

## **Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa Kelas V SD Swasta PAB 27 Medan**

**Dinda Lestari<sup>1</sup>, Wildansyah Lubis<sup>2</sup>, Irsan<sup>3</sup>, Doddy Felix P Ambarita<sup>4</sup>, Albert P Sirait<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail : [dindalestari0409@gmail.com](mailto:dindalestari0409@gmail.com)

### **Abstrak**

Pengembangan Media *Flashcard* memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan, keefektivan, dari produk yang telah diiciptakan yaitu media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Delopment* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE ( Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media guru dan siswa kelas V SD Swasta PAB 27 Medan dengan jumlah 28 orang siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Adapun hasil penilaian dari produk yang telah dikembangkan dengan kelayakan materi sebesar 82% dan kelayakan dari media sebesar 88% dengan katergori "Sangat Layak". Pratikalitas yang diuji bersama dengan wali kelas V mendapat presentasi kepraktisan sebesar 95%. Pada keefektivan produk yang diciptakan sebesar 92% keduanya dengan kategori "Sangat Layak". Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan produk *Flashcard* yang telah dikembangkan sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diberikan kepada peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris

**Kata Kunci:** *Flashcard, Media Pembelajaran*

### **Abstract**

Flashcard Media Development has the aim of knowing how feasibility, practicality, effectiveness, of the product that has been created, namely Flashcard media in English language learning. The type of research used is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this research were material experts, media experts, teachers and fifth grade students of SD Swasta PAB 27 Medan with a total of 28 students, consisting of 12 boys and 16 girls. The data collection technique used is quantitative and qualitative data analysis. The results of the assessment of the products that have been developed with material feasibility of 82% and feasibility of the media of 88% with the category "Very Feasible". Practicality which was tested together with the fifth grade teacher received a practicality presentation of 95%. The effectiveness of the product created was 92% both with the category "Very Feasible". From the results of the research conducted, it can be concluded that the Flashcard products that have been developed are very feasible, very practical, and very effective to be given to students, especially in English language learning

**Keywords:** *Flashcards, Learning Media.*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa adalah salah satu peranan penting dalam kehidupan. Bahasa memiliki dampak yang besar pada kehidupan sehari-hari, dan dengan bahasa itulah orang dapat berkomunikasi. Bahasa juga merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan segala bentuk informasi, emosi, dan pemikiran melalui simbol-simbol, baik lisan, tulisan, isyarat, atau simbol-simbol lainnya. Sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Permendiknas RI. No 23 tahun 2006 menyatakan bahwa Sekolah Dasar dapat menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal. Lalu pada Kurikulum Merdeka melalui Permendikbud Ristek Nomor 12/2024 mengatur bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib mulai kelas 3

Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI), atau satuan pendidikan lain yang sederajat. (Khofifah, 2022).

Pembelajaran Bahasa Inggris saat ini sangat penting karena disaat zaman yang semakin modern ini perlu untukantisipasi di era globalisasi. Dengan penerapan Bahasa Inggris sejak dini diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik dan mampu bersaing di kancah internasional. Kosa kata merupakan bagian dari komponen penting juga dalam Bahasa karena dalam pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik perlu penguasaan kosa kata. Ketika menggunakan Bahasa, peserta didik yang kaya kosakata akan berhasil mengembangkan ekspresifnya. (Hilma Safitri, Aisyah Al-Baroroh, Ria Antika, Puji Astuti. 2023)

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Swasta PAB 27 Medan, peneliti mendapatkan beberapa informasi bahwa hanya terdapat sekitar 6 orang siswa (21%) yang dinilai baik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas, sedangkan 22 orang siswa lainnya (78%) dinilai kurang dalam penguasaan kosakata dari 28 total siswa yang terdapat di kelas V-A SD Swasta PAB 27 Medan. hasil ini tentu tidak sesuai dengan yang diharapkan dan tidak memenuhi tujuan awal pembelajaran. Hasil penguasaan kosakata dapat dilihat dari siswa di kelas tersebut tergolong rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik, mengingat penguasaan kosakata ini salah satu komponen dasar yang harus dikuasai.

