

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN KOSA KATA TEMATIK BAHASA INGGRIS DI
SEKOLAH DASAR KELAS VI SDN NO. 100710 HAPESONG BARU**



(Research And Developpment)

TESIS



*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)*

Oleh:

DEWI ANGREINI TELAUMBANUA

NIM. 2450600004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN KOSA KATA TEMATIK BAHASA INGGRIS DI
SEKOLAH DASAR KELAS VI SDN NO. 100710 HAPESONG BARU**



(Research And Development)

TESIS

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)*

Oleh:

**DEWI ANGREINI TELAUMBANUA
NIM. 2450600004**



PEMBIMBING I

Dr. Fauziah Nasution., M.Ag
NIP. 197306172000032013

PEMBIMBING II

Dr. Hamka., M. Hum
NIP. 198408152009121005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Tesis

An. Dewi Angreini Telaumbanua

Padangsidempuan, Juni 2026

Kepada Yth,
Direktur Pascasarjana
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis an. Dewi Angreini Telaumbanua yang berjudul "Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru", maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Master Pendidikan (M.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Dasar pada Fakultas Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesis-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



Dr. Fauziah Nasution, M. Ag
NIP. 197306172000032013



Dr. Hanika, M.Hum
NIP. 198408152009121005

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Angreini Telaumbanua
NIM : 2450600004
Program Studi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Judul Tesis : Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 2 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 11 Juni 2026 Saya

yang Menyatakan,



Dewi Angreini Telaumbanua
NIM. 2450600004

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Angreini Telaumbanua

NIM : 2450600004

Program Studi : Pendidikan Dasar

Fakultas : Pascasarjana

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru"

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 11 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Dewi Angreini Telaumbanua
NIM. 2450600004

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN
KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Angreini Telaumbanua

NIM 2450600004

Jurusan : Pendidikan Dasar

Semester : IV (Empat)

Fakultas : Pascasarjana

Alamat : Kampung Matahari, Kel. Hapesong Baru, Kcc. Batang Toru

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 11 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN RABAH ADDARY
PADANGSIDEMPUPAN



Dewi Angreini Telaumbanua

NIM. 2450600004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQSYAH TESIS**

Nama : Dewi Angreini Telaumbaua
NIM : 2450600004
Program Studi : Pendidikan Dasar Pascasarjana
Judul Hasil Tesis : Pengembangan Media Flashcard Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris di sekolah dasar Kelas VI SDN No 100710 Hapesong Baru

Ketua

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 198012242006042001

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 197209202000032002

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 198510252015032003

Sekretaris

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 198408152009121005

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 198408152009121005

Dr. Fauziah Nasution, M.Ag
NIP. 197306172000032013

Pelaksanaan Sidang Munaqsyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 17 Juni 2026
Pukul : 08.00 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai : Lulus/A
Indeks Prestasi Kumulatif : 4,00
Predikat : Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor :B-1460/Un.28/AL/PP.00.9/06/2026

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Flashcard Interaktif untuk
Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris di
Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru
NAMA : Dewi Angreini Telaumbanua
NIM : 2450600004
PROGRAM STUDI : Pendidikan Dasar

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)

Padangsidimpuan, 22 Juni 2026

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 19680704 200003 1 003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ABSTRAK

Dewi Angreini Telaumbanua, NIM 2450600004 (2026). Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas Vi Sdn No. 100710 Hapesong Baru

Pembelajaran kosakata tematik Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, minimnya media pembelajaran yang interaktif, serta rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Kondisi tersebut menyebabkan penguasaan kosakata siswa belum optimal. Padahal, kosakata merupakan dasar penting dalam keterampilan berbahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media flashcard interaktif yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi proses pengembangan, tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media flashcard interaktif untuk pembelajaran kosakata tematik Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata tematik Bahasa Inggris siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, efektivitas, dan reliabilitas instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard interaktif yang dikembangkan memperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Media juga memenuhi kriteria praktis karena mudah digunakan oleh guru dan siswa serta mendapat respon positif selama proses pembelajaran. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest serta tingginya tingkat ketuntasan belajar siswa. Selain itu, media mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil uji reliabilitas instrumen memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,958 yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media flashcard interaktif dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata tematik Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: flashcard interaktif, kosakata tematik, Bahasa Inggris, sekolah dasar, ADDIE.

UNIVERSITAS ISLAM VOLKRI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ABSTRACT

Dewi Angreini Telaumbanua, NIM 2450600004 (2026). Development of Interactive Flashcard Media for Thematic English Vocabulary Learning for Sixth-Grade Students at SDN No. 100710 Hapesong Baru

The learning of thematic English vocabulary in elementary schools still faces several challenges, including the use of conventional teaching methods, limited interactive learning media, and low student motivation and participation during the learning process. These conditions result in suboptimal vocabulary mastery among students. Vocabulary, however, is a fundamental component of language acquisition and plays a crucial role in developing English communication skills. Therefore, innovative learning media are needed to attract students' attention and accommodate the characteristics of elementary school learners. One alternative solution is the use of interactive flashcard media that integrates visual, audio, and interactive elements to support meaningful learning. The research problems addressed in this study include the development process, validity, practicality, and effectiveness of interactive flashcard media for thematic English vocabulary learning among sixth-grade students of SDN No. 100710 Hapesong Baru. The purpose of this study was to develop a learning medium that is valid, practical, and effective in improving students' mastery of thematic English vocabulary. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were sixth-grade students of SDN No. 100710 Hapesong Baru. Data were collected through observations, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. Data analysis was conducted to determine the validity, practicality, effectiveness, and reliability of the developed media. The results revealed that the interactive flashcard media achieved an average validity score of **96%**, categorized as **highly valid**, indicating that it was appropriate for classroom use. The media also met the practicality criteria, as it was easy for both teachers and students to use and received positive responses during implementation. Its effectiveness was demonstrated by the improvement in students' learning outcomes based on pretest and posttest scores, as well as a high level of learning mastery. Furthermore, the media increased students' motivation, engagement, and active participation in the learning process. The reliability test yielded a **Cronbach's Alpha coefficient of 0.958**, which falls into the **very high reliability** category. Therefore, the interactive flashcard media can be concluded to be valid, practical, and effective in improving thematic English vocabulary mastery among elementary school students.

Keywords: interactive flashcards, thematic vocabulary, English learning, elementary school, ADDIE model.

ال م لخص

ال لغة نفي ال موضوع ال م فردات ل ت ع ل يم ال ت فاع ل ية ال ت ع ل يم ال ب طاقات و سائ ط طوي ر
الاب تدائ ية SDN No. 100710 Hapesong Baru مدرسة ال سادس ال صف ت لام يذل دى الإن ج ل يية

ج ع ي اة ي ت ع ا ت ت ت ت ت ع اة ت ج ت ع يدي د من نة ت ع ل ا ع ا ي و ض ت ع ا ت ت ر ت ع ا ل ا ت لا ت ع ن حدي ار، م نها
ت س ت خ ن م ا ساع ع ب ت ع ت ر ي س ت ع ت ق عدي ا، و ق ا ت ع ا سائ ل ت ع ت ي ع ا ع ا ت ت ال ع ا، و ت ن خ اض ا تة ي ع ا ت ع ت
لام ع ذ و م ش ا ر ك ت هض ا ت ناء لا ع ا ت ع ت ي ض. و ق د ا ل ا ذ ع ك ا ع ي م ي ف م س ت ت اة قالا قاتر ق ل ي د ا س ا "سا مه" اا نكسا م ه ا ر ت ر ت ع ل ا ت
ن ع ي ا. ع ذ ع ك، ت ت ت ق ا ت ا ت ر ع د ي ت ع ت لام ع ذ، ل ي ت ع ت ع ض من ا ل ا ت ع ض ت ع ح ا ج ا ع ية ط ي ت و سائ لة ي ع ا ع ا م د ت ك تة ا ذ ا ت
ت ا م ت ع ت لام ع ذ و ت ن ا س ب م ع خ صائ ص هض ت ع نائ ع ا. (Interactive Flashcards) و م ن ت ع د ت ت ل ت ع ا ن ا س د ا ع ذ ع ك ت س ت خ ن م
ت ع ط ا ق ا ر ت ع ت ي ع ا ع ا ت ع ت ال ع ا (لا ت ع ي ن ا ص ت ت ع د ص ت ي ا و ت ع صة و ت ل ل ن ش ط ا ن ت ال ع ا ع ل ل ل ا ع ا ت ع ت
ي ض. اة ن ا ل ت ع ت ية ا ع ب ي م ش ك ا ت ع ح تة ي م ي تة ا ل ا ع ا ط ي ت ت ع ط ا ق ا ر ت ع ت ي ع ا ع ا ت ع ت ال ع ا و م د ي
ص ل ا ح ع ت ه ا و لا ع ت ه ا و ي ا ع ت ه ا ية ي ع ض ت ع ا ت ا ت ر ت ع ا م ل ع ا ب ا ع ل ا ت ن ع ي ا ع د ية لام ع ذ ع ص ف ت ع
س ا ل س ب ا د ر س ا ق ي ح ت ع ص غ ت ا ف ي م ر ر ق ي م ي ع ر ع غ ي س و ج ت ر ل ا ب ا ت ا ع ت ت ذ ه ف ا ه ي ر. SDN No. 100710 Hapesong Baru و ت ع ي ا
ع ا و ت ع ي ا ع اة ية ح س ع ن اة قالا ت ع ت لام ع ذ ع ا ت a ت a ت ر ت E a B ا ع ل ا ت ن ع ي ا ت س ت خ م وة ق ن ا ذ ج EIDDA
ت ع ذ ي ت ك ل ا م ن (Research and Development) ه ذ ت ت ع د ح ت م ن ه ج ت ع د ح ت و ت ع ت ط ي ت ()

ذ ي ن ت ل ا و (Development) و ت ع ت ط ي ت (Design): ت ع ت ج ع ل (sisylanA)، و ت ع ت ص ا ع ض خ ا س م ت ت ق س ر ا م ا
س ا ت س غ ت ف ص غ ت ذ ي م ت ع ر ت ا ع ت ا ل ا ي ع ر غ م ش ا ق و. (Evaluation) م ع ق ت ل ا و (Implementation) ل ا م ق ق ح ر ع ت
ر ت ل ا ت ا ر س ت و، ع ط ح ت ع م غ ت غ ت غ خ ل ا م ر ت ل a ت ي ا ع ت ع م ج م ر و. SDN No. 100710 Hapesong Baru ي و ت ت خ ت ا ر ت ع د ي د ي. و ت س د ا ن ا ر ت س ت ا ب ا
ت ع ا ي ا ع ن و ت ع ل a م ع ذ، و ت X ت a ر ت ر ت ع ت ح ص ل ت ع د ر ت س ي ت ع ا T ا ي ت T ت X ت a ر ت ر ت E خ د ت ع، اة. ا ط ه ر ن ت ا ج ك a ا ل ج ت ية ع ل ت E د ع a ن ا ر ع ت ح ي د م س ت ي ت ع ص ل a ع a
و ت ع ي a ع a و ت ع ي a ع a و ت E د ا ر ع س ا ت ع ي E a ع a ت ع ا ط

ن ا ض ية، 96% ع ا ح ص ت ل ي م ت س ط ن س د ا ص ل a ع ا ب غ ت ع د ح ت a ل a ت ع ط ا ق a ر ت ع ت ي ع a ع a ت ع ت اة ع س ن
ة ت د ت a ت K م ي ت l a ي ا ع ي ف م a ل خ ت س ا ع L ت ه ت ض، ع ي ت ع ض ي ع ع د ي ت ع ض، ال ص ل a ح ية ع a ل ية ن ا
ل a ع ت h a م ن خ ل a غ س ع ا ت س ت X د ت h a م ن ق ل l ت ع a ي ا ع ن و ت ع ت l a م ع ذ و ح ص ع ه a ل ي ت س ت a B ا ر ا B ا ع اة تة
قالا ت ر T ع د ي و T ع د ي د ي "ح س ن" ا م خ "ط a ف ي ف ح ص ل T ع ل a م ع ذ و ت رة ا ع ن س ب ا T ن a ه ت ع ن ط د ع ق. و ا ط ه ر ن ت a ج ت T X ت E ت ي ع a ي، م a ي د غ ل
ية ي a ع ا ت ع ا س ع a B a م aة ا ع ي ذ ع K، ا س ه ا T ت ع a س ع اة ي ف ي اة ا تة ي ع a
(Cronbach's Alpha) ال ف a ك ر و ن با خ ت ع ت l a م ع ذ و م ش a ر K ت هض ت ع ي a ع اة ي ت ع ت ي ض. K a B غ م ي l م ت ع T ا رة ال ع a
ة ن a ت ع وة م a ي ش ع ت ا ع ي م س ت ي T ا ر م تة ع ج T. و ب n a "ل ي ذ ع K، l a ك ن T S T ن ت a ج a ل a ن ع ط a ق a ر T ع ي E a ع a ت ع ت، 0.958 ب D ر ج a ل a ع a م ن T ع ص ل a ع a
و ت ع ي a ع a و ت ع ي a ع aة ية ح س ع ن اة قالا ت ع a T a T R T E a M L ع a B a ع l a

ت ن ع ي ا ع د ية لام ع ذ ع ا ت ت ت ت ت ت ع ا.

ط ا ق a ر ت ع ت ي ع a ع a ت ع T ال ع a، ت E a T a T R T E a M L ع aة، ي ض T ع l a T ع B: ال م ف T a ح ية ال K ل م ا T ن ع
ي a، T E a D R س a T T T ت ت ت ت E a، ن ا ذ ج EIDDA.

KATA PENGANTAR

نُعْذِرُ تَعَثُّرَ تَعَّ هِ بِسْطِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan taufiq-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris di sekolah dasar Kelas VI SDN No 100710 Hapesong Baru”**. Shalawat beriring salam kita ucapkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai tauladan bagi kita semua.

Penulis menyadari dalam penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut, dengan penuh ketulusan hati penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Fauziah Nasution, M.Ag, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, waktu serta mengarahkan dan masukan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. Hamka, M. Hum, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, arahan dan masukan yang berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Dr. Anita Adinda, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Magister Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membantu mengarahkan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Wakil Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Ibu Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom, selaku validator ahli media atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *flashcard* dan instrumen penelitian tesis ini.
7. Ibu Ayu Meita Puteri Siregar, M.Pd, selaku validator ahli materi atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *flashcard* dan instrumen penelitian tesis ini.
8. Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd, selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *flashcard* dan instrumen dalam penelitian tesis ini.
9. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Magister Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
10. Kepada Tata Usaha dan Bapak/Ibu Staf Tata Usaha Pascasarjana Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
11. Untuk support system dan panutan. Ibunda Sari Ida Zega, terimakasih selalu berjuang tanpa mengenal kata lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak bersekolah setinggi kami anak-anaknya namun beliau mampu mendidik penulis, emmotivasi, memberi dukungan, dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai Magister.

Sekali lagi terimakasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu bisa sampai ditahap ini.

