flashcard* digital

Nama	Jumlah Skor
BP	30
SA	30
AP	28
AS	32
AD	29
AZ	30
CS	30
Jumlah Skor	209
Persentase	85,3%
Kriteria	Sangat layak

Hasil respon peserta didik terhadap media flashcard digital yang dikembangkan menunjukkan media sangat layak digunakan dengan persentase 85,3%. Hal ini dapat disimpulkan hasil uji coba media *flashcard* digital memperoleh kategori "sangat layak", sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata.

5. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran flashcard digital. Uji efektivitas pada penelitian pengembangan ini menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2015) mengemukakan metode eksperimen diartikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Uji efektivitas ini dengan memberikan soal pretest dan posttest masing-masing 20 soal kepada 15 peserta didik kelas II. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.7 Hasil pretest dan posttest peserta didik terhadap media *flashcard* digital

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	AA	65	85
2.	AF	45	90
3.	AZ	70	90
4.	AS	75	100
5.	AD	60	85
6.	AP	50	75

7.	AS	70	85
8.	BP	65	95
9.	CS	75	100
10.	KR	75	90
11.	KN	70	90
12.	MA	50	90
13.	SA	65	95
14.	SK	70	80
15.	SA	70	85
Rata-Rata		65	89

Berikut hasil perhitungan menggunakan N-Gain.

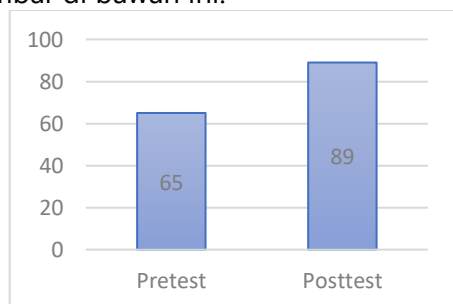
$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{89 - 65}{100 - 65}$$

$$g = \frac{24}{35}$$

$$g = 0,68$$

Berdasarkan tabel 1.7 dan perhitungan N-Gain di atas, hasil N-Gain sebesar 0,68 diklasifikasikan dalam kategori "sedang" dan persentase 68% dalam kategori "cukup efektif". Selisih rata-rata pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.7 Rata-rata hasil pretest dan posttest

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 24 poin. Dengan demikian, media pembelajaran flashcard digital yang dikembangkan cukup efektif digunakan dalam pengajaran kosakata peserta didik kelas II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran flashcard digital dalam penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata peserta didik kelas II SD Negeri Kertonatan 01. Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap awal, dilakukan analisis masalah dan kebutuhan dilanjutkan dengan desain flashcard digital menggunakan aplikasi canva dan website heyzine.com. Media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media. Setelah dinyatakan layak, media diuji coba kepada guru dan tujuh peserta didik, dan dilakukan pengujian efektivitas melalui pretest dan posttest terhadap 15 peserta didik kelas II SD Negeri Kertonatan 01.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard digital untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata laya dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh hasil sebesar 74,6% dan hasil ahli materi sebesar 78% yang termasuk kategori "Layak". Sedangkan uji coba kepada guru memperoleh hasil sebesar 90% dan hasil peserta didik sebesar 85,3% yang termasuk kategori "Sangat Layak". Dari analisis N-Gain pretest dan posttest, diperoleh hasil 0,68 yang termasuk klasifikasi "sedang" dengan persentase efektivitas sebesar 68%. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard digital pada penelitian ini cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata peserta didik kelas II SD Negeri Kertonatan 01.

Saran dalam penelitian ini ada tiga. Pertama, perlu dikembangkan media pembelajaran flashcard digital pada materi yang lain untuk memenuhi kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Kedua, penting adanya penelitian lanjutan terkait efektivitas media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Ketiga, harus ada pemantauan dari guru dan orang tua peserta didik saat menggunakan media pembelajaran flashcard digital saat di luar kelas agar peserta didik fokus dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adzani, M. R., & Salahuddin, R. (2019). Flashcard

- Sentence As A Media For Increasing Elementary School Students' Literacy Understanding. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 401–410. <https://doi.org/10.37758/jat.v5i3.511>
- Anggraeni, A. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia* <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72738>.
- Ardiyanti, A., Usman, M., & Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1). <https://doi.org/10.34050/jib.v6i1.4327>.
- Barokah, R. A., Lutfi, & Rahmatunnisa, S. (2023). Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3365–3375. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital (1st ed.)*. PT Remaja Rosdakarya. https://www.researchgate.net/publication/352887544_Media_Pembelajaran_Digital.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Farmasari, S., Mahyuni, Wardana, L. A., & Junaidi, A. (2021). *Maksimalisasi Penggunaan Flash Card Untuk Penguatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Pinggiran Di Kota Mataram*. 78–88. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v1i1.90>.
- Febriyanti, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI*. Institut Agama Islam Negeri Metro. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8642/>.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Gaol, J. L. (2020). The Ability of Students Develop Narrative Paragraphs by Using Flash Card. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 56–64. <https://doi.org/10.35335/cendikia.v10i2.1677>
- Lailusmi, H. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24130/>.
- Lisa, H. (2019). the Effectiveness of Flashcards on the Motivation To Increase English Vocabulary Among the Fourth Elementary School. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 4(1), 43–53. <https://doi.org/10.33369/joall.v4i1.6852>
- Nasir, A. M. (2016). *Statistik Pendidikan*. Media Akademi. <https://doi.org/10.31227/osf.io/judwx>.
- Nawir, M., Khaeriyah, H., & Syamsuriyawati. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif), 100–108. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/422>.
- Rahmayanti, Luardini, M., & Asi, N. (2020). Teaching Vocabulary By Using Flashcard Media At the Fifth Grade Elementary School. *Journal Compound*, 8(2), 127–131. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JCP/article/view/2440>.
- Rayanto, Y. H., & Sugiarti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic dan Research Institute. ISBN: 978-623-93491-2-7.
- Setia, R. A. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*

- Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan*. Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/view/creators/Setia=3ARestu_Arti=3A=3A.html.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Sumbertada, K. (2024). *Uses Flashcards to Increase the Vocabulary of Elementary School Students*. 4(2018), 326–335. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/870>.
- Suryana, N., & Permadi, D. (2000). *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*. Sarana Pancakarya. <https://doi.org/10.31219/osf.io/y93ck>.