Kesulitan tersebut dikarenakan guru yang menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, apalagi penggunaan media yang masih sangat minim. Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran suatu peranan penting dalam memfasilitasi guru untuk menyampaikan pengetahuan, serba sebagai jembatan pengetahuan bagi peserta didik untuk menerima pengetahuan dengan jelas. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mengajak dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara Bersama guru bidang studi Bahasa Inggris kelas V SD Swasta PAB 27 Medan, diperoleh informasi bahwa guru kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru masih menggandakan buku lks sebagai medianya. Sehingga hal tersebut membuat siswa kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran. Padahal penggunaan media sebagai perangkat pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pembelajaran bagi siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran, ada beberapa hal yang harus di perhatikan, yakni media harus sesuai dengan materi yang di ajarkan, media tidak rumit untuk digunakan sehingga peserta didik tidak bingung, dan media harus dirancang dari bahan-bahan yang sederhana dan mudah ditemukan. Dengan adanya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, maka kegiatan belajar mengajar di kelas tidak lagi berpusat kepada guru. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa Kelas V SD Swasta PAB 27 Medan".

## METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian serta pengembangan ataupun sering disebut dengan *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE antara lain: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini akan dilakukan di SD Swasta PAB 27 Medan yang terletak di Jalan Sidomulyo, Tanjung Mulia, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan, Sumatra Utara. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan mulai semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media guru dan siswa kelas V SD Swasta PAB 27 Medan dengan jumlah 28 orang siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard*.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner/angket, dan tes. Instrumen penelitian ini menggunakan instrument observasi, pedoman wawancara, angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, instrument praktisi, lembar tes. Teknik analisis data

pada penelitian ini adalah menggunakan data kualitatif dan kuantitatif antara lain analisis kelayakan media, analisis praktikaliras, analisis keefektifan,

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD. Pada tahap pengembangan model yaitu sebagai berikut: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun hasil dan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

#### A. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan guru dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan wawancara pada guru bidang studi Bahasa Inggris di kelas V SD Swasta PAB 27 Medan yaitu Ibu Maimunah Harahap, S.Pd pada 13 November 2023. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan tersebut, diambil sebuah solusi untuk menciptakan belajar yang efektif, di mana guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan dapat menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, akan dilakukan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan guru akan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Analisis peserta didik ini dilakukan melalui observasi yang dilakukan pada kelas V SD Swasta PAB 27 Medan. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi siswa. Hasil observasi peserta didik adalah peserta didik yang kurang berminat dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan peserta didik yang kurang dalam berinteraksi atau terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

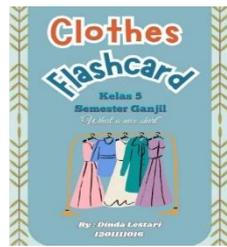
Pada analisis perangkat adalah hasil yang diperoleh pada tahap ini, perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu buku LKS, kamus dengan dua bahasa, dan terdapat televisi diruangan kelas namun tidak pernah digunakan. Berdasarkan analisis perangkat pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa dibutuhkan adanya pengembangan pada perangkat pembelajaran dan dalam penelitian ini peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

Dari analisis kurikulum dan materi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SD Swasta PAB 27 Medan adalah kurikulum Merdeka pada kelas I,II, IV, dan V, namun pada kelas III dan IV masih menggunakan kurikulum 2013. Materi yang peneliti pilih untuk menjadi fokus penelitian ini adalah materi Bahasa Inggris di Kelas V pada bab 5 "What a nice skirt".

#### B. Tahap Desain

Tahapan penyusunan materi pembelajaran peneliti mengumpulkan dan merancang materi, menentukan gambar dan kuis pertanyaan yang akan dimuat dalam media pembelajaran dan disesuaikan dengan materi. Materi pembelajaran diadaptasi dari internet dan buku online Bahasa Inggris kelas V dan dari referensi lainnya terkait materi yang akan dipelajari.

Tahapan mendesain konsep media pembelajaran ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan dalam pengembangan media *Flashcard* tersebut. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti kertas yang memiliki tekstur sedikit lebih tebal dibandingkan kertas pada umumnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan konten seperti *background*, gambar dan font yang menunjang tampilan media agar lebih menarik. Peneliti juga menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk keperluan edit dalam pengembangan media.



Sampul Kartu Media *Flashcard*



Petunjuk Penggunaan *Flashcard*



Kosa kata *Flashcard*

### C. Pengembangan

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flashcard*. Kemudian dilakukan pengujian kelayakan pada media yang telah dihasilkan, yakni validasi media, validasi materi, dan praktikalitas penggunaan media dalam pembelajaran di dalam kelas.