12. Untuk Suamiku tersayang Sudar. Teristimewa kepada suami tercinta, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya atas cinta, doa, kesabaran, pengertian, serta dukungan yang tidak pernah surut selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan tesis ini. Dalam setiap proses, baik suka maupun duka, beliau senantiasa hadir memberikan semangat, motivasi, dan kekuatan sehingga penulis mampu melewati berbagai tantangan dan hambatan yang dihadapi. Terima kasih atas segala pengorbanan waktu, tenaga, perhatian, serta ketulusan yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Setiap doa, nasihat, dan dukungan yang diberikan menjadi sumber inspirasi dan penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga mencapai tahap ini. Semoga segala kebaikan, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa, dan pencapaian ini menjadi salah satu wujud rasa syukur serta penghargaan penulis atas cinta dan dukungan yang senantiasa mengiringi setiap langkah kehidupan penulis
13. Untuk kakak-kakakku terhebat Derliana Pane, S.Pd., M.Si., M.Pd, Nelvita Melda Lubis, M.Pd, Hamidah Nasution, SP, Sri Rohana Harianja, S.Pd dan Rohima Rambe terimakasih sudah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuangan penulis. Merekalah pemberi semangat disaat keadaan terasa sulit, beliau yang selalu membantu penulis ketika semua terasa berat. Mereka menjadi salah satu alasan penulis bertahan sampai tahap ini. Sekali lagi terimakasih untuk segala bentuk pengorbanan baik secara moral maupun finansial.
14. Untuk Adikku Jaya Putra Telaumbanua, Terimakasih atas dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis. Mereka adalah pelindung bagi penulis dalam melaksanakan

perkualiahan ini. Walaupun mereka terlihat tidak peduli namun dalam diamnya mereka tetap berharap yang terbaik untuk penulis.

15. Untuk Anak - anakku tercinta Amelia Zahra Lubis, Hanbali Niram Lubis, Dirga Ardae Putra dan Fara Kirana, yang senantiasa sedia dan jadi penyemangat tatkala penulis penat mengerjakan tesis ini. Mereka memberi kebahagiaan yang sangat berarti disaat penulis sedang penat dan butuh penyemangat hidup.
16. Untuk sahabat-sahabatku tercinta, Irma, Hikmah, Zuzu, Nora, Desi, Siti, Ria, Riki, dan Darwin, terima kasih atas segala dukungan, perhatian, motivasi, serta kebersamaan yang telah diberikan selama proses penyusunan tesis ini. Kehadiran kalian sebagai support system yang solid telah memberikan semangat, kekuatan, dan inspirasi bagi penulis untuk terus berjuang hingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga persahabatan yang telah terjalin senantiasa terjaga dan membawa kebaikan bagi kita semua.
17. Kepada seluruh rekan seperjuangan, khususnya mahasiswa Kelas A Program Studi Pendidikan Dasar (Pendas), baik bapak/ibu, kakak, adik, maupun sahabat-sahabat yang telah bersama-sama menempuh perjalanan akademik ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan, motivasi, kebersamaan, serta berbagai pengalaman berharga yang telah dibagikan. Menjadi bagian dari kelas ini merupakan suatu anugerah dan keberuntungan bagi penulis. Di kelas ini, perbedaan usia tidak pernah menjadi penghalang untuk belajar, berbagi pengetahuan, dan menjalin persahabatan. Berbagai pengalaman, wawasan, serta ilmu yang diberikan oleh rekan-rekan semua telah memperkaya pemahaman penulis, baik dalam bidang akademik maupun dalam mengenal dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Terima kasih atas setiap kebersamaan yang telah terjalin. Semoga persaudaraan yang telah dibangun tetap terjaga, dan semoga kita semua senantiasa diberikan

kemudahan, kesuksesan, serta keberkahan dalam meniti langkah di masa depan. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas motivasi, dorongan, kritik, saran dan masukan selama ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini jauh dari sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan tesis ini dapat tercapai dengan yang diharapkan.

Padangsidempuan, Juni 2026

Penulis



Dewi Angreini Telaumbanua



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Ali	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es(dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	K	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet(dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	S	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	s(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de(dengan titik dibawah)
ط	ṭa	ṭ	te(dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet(dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab Seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
و°	dommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
....ي°	Fathah danya	Ai	a dan i
و°.....	Fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ اُ ...	Fathahdanalifatau ya	A	a dan garis di atas
اِ اِ اِ ...	Kasrahanya	I	i dan garis di bawah
اُ اُ اُ ...	Dommah dan wau	U	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk TaMarbutah ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha(h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu : ٓ

Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu. Yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awalnamanya tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Al lah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacalah, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid, karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN	
BERITA ACARA SIDANG MUNAQSYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk	11
H. Defenisi Operasional	14
I. Sistematika Pembahasan/Penulisan	17
BAB II KAJIAN TEORI	20
A. Kajian Teori	20
1. Kosakata Tematik Dalam Bahasa Inggris	20
2. Karakteristik Pembelajaran di Sekolah Dasar	23

2.	Karakteristik Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	23
3.	Pengertian Media Pembelajaran.....	25
4.	Jenis Media Pembelajaran.....	31
5.	Media Pembelajaran Flashcard Interaktif	34
B.	Penelitian Relevan	43
C.	Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN.....		50
A.	Jenis dan Model Pengembangan.....	50
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	54
C.	Subjek Penelitian	54
D.	Identifikasi Jenis Data.....	55
E.	Instrumen Pengumpulan Data.....	57
F.	Teknik Pengumpulan Data	58
G.	Teknik Analisis Data.....	59
H.	Etika Penelitian.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
A.	Hasil Penelitian	62
1.	Tahap analisis (<i>Analyse</i>).....	63
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	70
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	76
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>) dan evaluasi (<i>evaluation</i>)	82
B.	Pembahasan	91
BAB V PENUTUP		98
A.	Kesimpulan	98
B.	Implikasi	99
1.	Implikasi Teoritis	99
2.	Implikasi Praktis	99
3.	Implikasi Pedagogis	99
4.	Implikasi Pengembangan Kurikulum.....	99
C.	Keterbatasan Penelitian.....	100

D. Rekomendasi.....	100
E. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	33
Tabel 2. 2 Spesifikasi Media	40
Tabel 2. 3 Ringkasan Penelitian yang Relevan	46
Tabel 4.4 Kosa Kata Tematik	72
Tabel 5.4 Aspek Penilaian Ahli Media	77
Tabel 6.4 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	79
Table 7.4 Penilaian Ahli Bahasa.....	80
Tabel 8.4 Hasil Penilaian Para Ahli	81
Table 9.4 Hasil Pretest Dan Posttest.....	84
Table 10.4 Rekapitulasi nilai N-Gain	85
Tabel 11.4 Hasil Penilaian Responden	86
Tabel 12.4 Hasil Penilaian Guru.....	88
Table 13.4 Hasil Validitas Angket Peserta Didik.....	90
Table 14.4 Hasil Reabilitas Angket Peserta Didik	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Flashcard	41
Gambar 3. 2 Alur Model ADDIE	53
Gambar 4.3 Halaman Awal Rancangan.....	74
Gambar 4.4 Unsur Interaktif.....	75



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	108
Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Bahasa	110
Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Media	112
Lampiran 4 : Instrumen Tes Pretest	114
Lampiran 5 Instrument Tes Posttest.....	115
Lampiran 6 : Angket Respon Siswa	116
Lampiran 7 : Angket Respon Guru.....	117
Lampiran 8 Galeri Penelitian.....	118
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian	121



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital saat ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode, strategi, dan media pembelajaran. Salah satu karakteristik pembelajaran abad ke-21 adalah integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar¹. Implementasi teknologi yang tepat dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta daya tarik pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang memiliki karakteristik unik, yaitu belajar melalui pengalaman visual, audio, dan praktik langsung². Oleh sebab itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi tolak ukur dalam dunia pendidikan.

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan esensial yang perlu dimiliki sejak usia dini³. Pemerintah Indonesia telah mengakomodasi kebutuhan tersebut dengan memberikan ruang pembelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal di Sekolah Dasar⁴. Pada tahap ini, aspek pembelajaran yang paling ditekankan adalah pengenalan dan pemahaman kosa kata dasar yang bersifat tematik dan kontekstual, sebagai dasar pengembangan

¹ Muhammad Agung et al., "Jurnal Penelitian Dan Penalaran Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran," no. 9 (2022): 21–33.

² Agung dkk. Implementasi Teknologi

³ Ni Putu Cindy Juwitami and Maria Goreti Rini Kristiantari, "Media Pembelajaran E-Flash Card Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 440–51, <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.75126>.

⁴ Arsi Yulianjani, Aris Martono, and Tryfdah Tilaar, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash Pada Sekolah Dasar" 2 (2018).

keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam era globalisasi, termasuk dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia⁵. Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 menempatkan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bagian dari pengembangan kompetensi dasar siswa, khususnya dalam aspek literasi dan komunikasi lintas budaya⁶. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah penguasaan kosa kata (*vocabulary*), yang menjadi fondasi penting dalam kemampuan berbahasa secara menyeluruh, baik dalam menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Richards & Renandya⁷. Oleh karena itu, penguasaan kosa kata tematik sejak dini menjadi aspek krusial yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar sebagai dasar untuk membangun kompetensi berbahasa yang utuh dan berkelanjutan.

Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar keterampilan berbahasa asing peserta didik⁸. Namun, pembelajaran bahasa

⁵ Dinda Lestari dkk., “Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa Kelas V SD Swasta PAB 27 Medan” 8, no. 23 (2024): 40781–88.

⁶ Meri Hartati, Rizki Yunita Putri, and Amanah Rahmaningtyas, “Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Game Flash Card Pada TK B Tunas Melati English Vocabulary Improvement for Children Through Flash Card Game Activities at Tunas Melati Kindergarten B” 5, no. 1 (2025): 1174–83.

⁷ Fadillah Asihaningtyas, Asih Rosnaningsih, and Septy Nurfadhillah, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Malangnengah II,” *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora* 7, no. 3 (2023): 1–8, <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3320>.

⁸ Melly Anna Sahetapy, Juliana Margareta Sumilat, and Deysti Trifena Tarusu, “Pengembangan Media Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Program Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Manado” 9, no. 19 (2023): 926–35.

Inggris, terutama pada aspek penguasaan kosakata (*vocabulary*), seringkali masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa di antaranya mencakup metode penyampaian yang cenderung konvensional, minimnya penggunaan media menarik, serta kurangnya motivasi belajar siswa. Padahal, kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa yang menjadi dasar bagi keterampilan produktif dan reseptif lainnya seperti berbicara, menulis, membaca, dan menyimak.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka membutuhkan media pembelajaran yang visual, interaktif, dan menarik untuk membantu proses asimilasi informasi baru⁹. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah flashcard, yang secara visual dapat memfasilitasi pengenalan kosa kata melalui gambar, warna, dan bentuk yang mudah dikenali oleh anak.

Kosa kata tematik sejatinya dirancang untuk membantu siswa memahami kata-kata dalam kelompok makna tertentu, misalnya tema "*My Family*", "*Animals*", atau "*At School*"¹⁰. Pembelajaran kosa kata secara tematik lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lebih mudah dipahami karena konteksnya dekat dengan pengalaman konkret anak¹¹. Namun, tanpa

⁹ Anissa Khumais et al., "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Puspita Kirana," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 30384–91.

¹⁰ Agus Fathoni Prasetyo and Umi Rosidah, "Pengembangan Media Animal Flash Card Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Annuriyah Belikanget," *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 3, no. 2 (2023): 1–8, <https://doi.org/10.51675/alzam.v3i2.599>.

¹¹ Muh. Rijalul Akbar et al., "Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner

media yang mampu menghubungkan kata dengan makna dan konteks secara menarik dan interaktif, upaya ini menjadi kurang efektif. Banyak siswa hanya mengenal kata secara pasif tanpa memahami cara penggunaannya dalam kalimat atau situasi nyata.

Hasil observasi awal di SDN No.100710 Hapesong Baru menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih dilakukan secara tradisional, yakni dengan menggunakan buku teks dan metode hafalan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta terbatasnya penguasaan kosakata yang dicapai siswa. Yang paling menjadi alasan peneliti ingin melakukan penelitian ini adalah karna sekarang mata pelajaran bahasa inggris mulai hilang dari sekolah dasar. Bahkan ada beberapa sekolah yang sudah tidak menerapkan mata pelajaran bahasa inggris. Oleh karena itu, peneliti ingin menjadikan mata pelajaran bahasa inggris kembali diajarkan kesekolah dasar dan diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa secara kognitif maupun afektif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media Flashcard interaktif dapat menjadi salah satu solusi alternatif dalam menjawab tantangan tersebut. Media Flash memungkinkan penyajian materi secara visual, audio, dan dinamis yang mampu meningkatkan perhatian dan

keterlibatan siswa dalam proses belajar¹². Selain itu, media ini memungkinkan adanya interaktivitas yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan.

Namun, penggunaan flashcard dalam bentuk konvensional sering kali bersifat statis dan terbatas pada aspek visual saja. Dengan kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan, muncul peluang untuk mengembangkan flashcard interaktif berbasis multimedia, yang tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan, tetapi juga dapat disertai suara, animasi, serta aktivitas interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa¹³. Media seperti ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta meningkatkan daya ingat jangka panjang terhadap kosa kata yang dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran berupa pengembangan flashcard interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran kosa kata tematik Bahasa Inggris di Sekolah Dasar¹⁴. Media ini diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan minimnya media yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan siswa, sekaligus menjadi upaya konkret dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan yang

¹² Helena Badu and Hendra Uloli, "Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango," *Jurnal Pengabdian Teknik Industri* 2, no. 2 (2023): 72–77, <https://doi.org/10.37905/jpti.v2i2>.

¹³ Deysti Trifena Tarusu and Mutia Harun, "Effectiveness of Using Flash Card Learning Media in English Learning in Elementary Schools," *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 8370–78, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7670>.

¹⁴ Dewi Widya Pramesthi and Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Flashcard Prepositions of Place Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 2 (2024): 599–606, <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8369>.

menyenangkan dan kontekstual¹⁵. Dengan demikian media flashcard ini akan mampu menjadi bahan dalam pembelajaran.

Penggunaan flashcard interaktif ini juga lebih unggul dibandingkan media lain seperti video pembelajaran atau e-book yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif¹⁶. Flashcard interaktif memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kosa kata secara berulang dengan pengalaman multisensori, yang terbukti dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang¹⁷. Dengan menggabungkan aspek pedagogis dan teknologi, media ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris secara efektif.

Dengan pengembangan media ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat mengenal dan menghafal kosa kata tematik dengan lebih mudah, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya dalam konteks yang relevan¹⁸. Selain itu, media flashcard interaktif juga dapat menjadi alat bantu guru yang efektif dalam mengelola pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum serta perkembangan zaman. Hal ini agar membuat siswa semangat dalam belajar.

¹⁵ Anna Desfrida, Fahrurrozi Fahrurrozi, and Prayuningtyas Angger Wardhani, "Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 2 (2023): 187, <https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.18160>.

¹⁶ Istiqomah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Eyd Pada Siswa Sma Skripsi*, *Salus*, vol. 13, 2009, http://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L354716567%5Cnhttp://salusonline.fcs.uc.edu.ve/rev_biblio_01_algotirmo_hepatitis.pdf%5Cnhttp://jq6am9xs3s.search.serialsolutions.com/?sid=EMBASE&issn=13167138&id=doi:&title=Propos.

¹⁷ Yulia Warda and Intan Kumalasari, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI*, 7, no. 2 (2023): 516–22, <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/17134>.

¹⁸ Danella Ayu Novitasari and Anayanti Rahmawati, "Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia* 13, no. 1 (2025): 39, <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99509>.

Sebagai mahasiswa Magister Pendidikan, peneliti memandang pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang dikembangkan harus tidak hanya relevan dengan materi pembelajaran kosakata tematik, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan psikologis siswa sekolah dasar¹⁹. Pengembangan media Flashcard interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Inggris secara lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna²⁰. Maka peneliti melakukan riset penelitian dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosa Kata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar perlunya dilakukan penelitian ini, yaitu:

1. Belum tersedianya media Flashcard interaktif yang dikembangkan secara khusus untuk konteks pembelajaran kosakata tematik bahasa Inggris yang relevan dengan kebutuhan dan kurikulum siswa kelas VI SDN No.100710 Hapesong Baru.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan yang dapat menunjang penguasaan kosakata tematik

¹⁹ Rafika Soraya and Wahyu Pujiyono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Tentang Vocabulary Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia Di Sd Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta,” *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)* 6, no. 3 (2018): 96–106.

²⁰ Amelia Dewanti, “Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus,” 2020, 460.

secara efektif di sekolah dasar, belum banyak dikembangkan khususnya di SDN No.100710 Hapesong Baru.

3. Rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran kosakata, yang menyebabkan penguasaan kosa kata tematik belum maksimal dan berdampak pada keterampilan berbahasa siswa secara keseluruhan.
4. Keterbatasan guru dalam merancang atau menggunakan media pembelajaran interaktif, baik karena faktor keterampilan teknis maupun ketersediaan sumber daya, sehingga pembelajaran belum memanfaatkan potensi teknologi secara optimal.

C. Batasan Masalah

Untuk mengarahkan fokus penelitian agar lebih terarah, terukur, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada kosakata tematik bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum kelas VI Sekolah Dasar, khususnya tema-tema yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan tercantum dalam silabus pelajaran Bahasa Inggris di SDN No.100710 Hapesong Baru
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada kosakata tematik bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum kelas VI Sekolah Dasar, khususnya tema-tema yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan tercantum dalam silabus pelajaran Bahasa Inggris di SDN No.100710 Hapesong Baru.

3. Media yang dikembangkan adalah media berbasis teknologi dengan format Flashcard interaktif, yang mencakup unsur visual, audio, animasi, dan latihan soal interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri maupun pembelajaran klasikal bersama guru.
4. Subjek uji coba media terbatas pada siswa kelas VI SDN No.100710 Hapesong Baru dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas tersebut, yang akan dilibatkan dalam proses validasi dan uji keterterimaan media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Flash interaktif untuk pembelajaran kosakata tematik bahasa Inggris bagi siswa kelas VI SDN No.100710 Hapesong Baru?
2. Bagaimana validitas media Flash interaktif yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru dan siswa)?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media flashcard interaktif dalam pembelajaran kosa-kata tematik bahasa inggris siswa?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media flashcard interaktif terhadap peningkatan kemampuan kosa-kata tematik bahasa inggris siswa?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui prosedur pengembangan media Flash interaktif untuk pembelajaran kosakata tematik bahasa Inggris bagi siswa kelas VI SDN No.100710 Hapesong Baru?

2. Mengukur validitas media Flash interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli dan pengguna.
3. Mengukur praktikalitas siswa terhadap penggunaan media flashcard interaktif tersebut dalam proses pembelajaran kosa-kata tematik bahasa Inggris siswa.
4. Menguji efektivitas media flashcard interaktif agar mendukung pemahaman kosa-kata tematik bahasa Inggris siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kajian ilmiah dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini berpotensi memperkaya khazanah teori pembelajaran, khususnya terkait pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi sebagai sarana pembelajaran kosakata tematik. Temuan yang diperoleh juga dapat menjadi rujukan akademik bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji efektivitas media digital dalam konteks pembelajaran bahasa asing bagi anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, media Flash interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif strategis dalam penyampaian materi kosakata bahasa Inggris secara lebih menarik, variatif, dan menyenangkan. Media ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, serta memfasilitasi penerapan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning).

- b. Bagi Siswa, kehadiran media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, antusiasme, serta motivasi intrinsik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Selain itu, desain media yang komunikatif dan interaktif memungkinkan siswa memahami kosakata tematik secara lebih kontekstual, visual, dan aplikatif sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.
- c. Bagi Pengembang Media, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau model dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital sejenis, terutama yang menekankan pada integrasi unsur pedagogis, visual, dan interaktivitas. Media ini juga dapat menjadi contoh penerapan prinsip-prinsip desain instruksional yang berbasis kebutuhan nyata di lapangan pendidikan dasar.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Flashcard yang dirancang untuk mendukung pembelajaran kosakata tematik Bahasa Inggris bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Nama Produk

Let's Learn English Vocabulary with Flash
Media pembelajaran interaktif berbasis Flash untuk pembelajaran kosakata tematik Bahasa Inggris kelas VI SD.

2. Format Media

- a. Format file: .exe (aplikasi offline yang dapat dijalankan langsung di komputer/laptop).
- b. Format cadangan: .swf untuk kemungkinan konversi ke HTML5 jika diperlukan.
- c. Platform: Kompatibel dengan sistem operasi Windows (Windows 7 ke atas).
- d. Kebutuhan perangkat: Laptop/komputer dengan RAM minimal 2GB, speaker aktif atau headphone.

3. Materi yang Disajikan

Kosakata Bahasa Inggris tematik sesuai kurikulum kelas VI SD. Tema yang disediakan meliputi:

- a. *My House*
- b. *Animals*
- c. *My School*

Setiap tema mencakup:

- a. Daftar kosakata
- b. Ilustrasi gambar
- c. Suara pelafalan
- d. Kalimat contoh

4. Fitur Utama

- a. *Learn Section*: Penyampaian kosakata dan ilustrasi dengan pelafalan.
- b. *Practice Section*: Latihan interaktif seperti matching, drag and drop, dan multiple choice.

- c. Mini Games: Game edukatif untuk memperkuat pemahaman dan motivasi belajar.
- d. *Score Feedback*: Penilaian otomatis dan umpan balik motivatif.
- e. Navigasi intuitif: Menu bertingkat dan ikon mudah dikenali.
- f. Karakter animasi pendamping: Tokoh kartun yang memandu siswa dalam belajar.

5. Desain Visual dan Navigasi

- a. Tampilan ramah anak dengan desain penuh warna, ikon besar, dan animasi ringan.
- b. Font yang digunakan mudah dibaca (Comic Sans, Poppins, atau sejenisnya).
- c. Navigasi sederhana dan responsif dengan tombol seperti “*Start*”, “*Next*”, “*Back*”, dan “*Home*”.

6. Bahasa dan Narasi

- a. Bahasa utama: Bahasa Inggris.
- b. Bahasa pendukung: Bahasa Indonesia untuk navigasi dan instruksi.
- c. Pelafalan kosakata menggunakan suara native speaker anak-anak.

7. Penggunaan Media

- a. Digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran klasikal maupun media belajar mandiri.
- b. Durasi ideal penggunaan: 30–40 menit per sesi.
- c. Dapat digunakan di kelas, laboratorium komputer, atau di rumah dengan pendampingan.

8. Distribusi Produk

- a. Media disimpan dalam bentuk digital (flashdisk, CD, atau link unduh).
- b. Dapat direplikasi dan disebarakan kepada guru atau siswa secara luas.
- c. Berpotensi dikembangkan lebih lanjut ke versi web atau aplikasi Android/iOS.

H. Defenisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel-variabel yang diteliti agar dapat diukur secara objektif. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Interaktif untuk Pembelajaran Kosa Kata Tematik Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru”, yang termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*), serta beberapa indikator penilaian terhadap media yang dikembangkan.

1. Media *Flashcard* Interaktif (Variabel Bebas)

Media *flashcard* interaktif dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang secara visual dan interaktif menggunakan bantuan teknologi, seperti aplikasi PowerPoint interaktif, Canva, atau media digital lainnya²¹. Media ini berisi kosa kata tematik Bahasa Inggris yang dilengkapi dengan gambar, teks, audio, dan

²¹ A. Safaatin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas VII MTs,” *IAIN Metro*, 2021.

animasi sederhana guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Adapun indikator dari media ini meliputi:

- a. Tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar;
- b. Kesesuaian antara gambar, tulisan, dan suara dengan materi kosa kata tematik;
- c. Adanya unsur interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kosa kata;
- d. Kemudahan dalam penggunaan baik oleh siswa maupun guru;
- e. Kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran di kelas VI sekolah dasar.

2. Pembelajaran Kosa Kata Tematik Bahasa Inggris (Variabel Terikat)

Pembelajaran kosa kata tematik Bahasa Inggris dalam penelitian ini merujuk pada kegiatan belajar yang berfokus pada pengenalan dan pemahaman kosa kata Bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tema pembelajaran tertentu, seperti tema tentang profesi, hewan, makanan, lingkungan, dan sebagainya²². Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, memahami arti, melafalkan, dan menggunakan kosa kata dalam kalimat sederhana.

Indikator dari variabel ini meliputi:

²² Nur Rahmi Kirbillah, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) 2 Al-Qur' Anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023," *Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, no. Mim (2023).

- a. Kemampuan siswa dalam mengenali dan menyebutkan kosa kata sesuai tema;
- b. Kemampuan siswa dalam memahami arti kosa kata;
- c. Kemampuan siswa dalam melafalkan kosa kata dengan benar;
- d. Kemampuan siswa menggunakan kosa kata dalam konteks kalimat sederhana.

3. Validitas Produk

Validitas produk adalah tingkat kelayakan media yang dinilai oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) untuk mengetahui sejauh mana media flashcard interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran²³. Indikator validitas produk mencakup:

- a. Kesesuaian isi materi dengan kurikulum;
- b. Kejelasan dan keterbacaan bahasa;
- c. Kualitas desain media (tampilan visual, tata letak, dan ilustrasi);
- d. Kesesuaian fungsi media dengan tujuan pembelajaran.

4. Praktikalitas Produk

Praktikalitas merupakan kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yang diperoleh melalui uji coba terbatas dan tanggapan pengguna (respon guru dan siswa)²⁴. Indikator praktikalitas meliputi:

²³ Safaatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas VII MTs."

²⁴ Nur Azmi Alwi and Desi Aulia, "Digital Flash Card Media for Early Reading Learning in Elementary Schools," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 8–17, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56995>.

- a. Kemudahan media digunakan oleh siswa dan guru;
- b. Ketertarikan siswa terhadap media;
- c. Efisiensi waktu dan penyampaian materi;
- d. Kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

5. Efektivitas Produk

Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kosa kata Bahasa Inggris²⁵.

Efektivitas ini diukur melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media flashcard interaktif.

Indikator efektivitas meliputi:

- a. Peningkatan nilai posttest dibandingkan nilai pretest;
- b. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM);
- c. Perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik.

I. Sistematika Pembahasan/Penulisan

Riset ini dirancang terstruktur dalam beberapa bab supaya dapat menggambarkan keseluruhan proses dan hasil pengembangan secara runtut, logis, dan utuh²⁶. Berikut adalah susunan penyajian pembahasan:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bagian ini menerangkan dasar pemikiran yang melatarbelakangi penelitian. Di dalamnya termuat yang melatarbelakangi penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi

²⁵ Kristina Anik Yuliati et al., "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Media Flashcard Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 1309–24, <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.617>.

²⁶ Penulisan Skripsi and D A N Tesis, "28. Pedoman Skripsi Dan Tesis," n.d.

produk yang diharapkan, pentingnya/manfaat penelitian, asumsi dan batasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab ini memberikan gambaran komprehensif tentang tujuan serta pentingnya riset yang dijalankan.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menelaah secara teoritis yang melandasi penelitian, mencakup konsep-konsep utama yang relevan, hasil penelitian sebelumnya yang mendukung, kerangka konseptual yang membimbing arah pengembangan, serta hipotesis yang dirumuskan secara logis berdasarkan kajian teori dan masalah yang ada.

3. BAB III: METODE PENGEMBANGAN

Bagian ini menerangkan secara rinci pendekatan riset yang diterapkan, model pengembangan yang diterapkan (ADDIE), prosedur tahapan pengembangan, proses tes terhadap produk, subjek penelitian, tipe data, alat pengumpul data, metode pengumpulan dan analisis data, serta validasi terhadap produk dan instrumen.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menerangkan secara rinci hasil dari penelitian dan pembahasan dalam penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN

Bagian ini menerangkan tentang kesimpulan seluruh proses penelitian yang dilaksanakan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat seluruh referensi ilmiah yang digunakan dalam penyusunan tesis, mencakup buku, jurnal terindeks (Scopus dan SINTA), artikel ilmiah, serta dokumen resmi lainnya, sesuai dengan gaya kutipan yang ditentukan oleh institusi.

7. LAMPIRAN-LAMPIRAN

Bagian ini menyajikan dokumen pendukung berupa instrumen penelitian, lembar validasi, pedoman wawancara dan observasi, kisi-kisi tes, jadwal penelitian, dan dokumen terkait lainnya yang menunjang keabsahan proses dan temuan riset.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kosakata Tematik Dalam Bahasa Inggris

Kosakata tematik merupakan pendekatan dalam pengajaran kosakata yang mengelompokkan kata-kata berdasarkan tema atau topik tertentu. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, kosakata tematik bertujuan untuk memperkenalkan kata-kata yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti tema tentang keluarga, sekolah, makanan, atau lingkungan sekitar²⁷. (Nation, 2020) pendekatan ini memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat kosakata karena kata-kata tersebut dipelajari dalam konteks yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka²⁸. Hal ini membuat kosakata tematik terutama dalam bahasa Inggris juga diperlukan.

Menurut Cameron, penggunaan kosakata tematik membantu siswa mengaitkan kata baru dengan gambar mental dan situasi konkret, yang memperkuat pemahaman dan retensi mereka terhadap kata-kata tersebut²⁹. Richards & Schmidt, Selain itu, pembelajaran berbasis tema ini juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghubungkan kosakata

²⁷ Intan Sari Ramdhani, "Benefits of Flashcard Media in Speaking Skills of Students With Specific Learning Difficulties," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 14, no. 2 (2022): 147, <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i2.54832>.

Dikutip dari ²⁸ Juwitami and Kristiantari, "Media Pembelajaran E-Flash Card Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini."

Dikutip dari ²⁹ Bambang Nur Alamsyah Lubis, Rakhmat Wahyudin Sagala, and Khairun Niswa, "Flashcard Media Effectiveness in Enriching Students' English Vocabulary At Vocational School," *English Review: Journal of English Education* 11, no. 1 (2023): 153–60, <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i1.6852>.

dengan pengetahuan dan aktivitas yang mereka kenal³⁰. Dengan mengelompokkan kosakata dalam tema-tema yang dekat dengan dunia anak, siswa dapat lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata tersebut dalam situasi komunikasi sehari-hari.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, kosakata tematik sering kali disajikan dalam bentuk dialog, cerita pendek, atau aktivitas yang mengundang siswa untuk berinteraksi dengan kosakata tersebut. Misalnya, dalam tema "Makanan dan Minuman", siswa tidak hanya belajar nama-nama makanan dalam Bahasa Inggris, tetapi juga belajar tentang cara menyebutkan makanan kesukaan mereka, atau berbicara tentang makanan yang sehat³¹. Zhang & Wei, Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks yang autentik, yang meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara dan menulis³². Hal ini akan membantu siswa dalam memperdalam kosa kata bahasa Inggris.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kosakata tematik dapat diperkaya dengan media pembelajaran interaktif yang mendukung pengajaran kata-kata dalam berbagai konteks. Kim & Park, Melalui permainan, simulasi, dan kuis interaktif, siswa dapat belajar kosakata tematik sambil memperoleh umpan balik langsung, yang mempercepat pemahaman mereka terhadap kata-

Dikutip ³⁰ Astien Liyana and Mozes Kurniawan, "Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 225, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.