#### 1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi penelitian ini yaitu Yeni Erlita, S.Pd, M.Hum, dilakukannya validasi materi dalam media pembelajaran *Flashcard* ini bertujuan untuk mengetahui materi yang ada dalam *Flashcard* layak serta valid diberikan kepada peserta didik kelas V SD Swasta PAB 27 Medan. Revisi yang dilakukan bersama ahli materi tahap 2 membawa hasil yang memuaskan. Dari revisi yang kedua diperoleh hasil 89% dengan kriteria "Sangat Valid".

#### 2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan salah satu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. Uji validasi dilakukan dalam dua tahapan, tahap pertama dilakukan pada 14 Juni 2024. Presentase dari hasil penilaian media *Flashcard* yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan hasil sebesar 88% dengan kriteria Sangat valid. Pada penilaian tahap 2 ini media pembelajaran *Flashcard* sudah melewati beberapa proses penyempurnaan dan dapat diberikan kepada peserta didik.

### D. Implementasi

Pada tahap ini, dilanjutkannya dengan tahap implementasi dari tahap pengembangan. Dalam tahap ini semua rancangan media yang telah dirancang dan direvisi. Media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran bahasa inggris, diimplementasikan pada peserta didik kelas V. Tahap ini dilakukannya uji coba produk kepada peserta didik dan praktisi Pendidikan.

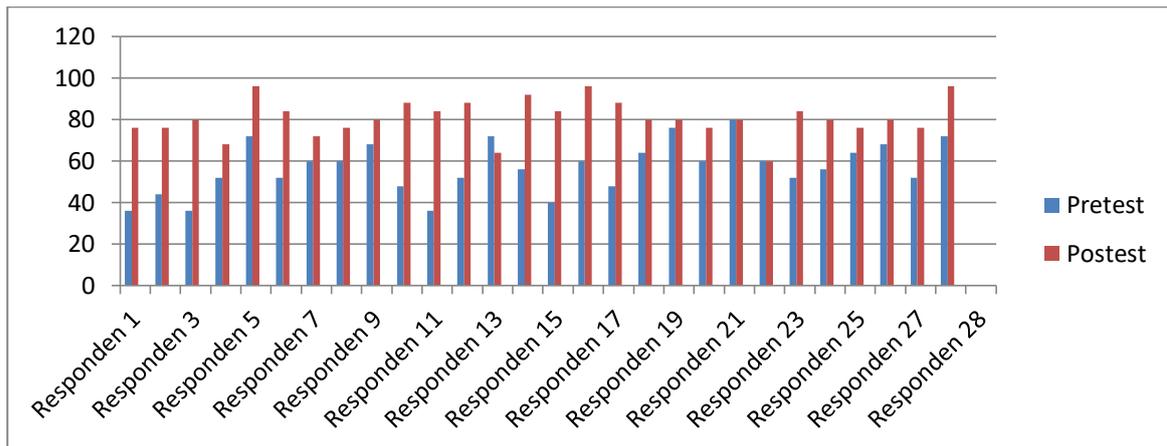
#### 1) Validitas oleh Praktisi Pendidikan

Uji Pratikalitas yang dilakukan di kelas IV SD Swasta PAB 27 dilakukan bersama dengan Ibu Siti Maimunah, S.Pd. Adapun tujuan diadakannya validasi angket ini adalah agar dapat mengetahui bagaimana kepraktisan dari produk media *Flashcard*. Bersama dengan praktisi dilakukannya perhitungan angket yang telah dilakukan bersama praktisi pendidikan. Hasil presentase pratikalitas sebesar 95% dengan kriteria "Sangat valid".

2) Efektivitas Media *Flashcard*

Efektifnya sebuah produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah produk *Flashcard* diuji di kelas V SD Swasta PAB 27. Dengan menguji keefektifan produk dengan cara *Pretest-Posttest* berguna untuk mengetahui bagaimana pemahaman dari peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk *Flashcard*.