Dikutip ³¹ Asihaningtyas, Rosnaningsih, and Nurfadhillah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Malangnengah II."

³² Ni Luh Putu Susantini and Maria Goreti Rini Kristiantari, "Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 439, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.

kata baru³³. Media berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran berbasis Flash, memungkinkan siswa untuk berlatih kosakata tematik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Pentingnya penguasaan kosakata tematik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berfokus pada kosakata tematik lebih efektif daripada pembelajaran kosakata yang terpisah atau tidak terorganisir. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Amini, ditemukan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan pendekatan kosakata tematik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara dan menulis mereka, dibandingkan dengan siswa yang belajar kosakata secara acak³⁴. Dengan demikian pendekatan kosa kata tematik dapat berfungsi dengan baik.

Kosakata tematik tidak hanya meningkatkan kemampuan linguistik siswa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif mereka. Menurut Kumar & Kaur, ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menyusun kalimat yang lebih kompleks, yang penting untuk komunikasi efektif dalam Bahasa Inggris³⁵. Dengan mengaitkan kosakata dengan tema tertentu, siswa dapat belajar bagaimana mengorganisasi informasi dan berpikir secara lebih terstruktur.

Selain itu, pengajaran kosakata tematik memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih holistik, di mana mereka dapat

³³ Khofifah and Ulhaq Zuhdi, "Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II Saat Pembelajaran Daring," *Jurnal PGSD* 10, no. 01 (2022): 1–10.

³⁴ Susantini and Kristiantari, "Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini."

³⁵ Liyana and Kurniawan, "Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun."

melihat hubungan antara kata-kata, situasi, dan konsep-konsep lain yang ada di sekitar mereka. Richards & Schmidt, Pembelajaran yang kontekstual ini juga mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam menggunakan bahasa dan lebih percaya diri dalam berkomunikasi³⁶. dapat dilihat bahwa siswa menjadi lebih mandiri dan bisa belajar sendiri.

2. Karakteristik Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki karakteristik khas yang membedakannya dengan tingkat pendidikan lainnya. Pada usia ini, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang sedang berkembang pesat. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar harus mampu menanggapi kebutuhan perkembangan siswa yang bersifat holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu ciri khas utama adalah pentingnya pembelajaran yang berbasis pada aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual, yang memfasilitasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Santrock, anak-anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berpikir logis tentang objek dan kejadian yang konkret, tetapi masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan objek nyata dan kegiatan langsung, seperti permainan, eksperimen, dan penggunaan media visual, sangat efektif dalam mendukung pemahaman mereka. Selain itu, metode pembelajaran yang melibatkan aspek sensorik, seperti

³⁶ Indri Setyaningsih, Pande Agus Adiwijaya, and I Wayan Numertayasa, "Development of E-Flashcard Vocabulary on I Like Fruits as a Learning Media Assisted by Heyzine Flipbook," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 941–56, <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.912>.

mendengarkan, berbicara, dan bergerak, sangat berperan dalam membantu anak-anak memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

Selain itu, pembelajaran di sekolah dasar juga ditandai oleh kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pada usia ini, interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru memainkan peran penting dalam pembentukan sikap, nilai, dan perilaku siswa. Pembelajaran kooperatif, yang mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil, adalah metode yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial mereka. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Vygotsky, yang menekankan pentingnya konteks sosial dalam perkembangan kognitif anak. Pembelajaran dalam kelompok memungkinkan siswa untuk saling belajar, berdiskusi, dan membangun pengetahuan bersama.

Siswa sekolah dasar juga membutuhkan variasi dalam media pembelajaran untuk menjaga perhatian dan motivasi mereka. Media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, video, dan permainan edukatif, sangat membantu dalam menarik minat siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Gee (2021), penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti video dan media interaktif, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, penting untuk memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap awal belajar bahasa asing. Oleh karena itu, pendekatan yang komunikatif dan berbasis konteks sehari-hari sangat diperlukan. Pembelajaran yang berfokus pada situasi yang relevan bagi siswa, seperti percakapan tentang kegiatan

harian, keluarga, atau sekolah, dapat membantu mereka mengaitkan kosakata baru dengan pengalaman nyata mereka (Richards & Schmidt, 2020). Media interaktif yang memungkinkan siswa untuk mendengar dan berbicara dalam bahasa Inggris, seperti aplikasi pembelajaran, juga sangat efektif dalam mendukung penguasaan bahasa mereka.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah memperhatikan perbedaan individual antar siswa. Setiap anak memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda, sehingga diperlukan pendekatan yang dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Pembelajaran yang bersifat diferensiasi, di mana siswa diberikan kesempatan untuk memilih cara belajar yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka, sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar. Pendekatan yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang mereka pilih, seperti menggunakan media digital atau bermain peran, dapat membantu mereka mengembangkan potensi maksimal mereka.

Secara keseluruhan, karakteristik pembelajaran di sekolah dasar menuntut metode yang interaktif, menyenangkan, berbasis pada perkembangan anak, serta mampu mengakomodasi perbedaan individu. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung perkembangan seluruh aspek diri siswa, baik kognitif, sosial, maupun emosional.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran modern. Dalam konteks pendidikan, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga

sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik yang berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna³⁷. Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah" atau "perantara"³⁸. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik³⁹. Media ini bisa berupa alat, bahan, teknologi, atau bahkan lingkungan fisik yang digunakan secara sadar dan sistematis dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai alat bantu mengajar semata, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang mendukung terjadinya proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan⁴⁰. Media berperan sebagai sarana penyampai pesan pendidikan yang dirancang sedemikian rupa agar mampu menjembatani antara materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa secara lebih konkret⁴¹. Melalui media yang tepat, guru dapat menciptakan interaksi yang lebih bermakna, menghindari verbalisme, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami konsep secara mendalam.

³⁷ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

³⁸ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

³⁹ Dkk Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran," 2023, 1–77, <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

⁴⁰ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

⁴¹ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong inovasi media pembelajaran yang semakin variatif dan interaktif. Kini media tidak hanya berupa alat visual seperti gambar atau poster, tetapi telah meluas mencakup media berbasis digital seperti video pembelajaran, multimedia interaktif, hingga media berbasis Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)⁴². Hal ini memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendekatkan siswa dengan dunia nyata melalui simulasi dan visualisasi yang imersif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar⁴³. Media yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan fokus perhatian, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan⁴⁴. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media secara kreatif agar pembelajaran tidak monoton dan lebih relevan dengan kebutuhan zaman.

Pada tahap ini, media pembelajaran juga memiliki dimensi pedagogis yang penting, yaitu membantu terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan merata⁴⁵. Media dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, latar belakang budaya, maupun gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga dapat mendukung prinsip pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum

⁴² Wasiyah et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 205–12, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>.

⁴³ Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository.Uinsu*, 2020, 234.

⁴⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa, vol. 1, 2020.

⁴⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

Merdeka⁴⁶. Dengan kata lain, media tidak hanya berperan dalam menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun keadilan dalam proses pendidikan.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar⁴⁷. Dengan demikian, media berfungsi sebagai alat bantu yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif. Pendapat senada disampaikan oleh Sadiman dkk. (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar⁴⁸. Dalam hal ini, media tidak hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan psikologis antara guru dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Media dapat merangsang motivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran, seperti buku, film, slide, video, dan computer . Fokus dari definisi ini adalah bentuk fisik dari media yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan pendidikan⁴⁹. Keberadaan media

⁴⁶ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

⁴⁷ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

⁴⁸ *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.*

⁴⁹ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran."

tersebut memungkinkan guru menjelaskan materi yang kompleks secara lebih sederhana dan mudah dipahami.

Sementara itu, Gagné menyatakan bahwa media merupakan komponen lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar⁵⁰. Artinya, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Media dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui rangsangan visual, auditif, maupun kinestetik.

Heinich mendefinisikan media sebagai saluran komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk di dalamnya gambar, grafik, film, video, serta program berbasis komputer⁵¹. Mereka menekankan bahwa media bukan hanya alat bantu teknis, melainkan merupakan bagian dari sistem penyampaian informasi yang memperpanjang indera guru. Melalui media, pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pandangan lain datang dari Seels dan Richey yang menyebut bahwa media adalah segala alat dan sistem penyampaian pesan yang dirancang untuk tujuan instruksional⁵². Mereka menekankan bahwa media dapat berupa teknologi tradisional maupun modern yang berperan penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media, dalam hal ini, mencakup perangkat keras maupun lunak yang digunakan secara sistematis.

⁵⁰ Abdul Aziz and Supratman Zakir, "Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan" 2, no. 3 (2022): 1030–37.

⁵¹ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020.

⁵² Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III."

Miarso juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar⁵³. Menurutnya, media memiliki peran strategis dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Media dapat digunakan untuk menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret.

Levie dan Lentz menambahkan bahwa media memiliki pengaruh terhadap bagaimana individu menerima dan mengolah informasi⁵⁴. Media visual dan audio dinilai mampu memperjelas pesan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai sangat menentukan efektivitas proses belajar.

Menurut Uno dan Mohamad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa⁵⁵. Media mampu menciptakan interaksi dua arah yang memungkinkan siswa tidak hanya menerima, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih menarik dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau sistem yang digunakan dalam proses belajar untuk menyampaikan informasi secara efektif. Media tidak hanya membantu guru menjelaskan materi, tetapi juga

⁵³ Rohani, "Media Pembelajaran."

⁵⁴ Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran."

⁵⁵ Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*.

berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, membangun interaksi, dan meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media yang tepat menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran yang berkualitas.

4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Menurut Arsyad, jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan saluran atau indra yang digunakan, bentuknya, serta teknologi yang diterapkan⁵⁶. Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media visual, audio, audiovisual, media cetak, media manipulatif, dan media berbasis teknologi digital.

Media visual adalah jenis media yang hanya melibatkan indera penglihatan siswa dalam proses penyampaian pesan⁵⁷. Contohnya meliputi gambar, foto, diagram, grafik, peta, poster, dan model tiga dimensi. Media ini sangat efektif dalam memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak dan membantu siswa membentuk gambaran mental terhadap materi yang dipelajari.

Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dalam menyampaikan informasi⁵⁸. Contoh media audio antara lain radio, rekaman suara, lagu pembelajaran, dan podcast. Media ini sangat

⁵⁶ Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran."

⁵⁷ Alfreido Perestheo Parlindungan Exposto, "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 510, <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>.

⁵⁸ Terhadap Proses Pembelajaran, "KLASIFIKASI," n.d., 1–8.

bermanfaat untuk pembelajaran bahasa, musik, serta penguatan pendengaran dan konsentrasi siswa.

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar sekaligus⁵⁹. Contoh dari media audiovisual antara lain video pembelajaran, animasi, film edukatif, dan multimedia interaktif. Media jenis ini sangat menarik perhatian siswa karena mampu menyajikan informasi dalam bentuk yang dinamis, realistis, dan mudah dipahami.

Selain itu, terdapat media cetak yang masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran, seperti buku teks, modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), brosur, dan leaflet⁶⁰. Media ini bersifat fleksibel karena mudah dibawa dan digunakan, serta mendukung keterampilan membaca dan menulis siswa. Meskipun tergolong konvensional, media cetak tetap relevan terutama pada pembelajaran literasi dasar.

Media manipulatif dan konkret adalah media yang dapat disentuh dan dimanipulasi langsung oleh siswa, seperti alat peraga, benda nyata (*real object*), alat perhitungan, dan permainan edukatif⁶¹. Media ini sangat sesuai digunakan pada jenjang pendidikan dasar karena memberikan pengalaman belajar secara langsung (*hands-on learning*) yang lebih bermakna. Dengan menggunakan benda nyata, siswa dapat mengamati, meraba, dan berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran.

Selanjutnya, seiring dengan perkembangan teknologi, muncullah media pembelajaran berbasis digital. Jenis ini mencakup berbagai aplikasi

⁵⁹ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar."

⁶⁰ Kristanto, "Media Pembelajaran."

⁶¹ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

pembelajaran, program komputer, pembelajaran berbasis web, simulasi virtual, hingga teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)⁶². Media digital tidak hanya menyediakan materi yang variatif dan interaktif, tetapi juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara daring (online), individual, dan menyesuaikan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Menurut Heinich et al. (1996), pemilihan jenis media hendaknya mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar⁶³. Media yang efektif adalah media yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik dan memfasilitasi gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik masing-masing jenis media agar penggunaannya dapat memberikan hasil belajar yang optimal.

Dalam praktiknya, tidak jarang guru menggabungkan beberapa jenis media secara bersamaan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dinamis. Strategi ini dikenal dengan istilah multimedia, yaitu penggunaan lebih dari satu jenis media dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, variasi media tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

No	Jenis Media	Deskripsi	Contoh
1	Visual	Media yang dilihat.	Gambar, poster, grafik, flashcard.
2	Audio	Media yang didengar.	Radio, rekaman suara, podcast.

⁶² Aziz and Zakir, "Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan."

⁶³ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran, Book*, 2021, www.uhamkappress.com.

3	Audio-Visual	Menggabungkan suara dan gambar.	Video, film, animasi.
4	Cetak	Media berbasis teks tertulis.	Buku, modul, LKS, brosur.
5	Proyeksi Diam	Media visual statis yang diproyeksikan.	Slide PowerPoint, OHP.
6	Realia	Benda nyata sebagai media.	Tanaman, alat IPA, batu, hewan.
7	Model	Replika objek nyata.	Globe, model tubuh, miniatur bangunan.
8	Digital Interaktif	Media digital yang dapat disentuh/dikontrol pengguna.	Aplikasi edukasi, game edukatif, AR, e-learning.
9	Lingkungan	Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media.	Kebun sekolah, museum, pasar, simulasi buatan.
10	Multimedia Serbaneka	Gabungan berbagai media dalam satu paket.	Presentasi interaktif, infografis animasi, multimedia.

5. Media Pembelajaran Flashcard Interaktif

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk dasar kemampuan berbahasa asing siswa sejak dini. Namun, tantangan dalam pembelajaran ini mencakup keterbatasan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Menurut Gestiani dan Indrawati, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi, terutama dalam konteks pembelajaran teks deskripsi di

kelas IV sekolah dasar⁶⁴. Oleh sebab itu media pembelajaran interaktif diperlukan dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

Kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa asing. Penguasaan kosakata yang memadai memungkinkan siswa untuk memahami dan menggunakan bahasa secara efektif⁶⁵. Rakhman menekankan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat membantu siswa kelas IV SD dalam memahami keberagaman makhluk hidup di lingkungan mereka, yang secara tidak langsung memperkaya kosakata mereka dalam konteks yang relevan⁶⁶. Maka media flashcard juga terbukti bisa memperkaya kosa kata siswa.

Pendekatan tematik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memungkinkan integrasi materi yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Ningsih, Bahtiar, dan Putra mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flash pada materi klasifikasi hewan vertebrata untuk siswa SMP, yang menunjukkan bahwa pendekatan tematik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan⁶⁷. Dengan demikian pendekatan tematik berbantuan media flash sangat berguna.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Adobe Flash, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Harahap dan Siregar mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis

⁶⁴ Hartati, Putri, and Rahmaningtyas, "Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Game Flash Card Pada TK B Tunas Melati English Vocabulary Improvement for Children Through Flash Card Game Activities at Tunas Melati Kindergarten B."

⁶⁵ Novitasari and Rahmawati, "Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun."

⁶⁶ Badu and Uloli, "Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango."

⁶⁷ Kirbillah, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) 2 Al-Qur' Anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023."

Adobe Flash CS6 pada materi kesetimbangan kimia, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa SMA⁶⁸. Meskipun konteksnya berbeda, prinsip pengembangan media interaktif ini dapat diadaptasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga mencakup penggunaan aplikasi berbasis hologram untuk melatih pengucapan kosakata dasar. Cerezo, Calderon, dan Romero mengembangkan aplikasi mobile berbasis hologram untuk membantu anak-anak berbahasa Spanyol dalam melatih pengucapan kosakata Bahasa Inggris, yang menunjukkan peningkatan motivasi dan kinerja siswa dibandingkan metode tradisional⁶⁹. Meskipun penelitian ini dilakukan di luar konteks Indonesia, temuan ini memberikan wawasan tentang potensi teknologi canggih dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, literatur terkini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Adobe Flash dan aplikasi mobile, dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar⁷⁰. Pendekatan tematik dan penggunaan model pengembangan yang sistematis, seperti ADDIE, menjadi kunci dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif

⁶⁸ Agus Fathoni Prasetyo and Umi Rosidah, "Pengembangan Media Animal Flash Card Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Annuriyah Belikanget."

⁶⁹ Everhard Markiano Solissa et al., "Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowledge of Early Childhood Students," *Journal of Childhood Development* 3, no. 1 (2023): 71–78, <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i1.3373>.

⁷⁰ Fransiscus Octavianus Sitorus and Arrini Shabrina Anshor, "Pengembangan Media Kartu Bergambar (Flashcard) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Materi Bahasa Indonesia Mengenal Perasaan Di Kelas 2 SD Swasta Citra Kasih" 10 (2025): 230–39.

dan sesuai dengan kebutuhan siswa⁷¹. Maka pendekatan tematik dengan menggunakan model pengembangan akan menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dengan materi yang disajikan secara digital atau elektronik⁷². Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan aktif. Gestiani & Indrawati, dalam konteks pendidikan dasar, media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan⁷³. Dengan demikian media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Adobe Flash, HTML5, atau aplikasi mobile, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan media konvensional⁷⁴. Ningsih, Bahtiar, & Putra, karakteristik utama dari media interaktif mencakup visual yang menarik, animasi, suara, dan fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, serta simulasi⁷⁵. Hal ini

⁷¹ kukuh Febrianto, Via Yustitia, And Apri Irianto, "Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar," *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 16, no. 29 (2020): 92–98, <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>.

⁷² Kirbillah, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) 2 Al-Qur' Anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023."

⁷³ Warda and Kumalasari, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini."

⁷⁴ Nur Azmi Alwi and Desi Aulia, "Digital Flash Card Media for Early Reading Learning in Elementary Schools."

⁷⁵ Yulianjani, Martono, and Tilaar, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash Pada Sekolah Dasar."

sangat sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan kinestetik.

Media pembelajaran interaktif juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi, di mana siswa dengan kecepatan dan gaya belajar yang berbeda dapat mengakses materi sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Harahap & Siregar, menyebutkan, media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi materi secara mandiri tanpa harus bergantung pada guru secara terus-menerus⁷⁶. Fleksibilitas ini menjadikan media interaktif sebagai solusi tepat untuk mendukung pembelajaran di era digital.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Rakhman menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Adobe Flash dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari, sekaligus menumbuhkan minat belajar yang tinggi⁷⁷. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang memerlukan visualisasi dan pengulangan.

Lebih jauh, media pembelajaran interaktif juga berkontribusi dalam membentuk pembelajaran aktif dan partisipatif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses membangun pengetahuan melalui latihan interaktif, eksplorasi konten, dan refleksi

⁷⁶ N I Luh et al., "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan," 2021.

⁷⁷ Reni Permata, Rohana Rohana, and Nora Surmilasari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD," *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2023): 419–30, <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15568>.

terhadap hasil belajarnya⁷⁸. Dengan demikian, media ini mendukung pembelajaran yang berorientasi pada siswa (student-centered learning), yang merupakan paradigma utama dalam Kurikulum Merdeka dan pendidikan abad ke-21.

Dengan memperhatikan manfaat, karakteristik, dan hasil penelitian yang relevan, pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan strategi inovatif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada penguasaan kosakata tematik⁷⁹. Media ini tidak hanya mempermudah proses belajar siswa, tetapi juga mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

a. Rancangan Media

Media flashcard interaktif ini memiliki rancangan yang sangat sederhana dan mudah dipahami siswa. Penggunaannya juga mudah digunakan dan bisa diaplikasikan menggunakan smartphone dan alat elektronik lain. Berikut rancangan dari media flashcard :

1. Tujuan Pengembangan

- a. Membantu siswa menguasai kosakata tematik Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

⁷⁸ Fachri Helmanto, "Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 141–51, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.3091>.

⁷⁹ Putu Intan Yuniari, Gede Partha Sindu, and Gede Mahendra Darmawiguna, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris 'Introducing Vocabulary' Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 9, no. 1 (2020): 21–30, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.24153>.

- b. Menyediakan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru dan siswa, baik di kelas maupun di rumah.
- c. Mengintegrasikan unsur audio, visual, dan interaksi digital untuk meningkatkan keterlibatan dan retensi memori siswa.

2. Tema dan Materi

- a. Materi disusun berdasarkan tema Bahasa Inggris kelas VI SD (mengacu pada Kurikulum Merdeka/K13 revisi), misalnya:

- 1) *My School Activities* (aktivitas sekolah)
- 2) *My Environment* (lingkungan sekitar)
- 3) *Animals and Their Habitats* (hewan dan habitatnya)
- 4) *Food and Drinks* (makanan dan minuman)
- 5) *Public Places* (tempat umum)

- b. Setiap tema memuat:

- 1) Gambar representatif (real picture/ilustrasi HD)
- 2) Kata dalam Bahasa Inggris
- 3) Terjemahan Bahasa Indonesia
- 4) Audio pengucapan (native pronunciation) Kalimat contoh sederhana.

3. Spesifikasi Media

Tabel 2. 2 Spesifikasi Media

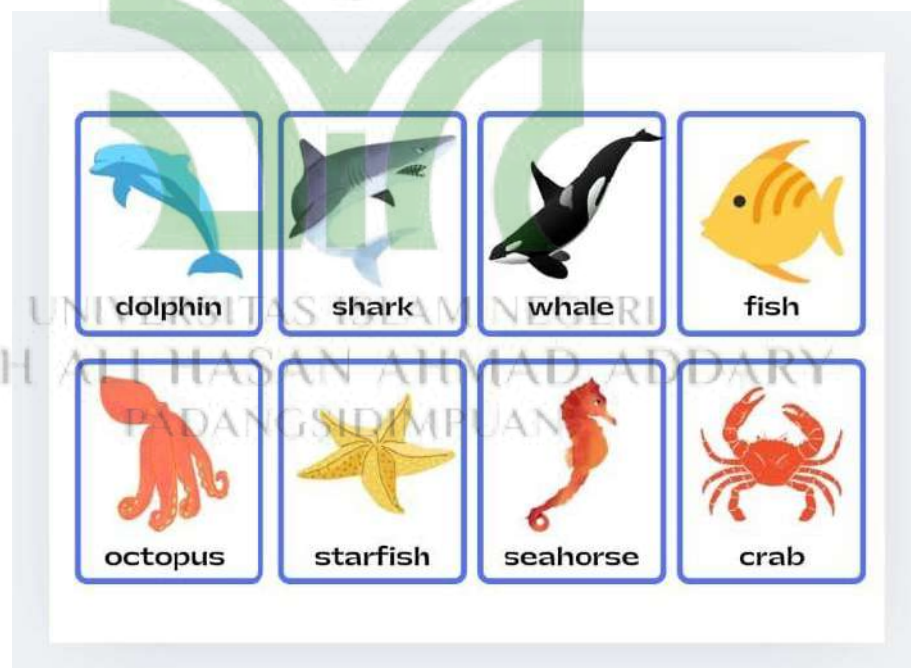
Aspek	Deskripsi
Bentuk Media	Flashcard digital interaktif (dapat dicetak untuk versi fisik)
Platform	Aplikasi berbasis PowerPoint interaktif, HTML5, atau Android (menggunakan Canva/Genially/Articulate/Unity sederhana)
Ukuran	16:9 untuk versi digital, 12x8 cm untuk versi cetak

Konten Interaktif	Gambar, teks, audio, animasi transisi
Fitur Navigasi	Tombol “ <i>Next</i> ”, “ <i>Previous</i> ”, “ <i>Home</i> ”
Audio	<i>Native pronunciation & sound effect</i>
Desain Visual	Warna cerah, ikon anak-anak, font besar dan jelas
Jumlah Flashcard	± 50 kartu (10 per tema)

4. Desain Visual Flashcard

a. Bagian Depan (Front)

- 1) Gambar utama beresolusi tinggi
- 2) Kosakata Bahasa Inggris dengan font besar
- 3) Tombol audio pengucapan



Gambar 2. 1 Media Flashcard

b. Bagian Belakang (Back)

- 1) Arti dalam Bahasa Indonesia
- 2) Contoh kalimat sederhana

- 3) Ilustrasi tambahan atau animasi
- c. Palet Warna: Cerah dan kontras (biru, kuning, hijau, oranye)
- d. Tipografi: Sans-serif, ukuran besar ($\geq 28\text{pt}$)
5. Fitur Interaktif
 - a. Tombol Audio → Saat diklik, mengeluarkan pengucapan kosakata oleh penutur asli.
 - b. Mode Quiz → Siswa menebak arti kata atau memilih gambar yang sesuai.
 - c. Animasi Flip → Kartu berputar saat dibalik untuk melihat jawaban.
 - d. Pengulangan Otomatis → Audio dapat diulang tanpa keluar dari kartu.
 - e. Poin/Gamifikasi → Skor otomatis untuk meningkatkan motivasi belajar.
6. Alur Penggunaan Media
 - a. Pembukaan → Guru memperkenalkan tema.
 - b. Eksplorasi → Siswa melihat dan mendengar kosakata pada flashcard.
 - c. Latihan Interaktif → Siswa mencoba mode kuis.
 - d. Review → Guru mengulang kata-kata penting.
 - e. Evaluasi → Siswa menjawab soal post-test berbasis kosakata.
7. Keunggulan Media
 - a. Memadukan visual, audio, dan interaktivitas.
 - b. Bisa digunakan online/offline.
 - c. Dapat dipakai secara individu maupun kelompok.
 - d. Desain menarik sesuai karakter siswa SD.

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengacu pada berbagai studi terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya yang berfokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Penelitian oleh Nurhasanah berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD” menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Flash mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran⁸⁰. Hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media tersebut tergolong sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata secara signifikan.

Penelitian relevan lainnya adalah karya dari Widodo dan Sari yang meneliti pengaruh media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran Bahasa Inggris⁸¹. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen pada dua kelas, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok yang menggunakan media animasi. Mereka menyimpulkan bahwa unsur visual dan gerak dalam media interaktif membantu siswa lebih cepat memahami dan mengingat kosakata. Hal ini menunjukkan kesamaan prinsip dengan pengembangan media Flash interaktif yang menjadi fokus dalam tesis ini.

Penelitian oleh Sitorus juga memberikan kontribusi penting. Dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

⁸⁰ Alda Asmara Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Negeri 009 Tarakan,” 2023.

⁸¹ Dewanti, “Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus.”

Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar”, ditemukan bahwa media berbasis digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel⁸². Meskipun menggunakan platform berbeda (Android), prinsip interaktif dan kemudahan akses menjadi benang merah yang sama dengan media berbasis Flash yang dikembangkan dalam tesis ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital, bila dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa SD, dapat memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata.

Selanjutnya, penelitian oleh Prasetyo dan Mulyani mengenai pengembangan game edukatif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris juga sangat relevan⁸³. Game yang dikembangkan menggunakan elemen tantangan dan imbalan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan berbasis permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar secara lebih aktif. Hal ini mendukung asumsi dasar dari tesis ini bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti Flash, sangat diperlukan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran konvensional.

Rachmawati dalam penelitiannya mengembangkan media e-learning berbasis Moodle untuk mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat SMP⁸⁴. Walaupun berbeda jenjang pendidikan, temuan bahwa media digital dengan fitur interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa tetap

⁸² Sisca Wulansari Saputri, “Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris,” *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2020): 56–61, <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>.

⁸³ Sahetapy, Sumilat, and Tarusu, “Pengembangan Media Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Program Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Manado.”

⁸⁴ Alfariska Febriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI,” 2023, 12–13.

relevan. Peneliti menyimpulkan bahwa unsur interaktivitas adalah faktor kunci dalam keberhasilan media pembelajaran digital, suatu prinsip yang juga menjadi fondasi pengembangan media dalam tesis ini. Selain itu, pendekatan blended learning yang digunakan menunjukkan potensi integrasi teknologi dalam proses belajar, bahkan sejak tingkat dasar.

Andayani dan Sutrisno mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris kepada siswa kelas V SD⁸⁵. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami kosakata melalui media yang dilengkapi gambar, suara, dan navigasi sederhana. Meskipun PowerPoint memiliki keterbatasan interaktivitas dibandingkan Flash, penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi elemen multimedia sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata. Temuan ini memperkuat dasar pengembangan media dalam penelitian ini.

Penelitian terakhir yang relevan adalah milik Harahap, yang mengembangkan media flash interaktif untuk pembelajaran IPA di SD⁸⁶. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan mampu memahami konsep dengan lebih baik. Media yang dikembangkan menampilkan animasi, audio, serta latihan soal interaktif yang memberikan umpan balik otomatis. Penggunaan Flash dalam konteks ini menunjukkan fleksibilitasnya sebagai platform pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris. Temuan ini menjadi salah satu rujukan teknis dalam pengembangan media

⁸⁵ Lestari et al., "Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa Kelas V SD Swasta PAB 27 Medan."

⁸⁶ Desfrida, Fahrurrozi, and Wardhani, "Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar."

pembelajaran dalam tesis ini, baik dari segi desain, navigasi, maupun fitur interaktif.