Data yang diperoleh dari kegiatan *Pretest* dan *Posttest* diketahui bahwa rata-rata dari *Pretest* yang dilakukan adalah sebesar 57 dan *Posttest* sebesar 81. Maka dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang terjadi setelah menggunakan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris di SD Swasta PAB 27 Medan



Hasil dari perolehan presentase *Pretest* dan *Posttest* adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan

- N-Gain : Koefisien gain (peningkatan) ternormalisasi
- Skor maksimum : Skor tertinggi jika semua soal tes benar terjawab
- Skor Posttest : Skor dari instrument yang terakhir digunakan
- Skor pretest : Skor dari instrument yang pertama digunakan

$$N\text{-Gain} = \frac{2.260 - 1.576}{2.800 - 2.260}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{684}{540} = 1,2$$

Adapun hasil perolehan dengan presentase hasil *Pretest* dan *Posttest* adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Nilai Pretest Tuntas} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100$$

$$: \frac{5}{28} \times 100$$

$$: 17\%$$

$$\text{Presentase Nilai Posttest Tuntas} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100$$

$$: \frac{24}{28} \times 100$$

$$: 89\%$$

Rentang	Tingkat N-Gain	Klasifikasi Efektivitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektivitas tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang	Efektivitas sedang
$(g) < 0,30$	Rendah	Efektivitas rendah

Sesuai dengan table perolehan hasil menggunakan rumus N-Gain. Didapatkannya efektivitas produk sebesar 1,2 dengan klasifikasi tinggi. Hal tersebut dapat menyatakan bahwa produk media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris, efektif untuk digunakan.

#### E. Evaluasi

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah evaluasi, dalam kegiatan ini dilakukannya evaluasi dari produk media pembelajaran *Flashcard* mata pelajaran Bahasa Inggris setelah dilakukannya implementasi di sekolah SD Swasta PAB 27 Medan. Sehingga dari tahap ini dilakukannya evaluasi akhir.

#### Pembahasan

Berdasarkan temuan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat anak kurang dalam penguasaan kosakata dari 28 total siswa yang terdapat di kelas V-A SD Swasta PAB 27 Medan hal ini tentu menjadi problematis karena hanya sedikit siswa yang mampu mengingat kosa kata Bahasa Inggris dengan baik dan dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata dapat dilihat dari siswa di kelas tersebut tergolong rendah.

Setelah melakukan tahapan observasi dan wawancara terhadap guru bidang studi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Swasta PAB 27 Medan. Kemudian Peneliti melakukan tahap desain adalah tahapan yang dimana mengumpulkan bahan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, membuat soal *Pretest* dan *Posttest*. Setelah mengumpulkan bahan lalu lanjut kepada praktikum desain produk yang akan diciptakan menggunakan aplikasi *Canva*. Tahapan ini memerlukan kreatifitas dalam menciptakan produk yang menarik minat siswa dalam menggunakan produk yang akan kita ciptakan. Disusunnya rancangan-rancangan yang akan digunakan untuk menciptakan produk *Flashcard*. Tahap ini juga merancang instrument penelitian yang nantinya akan digunakan.

Menciptakan produk yang telah dirancang dan telah selesai diciptakan diperlukannya produk yang dapat melatih dan juga dapat memberikan pemecahan masalah pada media yang diciptakan. Penyusunan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik yang aktif bersosialisasi serta menyukai paduan gambar dan warna disertai dengan level kognitif dari peserta itu sendiri.

Diberikannya produk yang telah diciptakan kepada para validator ahli yang dimana tahap ini adalah tahapan pengembangan yang dilakukan pada media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris agar produk yang diberikan kesekolah dapat dinyatakan valid serta layak untuk diujikan kepada peserta didik. Setelah pengembangan telah dilakukannya, dilaksanakannya tahap implementasi yang dimana menguji media pembelajaran *Flashcard* kepada peserta didik dan juga guru yang ada di sekolah tersebut. Melihat bagaimana respon dari peserta didik dan guru terhadap produk yang diberikan.

Selanjutnya tahap evaluasi, tahap ini melakukan evaluasi atau penilaian akhir dari produk yang diciptakan. Produk dapat dinyatakan dan layak ketika tidak terjadinya kesalahan dalam produk, maka produk media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris dapat dinyatakan baik untuk digunakan oleh khalayak ramai seperti peserta didik di berbagai sekolah.

##### 1) Kevalidan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris

Media *Flashcard* valid atau pun dinyatakan layak dan telah diuji berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Ibu Yeni Erlita, S.Pd., S.Hum. Penilaian yang diberikan ahli materi sebanyak dua kali, karena beberapa revisi. Setelah merevisi maka, didapatlah hasil dari kelayakan materi *Flashcard* sebesar 82% dengan rata rata skala 4 dan 5. Selanjutnya data diperoleh dari ahli media yaitu Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd. M.Pd. Aspek yang dinilai yaitu; konten,

desain, bahasa, dan penyajian dari media. Validasi yang diuji mendapat presentase sebesar 88% dengan kriteria "Sangat Layak".