Tabel 2. 3 Ringkasan Penelitian yang Relevan

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Temuan Utama	Relevansi
1	Nurhasanah (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash di SD	Media Flash meningkatkan efektivitas dan pemahaman kosakata.	Menguatkan bahwa media Flash sangat layak dan efektif untuk pembelajaran kosakata.
2	Widodo & Sari (2019)	Pengaruh Media Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD	Media animasi meningkatkan hasil belajar secara signifikan.	Dukungan visual dan gerak mempercepat pemahaman kosakata, sejalan dengan media Flash interaktif.
3	Sitorus (2021)	Aplikasi Kosakata Berbasis Android untuk SD	Siswa dapat belajar mandiri dan fleksibel dengan media digital.	Prinsip interaktif dan akses mudah serupa dengan media Flash.
4	Prasetyo & Mulyani (2022)	Game Edukatif untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris	Game meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.	Menunjukkan pentingnya unsur menyenangkan dalam media pembelajaran.
5	Rachmawati (2018)	Media E-learning Berbasis Moodle untuk Bahasa Inggris SMP	Interaktivitas media digital meningkatkan partisipasi dan pemahaman.	Menekankan pentingnya fitur interaktif, meskipun pada jenjang berbeda.
6	Andayani & Sutrisno (2020)	Media PowerPoint Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris SD	Media bergambar dan bersuara memudahkan pemahaman.	Multimedia sederhana pun efektif dalam pembelajaran kosakata.
7	Harahap (2023)	Media Flash Interaktif untuk Pembelajaran IPA di SD	Animasi dan latihan interaktif membuat siswa	Flash fleksibel untuk berbagai mata pelajaran, mendukung desain

			lebih antusias dan paham materi.	dan fitur media tesis ini.
--	--	--	----------------------------------	----------------------------

C. Kerangka Berpikir

Penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam keterampilan berbahasa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan dalam mengembangkan empat keterampilan bahasa utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, strategi pengajaran kosakata harus dirancang secara efektif agar mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang berada pada tahap perkembangan konkret-operasional. Di tahap ini, siswa cenderung membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan latihan tertulis. Metode-metode tersebut kurang mampu membangkitkan antusiasme belajar siswa. Selain itu, materi sering kali tidak disajikan secara kontekstual dan tidak sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang cenderung visual dan kinestetik. Akibatnya, siswa kesulitan memahami makna kata, mudah lupa, dan kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris secara aktif.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan solusi terhadap tantangan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu bentuk media yang relevan dan sesuai dengan

karakteristik siswa sekolah dasar adalah media flash interaktif. Media ini memiliki keunggulan dalam menampilkan animasi, audio, gambar, dan latihan interaktif dalam satu paket pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif dan multisensorik, media flash memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan membangun pemahamannya sendiri terhadap kosakata yang dipelajari.

Dalam konteks pembelajaran kosakata tematik Bahasa Inggris, media flashcard interaktif mampu menyajikan kata-kata dalam tema tertentu secara menarik dan kontekstual. Misalnya, tema “fruits” dapat disajikan dengan ilustrasi buah-buahan, pengucapan oleh penutur asli, serta latihan mencocokkan kata dengan gambar. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga meningkatkan daya serap terhadap materi karena adanya penguatan visual dan audio secara bersamaan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun atas dasar teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa harus membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Dalam hal ini, media flash interaktif bertindak sebagai lingkungan belajar digital yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan siswa melalui eksplorasi, pemodelan, dan praktik langsung. Pendekatan ini diyakini lebih mampu membangun pemahaman yang mendalam dan tahan lama dibandingkan dengan metode hafalan pasif.

Dengan menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis, pendekatan tematik, dan penggunaan teknologi multimedia interaktif, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran kosakata

Bahasa Inggris yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa kelas VI SDN No.100710 Hapesong Baru. Kerangka berpikir ini menjadi landasan dalam menyusun rancangan pengembangan, pelaksanaan, serta evaluasi produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Flashcard yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata tematik Bahasa Inggris di kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga pada proses pengujian kelayakan media melalui validasi oleh ahli, uji coba terbatas, dan perbaikan berdasarkan masukan dari pengguna.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation⁸⁷. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam merancang media pembelajaran serta memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik di setiap tahap⁸⁸. Penggunaan model ADDIE membantu peneliti dalam mengembangkan media secara terstruktur dan terukur, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi efektivitas produk.

1. *Analysis* (Analisis) Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta menganalisis kebutuhan yang mendasari pengembangan media atau

⁸⁷ Pengantar Metodologi Penelitian, n.d.

⁸⁸ Isma Patonah, Mutiara Sambella, and Salma Mudjahidah Az-Zahra, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Kombinasi (Mix Method)," *Pendas: Jurnal Ilmiah* ... 08, no. 1989 (2023): 5378–92, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11671>.

perangkat tertentu. Kegiatan analisis meliputi pengkajian kurikulum, kebutuhan kompetensi yang harus dicapai siswa, hambatan pembelajaran yang dihadapi guru maupun siswa, serta karakteristik peserta didik seperti usia, kemampuan awal, gaya belajar, dan lingkungan belajar. Selain itu, peneliti juga menganalisis ketersediaan sarana prasarana dan kesiapan teknologi yang mendukung pengembangan. Hasil analisis ini memberikan landasan kuat mengapa produk perlu dikembangkan dan arah pengembangannya.

2. *Design* (Perancangan) Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan atau blueprint produk yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, perancangan alur atau skenario pembelajaran, pembuatan storyboard, pemilihan bahan ajar, serta desain tampilan media. Peneliti juga menentukan instrumen penelitian yang akan digunakan, seperti lembar validasi, angket respon, dan tes hasil belajar. Tahap desain sangat penting karena menjadi pedoman utama dalam proses pembuatan produk pada tahap berikutnya.

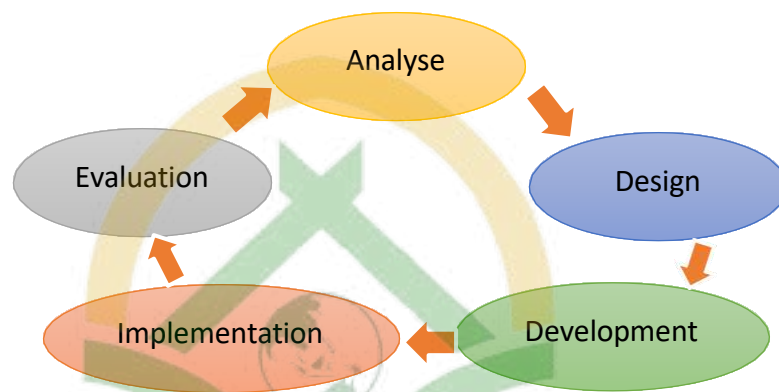
3. *Development* (Pengembangan) Pada tahap ini rancangan yang telah disusun sebelumnya diwujudkan menjadi produk pembelajaran yang sesungguhnya. Peneliti mulai membuat media atau modul sesuai desain, baik berupa aplikasi, video, modul, flashcard, maupun media digital lainnya. Setelah produk awal selesai, dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian

isi, kualitas tampilan, dan kebenaran materi. Peneliti kemudian melakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan berkualitas dan layak digunakan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi/Uji Coba) Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan dan divalidasi diuji coba secara langsung kepada pengguna sebenarnya, yaitu peserta didik atau guru. Uji coba dapat dilakukan secara bertahap, mulai dari uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon awal pengguna, kemudian uji coba kelompok besar untuk memperoleh gambaran keefektifan produk dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa, respon pengguna terhadap media, kemudahan penggunaan, dan tingkat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.
5. *Evaluation* (Evaluasi) Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas keseluruhan produk dan menentukan sejauh mana produk tersebut memenuhi kebutuhan pembelajaran. Evaluasi terdiri dari evaluasi formatif, yang dilakukan pada setiap tahap untuk memperbaiki kekurangan selama proses pengembangan, dan evaluasi sumatif, yang dilakukan setelah implementasi untuk mengetahui efektivitas, kepraktisan, dan kelayakan produk secara menyeluruh. Hasil evaluasi ini menjadi acuan untuk melakukan revisi akhir sehingga produk pembelajaran benar-benar siap digunakan secara optimal.

Dalam pengembangannya, media pembelajaran interaktif harus dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain instruksional. Nandari, Akhbar,

& Tanzimah, Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sering digunakan karena memberikan struktur kerja yang sistematis dalam menciptakan media yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar⁸⁹. Melalui model ini, pengembang dapat memastikan bahwa media yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 3. 2 Alur Model

Dengan menggunakan model ADDIE, proses pengembangan media dapat dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan. Setiap tahapan saling berkaitan dan mendukung pencapaian tujuan utama, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Model ini juga memungkinkan perbaikan produk secara berkala berdasarkan hasil evaluasi di tiap tahap.

Model pengembangan ini dinilai sesuai untuk konteks pendidikan dasar, karena mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang masih berada

⁸⁹ Rahmat Justan and Abdul Aziz, "Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 2 (2024): 253–63.

pada tahap perkembangan operasional konkret, serta memerlukan pendekatan pembelajaran yang visual, kontekstual, dan interaktif⁹⁰. Oleh karena itu, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini dianggap relevan dan mampu mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara optimal.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No.100710 Hapesong Baru, yang beralamat di Kecamatan Sipirok, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan tempat di mana permasalahan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris ditemukan, serta karena peneliti memiliki akses langsung untuk melakukan pengembangan dan uji coba media pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama periode Januari 2026 hingga Februari 2026. Waktu ini dipilih agar seluruh tahapan pengembangan media, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, dapat dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan jadwal akademik sekolah.

C. Subjek Penelitian

Sampel penelitian terdiri dari 24 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar yang menjadi subjek uji coba media pembelajaran yang dikembangkan. Pemilihan siswa kelas IV dilakukan dengan pertimbangan bahwa siswa pada

⁹⁰ Sitti Fatimah S.Sirate and Risky Ramadhana, "Development of Literacy Skills Based Learning Modules," *Inspirational Education* 6, no. 2 (2017): 316–34, <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/5763>.

tingkat ini mulai dikenalkan pada materi Bahasa Inggris dasar dan masih membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta interaktif untuk mendukung penguasaan kosakata tematik. Jumlah sampel yang dipilih dianggap representatif untuk menguji efektivitas media dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Peneliti juga melibatkan guru kelas dan guru Bahasa Inggris sebagai pendamping dan evaluator selama proses implementasi media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan uji coba dapat berjalan lancar serta untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai respons dan efektivitas media dari berbagai perspektif.

D. Identifikasi Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) ini, jenis data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif yang berfungsi untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran berbasis flash interaktif serta untuk mengevaluasi efektivitas dan kelayakan media tersebut.

Data kuantitatif diperoleh melalui instrumen tes hasil belajar dan angket respon pengguna⁹¹. Tes hasil belajar dilakukan dalam bentuk pretest dan posttest kepada siswa kelas IV yang menjadi sampel penelitian, untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata tematik Bahasa Inggris setelah penggunaan media flash interaktif. Selain itu, angket kuantitatif diberikan kepada siswa guna mengukur tingkat motivasi, minat, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran menggunakan media yang

⁹¹ Justan and Aziz, "Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)."

dikembangkan⁹². Data kuantitatif ini akan dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial untuk menilai dampak media terhadap hasil belajar siswa.

Data kualitatif dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pengembangan dan uji coba media⁹³. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas dan reaksi siswa saat menggunakan media pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi kendala yang terjadi. Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran dan ahli media untuk mendapatkan masukan tentang kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, dan rekaman kegiatan juga dikumpulkan untuk memperkaya data kualitatif. Data kualitatif ini berfungsi sebagai bahan evaluasi formatif yang membantu peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan media.

Dalam kerangka penelitian R&D, pengumpulan kedua jenis data ini dilakukan secara berulang dan berkesinambungan melalui tahapan model ADDIE, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengembangan media serta respons pengguna terhadap produk yang dihasilkan⁹⁴. Pendekatan ini juga memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid secara teori dan teknis, tetapi juga praktis dan efektif ketika diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

⁹² Rachman, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

⁹³ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan," *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 198–211, <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.

⁹⁴ Mochamad Nashrullah et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023, <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang relevan dan valid dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan harus diuji validitas dan reliabilitasnya⁹⁵. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Validasi Ahli

Bertujuan menilai kelayakan media flashcard interaktif dari aspek isi materi, kebahasaan, desain, dan tampilan. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penyusunan angket menggunakan skala Likert 4 poin dari "Sangat Tidak Sesuai" hingga "Sangat Sesuai", sebagaimana disarankan oleh Riduwan agar memudahkan interpretasi data⁹⁶. Dengan adanya instrument ini peneliti dengan mudah membuat lembar validasi.

2. Angket Respon Guru dan Siswa

Untuk menilai kepraktisan dan keterterimaan media setelah digunakan dalam pembelajaran. Menurut Arikunto, angket adalah instrumen efektif untuk mengumpulkan data persepsi dalam jumlah besar dengan waktu yang relatif singkat⁹⁷. Instrument ini ditunjukkan kepada guru dan siswa agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

⁹⁵ Desvi Dahlia et al., "Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan" 4, no. 2 (2025): 63–69.

⁹⁶ Mohamad Anwar Thalib, "Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya," *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>.

⁹⁷ Deassy Aretya Saksitha et al., "Ragam Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Seta Tah," *Journal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 15–22, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>.

3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Digunakan untuk mengamati langsung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan berdasarkan indikator partisipasi aktif, ketertarikan, dan antusiasme, sebagaimana diungkapkan oleh Sudjana bahwa observasi sistematis sangat penting dalam menilai keterlibatan belajar siswa.

4. Tes Hasil Belajar (Pretest dan Posttest)

Untuk mengukur perubahan penguasaan kosa kata sebelum dan sesudah penggunaan media. Menurut Bloom dalam Sugihartono dkk, tes hasil belajar adalah instrumen utama untuk mengukur aspek kognitif dalam pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber data. Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan jenis data yang ingin dikumpulkan⁹⁸. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mencatat aktivitas dan respon siswa secara langsung ketika menggunakan media flashcard interaktif. Menurut Nawawi dan Martini, observasi memungkinkan peneliti mendapatkan data yang objektif dari perilaku nyata.

2. Penyebaran Angket

⁹⁸ Wawancara D A N Kuesioner, "Teknik Pengumpulan Data" 3, no. 1 (n.d.): 39–47.

Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli, guru, dan siswa mengenai kualitas, kepraktisan, dan daya tarik media. Arikunto menyatakan bahwa angket sangat efektif digunakan untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar secara efisien.

3. Tes (Pretest dan Posttest)

Digunakan untuk mengetahui sejauh mana media berpengaruh terhadap hasil belajar kosa kata siswa. Menurut Anderson dan Krathwohl, tes kognitif sangat penting untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna. Menurut Miles dan Huberman, analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi⁹⁹. Dalam penelitian ini, teknik analisis data terdiri dari:

1. Data Validasi Ahli

Dianalisis menggunakan skala Likert, dan rata-rata skor dihitung untuk menentukan tingkat kelayakan. Menurut Riduwan, data skala Likert dapat dikategorikan ke dalam interval tertentu (80–100 = sangat baik, 60–79 = baik, dst.).

2. Data Angket

Dihitung dalam bentuk persentase (%) untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Kategori ditentukan berdasarkan skala interpretatif seperti yang dijelaskan oleh Arikunto:

⁹⁹ Risdiana Chandra Dhewy, "Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa," *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 3 (2022): 4575–78, <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224>.

- a. Sangat Praktis: > 80%
- b. Praktis: 61–80%
- c. Cukup Praktis: 41–60%
- d. Kurang Praktis: < 40%

3. Data Observasi Aktivitas Siswa

Dihitung frekuensinya lalu dikonversi menjadi persentase keterlibatan siswa. Menurut Sudjana, data observasi dapat menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran.

4. Data Tes Hasil Belajar (Pretest-Posttest)

Dianalisis menggunakan rumus normalized gain (g) oleh Hake:

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

Kategori gain:

Tinggi ($g > 0.7$)

Sedang ($0.3 < g \leq 0.7$)

Rendah ($g \leq 0.3$)

H. Etika Penelitian

Etika penelitian merujuk pada prinsip moral dan aturan yang harus dipatuhi oleh peneliti dalam melakukan studi. Menurut Creswell, peneliti harus memperhatikan hak partisipan, menjaga kerahasiaan, dan menghindari penyalahgunaan data¹⁰⁰. Dalam penelitian ini, prinsip-prinsip etika yang diterapkan adalah:

¹⁰⁰ Yira Dianti, *Metode Penelitian Kuantitatif, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).

1. Persetujuan Resmi (*Informed Consent*)

Peneliti memperoleh izin tertulis dari kepala sekolah dan guru sebelum penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Fraenkel & Wallen (2009), bahwa informed consent penting untuk menjamin partisipasi yang sukarela.

2. Kerahasiaan dan Anonimitas

Identitas peserta (guru dan siswa) dijaga kerahasiaannya dan tidak disebutkan dalam laporan penelitian, seperti yang disarankan oleh Cohen, Manion & Morrison (2007).

3. Tanpa Dampak Negatif

Penelitian dilaksanakan tanpa mengganggu proses belajar mengajar, serta menjaga kenyamanan dan keamanan peserta.

4. Penggunaan Data Secara Bertanggung Jawab

Semua data digunakan hanya untuk kepentingan akademik dan dilaporkan secara objektif sesuai prinsip kejujuran ilmiah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN



A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *Flashcard* interaktif untuk pembelajaran kosa kata tematik bahasa Inggris di SDN No. 100710 Hapesong Baru. Produk bahan ajar ini berfungsi sebagai aplikasi yang mendorong siswa agar tertarik dalam mempelajari bahasa Inggris. Pengembangan produk ini melalui serangkaian tahapan yang mengikuti model ADDIE (*Analyse, design, development, implementatio, dan evaluate*), yang merupakan salah satu pendekatan sistematis yang digunakan dalam desain pengembangan pendidikan. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Kemudian tahap desain difokuskan pada pembuatan kerangka bahan ajar yang interaktif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kesesuaian konten dan kualitas tampilan aplikasi. Selain itu, uji coba juga dilaksanakan kepada siswa dan guru untuk menilai validitas, efektivitas, dan praktikalitas produk dalam konteks pembelajaran nyata. Hasil dari validasi dan uji coba ini digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar lebih sesuai dengan pengguna. Selanjutnya, pada tahap implementasi, materi-materi yang telah dirancang diimplementasikan ke dalam aplikasi interaktif yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Terakhir tahap evaluasi, dilakukan penilaian menyeluruh terhadap produk yang dihasilkan untuk

memastikan bahwa bahan ajar interaktif ini memenuhi standar pendidikan yang ditetapkan dan memberikan manfaat maksimal dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Masing-masing tahapan penelitian dan pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap analisis (*Analyse*)

Tahapan analisis dilakukan beberapa tahapan, diantaranya adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya adalah kebutuhan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah kebutuhan lokasi penelitian untuk mengembangkan proses pembelajaran terutama pada kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa guru belum memiliki bahan ajar yang tepat pada pembelajaran bahasa Inggris, guru menjelaskan pembelajaran bahasa Inggris di kelas masih disampaikan dengan buku belajar yang disediakan di sekolah. Guru juga menuturkan bahwa banyaknya materi yang harus diselesaikan sehingga siswa tidak fokus untuk belajar dengan baik.

Dengan demikian, kebutuhan guru sangat erat kaitannya dengan tuntutan kurikulum yang diterapkan di sekolah, sehingga diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Terutama dalam proses standar kelulusan peserta didik pada penilaian keterampilan dengan menerapkan pembelajaran *project based learning* (PjBL). Diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kegagalan dalam berkomunikasi secara lisan, dengan menerapkan media flashcard interaktif ini diharapkan tujuan pembelajaran sebelumnya tercapai secara maksimal.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa sangat erat dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh piaget yaitu karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Jean Piaget, siswa usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, dan mulai transisi ke operasional formal pada usia 11–12 tahun. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi melalui tahapan-tahapan tertentu yang bersifat berurutan dan saling berkaitan. Setiap tahap memiliki karakteristik berpikir yang berbeda dan memengaruhi cara peserta didik dalam memahami informasi serta memecahkan masalah. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya siswa kelas VI Sekolah Dasar yang berusia sekitar 11–12 tahun, mereka berada pada tahap operasional konkret dan mulai memasuki tahap operasional formal.

Pada tahap operasional konkret, anak telah mampu berpikir secara logis terhadap objek yang bersifat nyata atau konkret. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah dapat memahami hubungan sebab-akibat, melakukan klasifikasi, serta mengurutkan suatu objek berdasarkan karakteristik tertentu. Namun demikian, kemampuan berpikir mereka masih sangat bergantung pada pengalaman langsung dan benda-benda yang dapat diamati secara nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang disajikan secara abstrak tanpa dukungan media konkret akan sulit dipahami oleh peserta didik.

Salah satu karakteristik penting pada tahap ini adalah kemampuan memahami konsep konservasi, yaitu kesadaran bahwa suatu kuantitas tetap sama meskipun bentuk atau tampilannya berubah. Selain itu, peserta didik juga telah memiliki kemampuan seriasi, yaitu mengurutkan objek berdasarkan ukuran, jumlah, atau sifat tertentu, serta kemampuan klasifikasi yang memungkinkan mereka mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan karakteristik. Kemampuan berpikir reversibel juga mulai berkembang, di mana anak dapat memahami bahwa suatu proses dapat dibalik ke kondisi semula.

Memasuki usia 11–12 tahun, peserta didik mulai menunjukkan ciri-ciri awal tahap operasional formal, yaitu kemampuan berpikir abstrak secara sederhana. Mereka mulai mampu memahami simbol, konsep moral, serta ide-ide yang tidak selalu berkaitan dengan objek nyata. Namun, kemampuan ini belum berkembang secara optimal sehingga masih memerlukan bantuan berupa contoh konkret dan pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Selain itu, menurut Jean Piaget, pada tahap ini tingkat egosentrisme anak mulai berkurang. Peserta didik sudah mampu melihat suatu permasalahan dari sudut pandang orang lain, sehingga interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok menjadi lebih efektif. Hal ini sangat mendukung penerapan model pembelajaran kolaboratif di dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas VI Sekolah Dasar menurut teori Piaget menekankan pada kemampuan berpikir logis yang masih bersifat konkret serta mulai

berkembang menuju pemikiran abstrak. Implikasi dari teori ini dalam pembelajaran adalah perlunya penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif, seperti penggunaan alat peraga, gambar, video, maupun media berbasis permainan. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih bermakna, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Namun tidak sesuai dengan kondisi karakteristik siswa, kelemahan siswa adalah kurang tepat dan cepat bahkan menjelaskan di depan kelas apa yang menjadi permasalahan adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa juga mengalami kesulitan ketika diberikan banyak menyelesaikan dengan menentukan makna yang digunakan, hal ini disebabkan yang tidak sesuai dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pikiran logis dan menyelesaikan soal-soal bersifat konkret, hal ini disebabkan karena materi belum sesuai dengan kebutuhan atau pencapaian sehingga diperlukan perbaikan dalam kegiatan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi, bahwa peserta didik belum mampu mencapai keterampilan dalam kemampuan komunikasi berbahasa asing bahkan hasil observasi dengan guru ditegaskan bahwa anak-anak masih suka bermain dalam pembelajaran.

c. Analisis Kemampuan Prasyarat Dan Kemampuan Awal

Analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal siswa merupakan tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena menjadi dasar dalam menentukan tingkat kesulitan materi, desain media, serta strategi penyajian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada

penelitian ini, analisis dilakukan terhadap siswa kelas VI Sekolah Dasar terkait pembelajaran kosa kata tematik bahasa Inggris.

Kemampuan prasyarat yang dianalisis meliputi kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa sebelum menggunakan media flashcard interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam mengenal huruf alfabet bahasa Inggris, membaca kata sederhana, serta memahami instruksi dasar seperti *listen*, *repeat*, dan *match*. Selain itu, siswa juga telah diperkenalkan pada kosa kata dasar yang berkaitan dengan tema-tema umum seperti *family*, *school*, dan *animals*. Namun demikian, penguasaan kosa kata siswa masih terbatas dan cenderung bersifat hafalan tanpa pemahaman kontekstual yang kuat.

Selanjutnya, analisis kemampuan awal siswa dilakukan melalui pemberian tes awal (pretest) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosa kata tematik sebelum penggunaan media yang dikembangkan. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengartikan kata, mengucapkan kosa kata dengan benar, serta menggunakannya dalam kalimat sederhana. Selain itu, siswa juga cenderung kurang termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki siswa dengan kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu,

pengembangan media flashcard interaktif dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menyajikan materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Media ini dilengkapi dengan gambar, teks, serta aktivitas interaktif yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosa kata secara bertahap.

Dengan demikian, hasil analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal ini menjadi landasan dalam menentukan desain dan isi media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

d. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi nyata tempat berlangsungnya proses pembelajaran, baik dari segi fisik, sosial, maupun ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran. Analisis ini penting agar media flashcard interaktif yang dikembangkan sesuai dengan situasi dan kebutuhan di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VI Sekolah Dasar, lingkungan belajar secara fisik tergolong cukup kondusif. Ruang kelas memiliki pencahayaan dan ventilasi yang baik serta tata letak tempat duduk yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara kelompok maupun individu. Namun, fasilitas pendukung pembelajaran bahasa Inggris masih terbatas, terutama dalam hal media pembelajaran yang menarik dan variatif. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode

ceramah, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif bagi siswa.

Dari segi lingkungan sosial, interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Guru berperan aktif dalam membimbing siswa, namun keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam mengucapkan kosa kata bahasa Inggris, dan hanya berpartisipasi ketika diminta oleh guru. Selain itu, perbedaan kemampuan antar siswa juga cukup terlihat, sehingga diperlukan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam.

Sementara itu, dari segi pemanfaatan teknologi, sekolah belum sepenuhnya mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media flashcard interaktif berbasis konkret menjadi alternatif yang tepat karena tidak bergantung pada perangkat teknologi yang kompleks, namun tetap mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Hasil analisis lingkungan belajar ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang sederhana, praktis, namun efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, pengembangan media flashcard interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa kelemahan Proses Belajar Mengajar (PBM) adalah kurangnya bahan ajar yang disiapkan guru dalam mengelola pembelajaran dengan inovatif dan menyenangkan, guru hanya mampu menyampaikan materi yang sudah ada di buku paket dan pengalaman guru tanpa memperhatikan lebih detail karakteristik perkembangan siswa terutama Generasi Z yang banyak berinteraksi melalui digital seperti google, instagram, tiktok ataupun media sosial lainnya, bahkan guru tidak mampu memberikan rasa kepercayaan diri kepada peserta didik, sehingga peserta didik juga tidak mampu mengkomunikasikan secara matematis apa yang diajarkan. Kelemahan tersebut menjadi kunci utama tidak tercapainya komunikasi matematis peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini juga diketahui bahwa kelemahan terdapat pada bahan ajar, bahan ajar yang diberikan kepada guru, tidak menerapkan banyak contoh yang sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik, contoh dan lembar kerja peserta didik hanya sekedar pelengkap dalam bahan ajar, sehingga aktivitas yang seharusnya diberikan kepada peserta didik tidak terlihat, seperti memberikan praktek langsung mengenal yang ada disekitarnya, dilapangan terjadi guru yang berpatokan pada buku, hanya menjelaskan apa yang disediakan bahan ajar, sehingga kelemahan mengakibatkan ketidaksesuaian pencapaian yang akan dicapai.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kemampuan awal, serta kondisi lingkungan belajar. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan media flashcard interaktif yang akan dikembangkan untuk

pembelajaran kosa kata tematik bahasa Inggris siswa kelas VI Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis masalah yang ditemukan peserta didik, peneliti menentukan desain pemecahan masalah, kemudian akan memproduksi produk yang akan diselesaikan. Pada tahap design, dilakukan beberapa tahapan yang telah dilaksanakan peneliti, diantaranya adalah:

a. Menetapkan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sebagai arah utama dalam pengembangan media. Tujuan yang ditetapkan mengacu pada kompetensi dasar kurikulum, yaitu agar siswa mampu mengenal, memahami, mengucapkan, serta menggunakan kosa kata bahasa Inggris sesuai dengan tema yang dipelajari. Penetapan tujuan ini penting agar media yang dirancang memiliki fokus yang jelas dan terarah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Menentukan materi pembelajaran

Peneliti memilih dan menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media flashcard interaktif. Materi disusun berdasarkan tema-tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, jadi peneliti mengambil tema *my home*. Pemilihan tema ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengaitkan kosa kata dengan konteks nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Menyusun daftar kosa kata (*vocabulary*)

Setelah menentukan materi, peneliti menyusun daftar kosa kata yang relevan dengan tema yang telah dipilih. Kosa kata yang disusun mempertimbangkan tingkat kesulitan, frekuensi penggunaan, serta kesesuaian dengan kemampuan siswa kelas VI. Penyusunan daftar kosa kata ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah bagi siswa. Berikut kosa kata yang peneliti ambil dan gunakan dalam media flashcard interaktif :

Tabel 4.4 Kosa Kata Tematik

No	Kosa kata	Arti	No	Kosa kata	Arti
1	Father	Ayah	51	Motorbike	Sepeda motor
2	Mother	Ibu	52	Cupboard	Lemari
3	Daughter	Anak perempuan	53	Comb	Sisir
4	Children	Anak-anak	54	Toothpaste	Pasta gigi
5	Sister	Saudara perempuan	55	Clock	Jam
6	Brother	Saudara laki-laki	56	Bathroom	Kamar mandi
7	Soap	Sabun	57	Dining room	Ruang makan
8	Bycycle	Sepeda	58	Garage	Garasi
9	Plant	Tanaman	59	Bag	Tas
10	Cooker	Penanak nasi	60	Roof	Atap
11	Mop	Alat pel	61	Key	Kunci
12	Mirror	Cermin	62	Fork	Garpu
13	Telephone	Telepon	63	Washing machine	Mesin cuci
14	Powder	Bedak	64	Car	Mobil
15	Calendar	Kalender	65	Bolster	Guling
16	Pencil	Pensil	66	Blanket	Selimut
17	Chair	Kursi	67	Helmet	Helm
18	Book	Buku	68	Glass	Gelas
19	Door	Pintu	69	Curtain	Tirai
20	Television	Televisi	70	Knife	Pisau
21	Broom	Sapu	71	Towel	Handuk
22	Fan	Kipas	72	Remote	Remot
23	Shoes	Sepatu	73	Picture	Gambar