## 2) Keefektifan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Dalam mengetahui keefektifan dari media *Flashcard* dapat dilihat dari hasil uji *Pretest* dan *Posttest* sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Ada 25 butir soal yang diberikan kepada peserta didik di akhir dan awal pembelajaran. Setelah *Pretest* dilakukan peneliti menerapkan media *Flashcard* dan mengajarkannya menggunakan uji keefektifan dapat mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah media pembelajaran diterapkan. Jika terjadi peningkatan terhadap kemampuan peserta didik, maka dapat dikatakan media telah efektif. Adapun ketuntasan mata pelajaran suatu proses pembelajaran efektif apabila mencapai nilai 70. Dari hasil uji keefektifan diperoleh nilai rata-rata dari soal *Pretest* 57, dan nilai rata-rata *Posttest* adalah 81. Dengan perhitungan menggunakan rumus yang telah digunakan diperoleh perhitungan keefektifan dari media sebesar 1,2 dengan kriteria "Sangat Efektif".

## 3) Kepraktisan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan bersama Ibu Siti Maimunah, S.Pd. dengan penelitian angket pratikalitas memiliki presentase sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Layak". Uji pratikalitas ini dilakukan sesuai peneliti selesai mengajarkan materi menggunakan media *Flashcard* di SD Swasta PAB 27 Medan.

## SIMPULAN

Dalam penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk dapat menciptakan produk yang baik dan penelitian ini sudah selesai dilakukan. Disesuaikan dengan langkah dan tahapan pengembangan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model pengembangan ADDIE di kelas V SD Swasta PAB 27 Medan. Maka diperoleh simpulan yaitu sebagai berikut:

1. Kelayakan media *Flashcard* dapat dilihat dari hasil akhir penilaian dengan dosen ahli materi Ibu Yeni Erlita, S.Pd., S.Hum yaitu nilai sebesar 82%. Lalu uji yang dilakukan bersama ahli media Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd. M.Pd sebesar 88% kedua uji tersebut mendapat kriteria "Sangat Layak".
2. Keefektifan media pembelajaran *Flashcard* dengan melakukan uji *Pretest* dan *Posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik SD Swasta PAB 27 Medan mendapatkan perolehan nilai presentase sebesar 1,2 berdasarkan kriteria "Sangat Efektif". Media sangat efektif untuk diberikan kepada peserta didik sebagai sumber ataupun referensi pembelajaran.
3. Kepraktisan media *Flashcard* dilakukan bersama dengan wali kelas V di SD Swasta PAB 27 Medan yaitu Ibu Siti Maimunah, S.Pd. mendapat perolehan nilai presentase sebesar 95% kriteria "Sangat Layak".

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jalarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawaali Pers.
- Fanny, A. M. (2019, March). Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum. In *International Conference on Business Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools ' Student Learning Outcomes. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Zaifatur Ridha, Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R.,

- Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M. Hasan (ed.); 1st ed.). Tahta Media Group.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(2), 108. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>
- Irma, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah. In *skripsi*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Khofifah, U. zuhdi. (2022). Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas li Saat Pembelajaran Daring. *J.PGSD*, 10(1), 1–10.
- Oktavia Triami Putri. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Flashcard Di SD Negeri Surokarsan 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(5), 355–365
- Mariana Hesti, R., & Nuryanti, L. (2022). Efektivitas Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 14(1), 69–80. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss1.art7>
- Miftahul Jannah, U. J. (2022). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Flash Card Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11172–11176.
- Putri, A., & Febriani, M. (2023). Tantangan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 510–516.
- Satria Bagus Wicaksana, Y. A. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard Pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *IT-EDU*, 5(1), 121–131.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Safitri, H., Al-Baroroh, A., Antika, R., & Astuti, P. P. (2023). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini dengan Variasi. *Acitya Bhakti*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.32493/acb.v2i2.18854>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9664>
- Wakana, J. (2018). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru. In *Skripsi*.
- Wati, I. K., & Oka, I.G, Padmadewi, N. . (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>
- Wardah. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Make a Match. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1217>.