24	Spoon	Sendok	74	Clothesline	Jemuran
25	Vase	Vas	75	Cable	Kabel
26	Speaker	Pengeras suara	76	Parfume	Parfum
27	Cup	Cangkir	77	Sink	Tempat cuci piring
28	Ruler	Penggaris	78	Shower	Pancuran
29	Bowl	Mangkuk	79	Oil	Minyak
30	Clothes	Pakaian	80	Drawer	Laci meja
31	Window	Jendela	81	Desk	Meja belajar
32	Handphone	Telepon genggam	82	Notebook	Buku catatan
33	Balcony	Balkon	83	Sofa	Sofa
34	Stairs	Tangga	84	Toothbrush	Sikat gigi
35	Living room	Ruang tamu	85	Refrigerator	Kulkas
36	Bucket	Ember	86	Air conditioner	Pendingin ruangan
37	Bedroom	Tempat tidur	87	Switch	Saklar
37	Pillow	Bantal	88	Charger	Pengisi daya
39	Wall	Dinding	89	Make up	Alat rias
40	Toilet	Kamar mandi	90	Carpet	Karpet
41	Shelf	Rak buku	91	Radio	Radio
42	Garden	Kebun	92	Plate	Piring
43	Kitchen	Dapur	93	Plug	Colokan
44	Flower	Bunga	94	Shampoo	Sampo
45	Pen	Pulpen	95	Air freshener	Pengharum ruangan
46	Table	Meja	96	Oven	Pemanggang
47	Lamp	Lampu	97	Trash can	Tempat sampah
48	Son	Anak laki-laki	98	Floor	Lantai
49	Stove	Kompor	99	Toy	Mainan
50	Fruit	Buah	100	Fence	Pagar

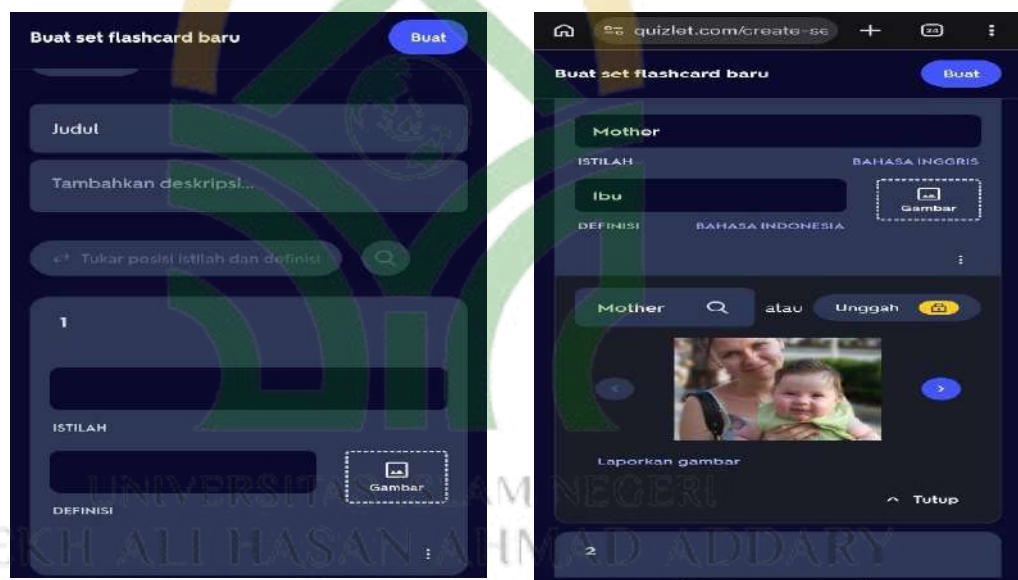
d. Merancang Konten Flashcard

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang isi setiap kartu flashcard. Setiap kartu dirancang memuat gambar ilustrasi yang menarik dan representatif, kata dalam bahasa Inggris, serta arti dalam bahasa Indonesia. Dalam setiap kartu juga disertai suara sebagai contoh pengucapan kosakata

dalam bahasa Inggris. Perancangan konten ini bertujuan untuk membantu siswa memahami kosakata secara visual dan kontekstual.

e. Mendesain Tampilan Visual Media

Peneliti mendesain tampilan visual media dengan memperhatikan aspek estetika dan keterbacaan. Desain meliputi pemilihan warna yang cerah dan menarik, penggunaan jenis dan ukuran huruf yang jelas, serta tata letak yang rapi dan seimbang. Desain visual yang baik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang disajikan.



Gambar 4.3 Halaman Awal Rancangan

f. Merancang Unsur Interaktif

Untuk meningkatkan keaktifan siswa, peneliti menambahkan unsur interaktif dalam penggunaan media flashcard. Aktivitas yang dirancang meliputi permainan mencocokkan gambar dengan kata (*matching*), menebak gambar (*guessing game*), serta permainan kelompok yang melibatkan kolaborasi antar siswa. Unsur interaktif ini bertujuan untuk

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.



Gambar 4.4 Unsur Interaktif

g. Menyusun Skenario Penggunaan Media

Peneliti merancang langkah-langkah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Skenario dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Guru akan memperkenalkan kosa kata menggunakan flashcard, diikuti dengan latihan pengucapan bersama siswa, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas interaktif, dan diakhiri dengan evaluasi sederhana. Penyusunan skenario ini bertujuan agar penggunaan media berjalan secara sistematis dan efektif.

h. Menyusun Instrument Penelitian

Pada tahap ini, peneliti merancang instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas media dan hasil belajar siswa. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan media, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Penyusunan instrumen ini penting untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Setiap instrument dalam penelitian ini telah dilapirkan diakhir.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) produk dari prototipe yang telah dihasilkan dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu penilaian atau validasi ahli. Prototipe yang telah dirancang oleh pengembang bersama timnya membutuhkan input perbaikan secara konseptual dan praktikal. Input perbaikan secara konseptual diperoleh melalui validasi ahli. Pada pengembangan produk-produk yang tujuannya untuk membelajarkan pengguna, aspek konseptual yang divalidasi meliputi aspek desain pembelajaran, aspek pedagogis atau andragogis atau heutagogis, prinsip-prinsip pengembangan produk dan konsep fisik produk, materi ajar dan pesan yang akan disampaikan melalui produk tersebut. Validasi ahli media terdiri dari 1 orang dosen Intitut Pendidikan Tapanuli Selatan. Berikut hasil dari validasi ahli:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media flashcard interaktif yang dikembangkan dari aspek tampilan, desain, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media

yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang menarik, praktis, dan efektif digunakan oleh siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Proses validasi dilakukan oleh satu orang ahli media yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan atau desain media pembelajaran, yaitu Hanifah Nur Nasution., S.Kom., M.Kom. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun sebelumnya dengan skala penilaian tertentu.

Penilaian ahli media terhadap media flashcard interaktif dilakukan berdasarkan beberapa aspek utama yang mencerminkan kualitas desain, tampilan, dan kepraktisan media. Adapun aspek penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 5.4 Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)	Kriteria
1	Desain tampilan media	Kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran	5	Valid
2	Kemenarikan visual	Penggunaan warna dan ilustrasi yang menarik	4	Valid
3	Keterbacaan teks	Kejelasan jenis dan ukuran huruf	5	Valid
4	Kualitas gambar	Ketajaman dan relevansi gambar dengan materi	5	Valid
5	Tata letak (layout)	Keseimbangan antara gambar, teks, dan ruang	4	Valid
6	Konsistensi desain	Keseragaman format antar kartu	5	Valid
7	Kejelasan informasi	Kemudahan memahami isi kartu	5	Valid
8	Interaktivitas media	Kemampuan media mendorong keaktifan siswa	5	Valid
9	Kemudahan penggunaan	Praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa	5	Valid

10	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	Kesesuaian dengan usia dan tingkat perkembangan siswa	5	Valid
----	---------------------------------------	---	---	-------

Aspek penilaian di atas disusun untuk mengukur kelayakan media flashcard interaktif secara menyeluruh, baik dari segi visual maupun fungsional. Penilaian tidak hanya berfokus pada tampilan media, tetapi juga mempertimbangkan sejauh mana media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Setiap aspek memiliki indikator yang membantu ahli media dalam memberikan penilaian secara objektif dan sistematis. Dengan menggunakan 10 aspek penilaian ini, diharapkan hasil validasi dapat menggambarkan kualitas media secara komprehensif, sehingga menjadi dasar yang kuat dalam menentukan kelayakan media sebelum digunakan dalam tahap implementasi.

Berdasarkan hasil validasi dan revisi yang telah dilakukan, media flashcard interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan nilai 96%. Media ini telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, kemenarikan, serta kepraktisan penggunaan, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba pada siswa.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi pembelajaran pada media flashcard interaktif yang dikembangkan. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi kosa kata tematik bahasa Inggris yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, benar secara konsep, serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Proses validasi dilakukan oleh satu orang ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan bahasa Inggris yaitu Ayu Meita Puteri Siregar, M.Pd. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi dengan skala tertentu yang mencakup berbagai aspek isi dan penyajian materi.

Tabel 6.4 Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)	Kriteria
1	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	5	Valid
2	Kebenaran konsep	Tidak terdapat kesalahan konsep bahasa	5	Valid
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi mendukung pencapaian tujuan	5	Valid
4	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	Valid
5	Keterpahaman materi	Mudah dipahami oleh siswa	5	Valid
6	Kejelasan bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	5	Valid
7	Ketepatan pemilihan kosa kata	Kosa kata relevan dan sering digunakan	5	Valid
8	Keterkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari	Materi kontekstual	4	Valid
9	Penyajian materi	Urutan materi sistematis	4	Valid
10	Kelengkapan materi	Materi mencakup aspek yang dibutuhkan siswa	5	Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, diperoleh skor total 48 sedangkan skor yang diharapkan adalah 50. Kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media yang menjadi 96%. Hasil berada pada kategori valid atau sangat valid, maka materi dalam media flashcard interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, benar secara konsep, serta mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan kosa kata yang kontekstual juga mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam media flashcard interaktif yang dikembangkan. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media, telah sesuai dengan kaidah kebahasaan, mudah dipahami, serta komunikatif bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Proses validasi dilakukan oleh seorang ahli bahasa yang memiliki kompetensi di bidang kebahasaan yaitu Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang telah disusun dengan mempertimbangkan aspek kebahasaan yang relevan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Table 7.4 Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)	Kriteria
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai usia siswa SD	5	Valid
2	Kejelasan penggunaan bahasa	Kalimat mudah dipahami	5	Valid
3	Ketepatan tata bahasa (grammar)	Tidak terdapat kesalahan struktur	4	Valid
4	Ketepatan ejaan	Penulisan sesuai kaidah (EYD & English spelling)	5	Valid
5	Konsistensi penggunaan istilah	Istilah digunakan secara tetap	4	Valid

6	Kejelasan arti kata	Terjemahan tepat dan tidak ambigu	5	Valid
7	Kesederhanaan kalimat	Kalimat tidak terlalu kompleks	4	Valid
8	Kekomunikatifan bahasa	Bahasa menarik dan interaktif	5	Valid
9	Kesesuaian konteks penggunaan bahasa	Bahasa sesuai situasi sehari-hari	5	Valid
10	Keterpahaman instruksi	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5	Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, diperoleh skor total 42 yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan kebahasaan media menjadi 94%. Hasil berada pada kategori valid atau sangat valid, maka bahasa dalam media flashcard interaktif dinyatakan layak digunakan.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi prinsip kejelasan, kesederhanaan, dan keterpahaman. Bahasa yang digunakan juga telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Produk Bahan ajar telah di validasi oleh tim ahli sebanyak 3 validator dengan rincian hasil sebagai berikut:

Tabel 8.4 Hasil Penilaian Para Ahli

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Media	98%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid
	Rata-rata	96%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi ahli di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% yang berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, yaitu aspek media, materi, dan bahasa.

Tingginya nilai pada setiap validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik, baik dari segi tampilan visual, kesesuaian materi dengan kurikulum, maupun penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flashcard interaktif tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi tanpa revisi besar.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)

Implementasi dan evaluasi merupakan yang menghubungkan perancang dan pengguna secara langsung. Tahap implementasi mengandung unsur evaluasi formatif dalam bentuk evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tahap implementasi dan evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan yang bertujuan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media flashcard interaktif yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, media tidak hanya diterapkan dalam proses pembelajaran, tetapi juga dievaluasi untuk mengetahui keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan implementasi diawali dengan persiapan pembelajaran. Peneliti menyiapkan media flashcard interaktif, perangkat pembelajaran, serta instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest, lembar observasi, dan angket respon siswa. Guru sebagai pelaksana pembelajaran juga diberikan arahan mengenai penggunaan media agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Sebelum penggunaan media, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam penguasaan kosa kata tematik bahasa Inggris. Hasil pretest ini menjadi acuan dalam mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media flashcard interaktif. Guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan kosa kata melalui flashcard, kemudian siswa diminta untuk memperhatikan dan menirukan pengucapan kata yang diberikan. Kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas interaktif seperti mencocokkan gambar dengan kata (*matching*), menebak gambar (*guessing*), serta permainan kelompok yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan media ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam mengucapkan kosa kata bahasa Inggris.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah penggunaan media. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan media.

a. Analisis Data Pretest Dan Posttest

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh, baik dari hasil pretest dan posttest, hasil observasi, maupun angket respon siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media flashcard interaktif. Selain itu, respon siswa terhadap media juga menunjukkan kategori positif, yang berarti media mudah digunakan, menarik, dan membantu dalam memahami materi.

Evaluasi juga mencakup refleksi terhadap kekurangan yang masih terdapat dalam media maupun proses pembelajaran. Beberapa kendala yang ditemukan selama implementasi menjadi bahan perbaikan untuk penyempurnaan media di masa yang akan datang. Berikut hasil pretest dan posttest siswa :

Table 9.4 Hasil Pretest Dan Posttest

No	Nama	Skor		N- Gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
1	Arief Al Ghifarianta Tambunan	50/100	90/100	0,80	Tinggi
2	Armadan Prananda Siregar	40/100	90/100	0,83	Tinggi
3	Arya Maulana Dalimunthe	60/100	90/100	0,75	Tinggi
4	Chika Amallia	50/100	80/100	0,60	Sedang
5	Dewi Oktavia	30/100	90/100	0,86	Tinggi
6	Dinda Dwi Oktaviani	60/100	80/100	0,50	Sedang
7	Eva Sapitri Siregar	70/100	90/100	0,67	Sedang
8	Evi Yanti Siregar	50/100	80/100	0,60	Sedang
9	Fiona Tri Afsyani	40/100	90/100	0,83	Tinggi
10	Gabriel Diego Situmorang	50/100	90/100	0,80	Tinggi
11	Ilsa Ayudia	50/100	90/100	0,80	Tinggi
12	Indah Julaiha Siregar	40/100	80/100	0,67	Sedang
13	Jansen Krisdayd Simatupang	60/100	90/100	0,75	Tinggi
14	Nova Indri Yani Pardede	60/100	80/100	0,50	Sedang
15	Putri Zulia Sari	30/100	90/100	0,86	Tinggi
16	Qottrunada Hariskisukma Srg	70/100	90/100	0,67	Sedang
17	Raezie Heriawan	60/100	80/100	0,50	Sedang
18	Rahayu Putri	40/100	90/100	0,83	Tinggi
19	Rahmat Alfarizy	50/100	90/100	0,80	Tinggi

20	Ridho Romi Harahap	50/100	80/100	0,60	Sedang
21	Salsa Nabila Tambunan	60/100	90/100	0,75	Tinggi
22	Shafwan Asyrafi Anas	70/100	90/100	0,67	Sedang
23	Silvia Putri	40/100	80/100	0,67	Sedang
24	Rafa Ananda	50/100	90/100	0,80	Tinggi

Table 10.4 Rekapitulasi nilai N-Gain

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	13 siswa	54%
Sedang	11 siswa	46%
Rendah	0 siswa	0%

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain, diperoleh rata-rata sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard interaktif memberikan peningkatan hasil belajar yang sangat efektif.

Sebagian besar siswa (54%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 46% berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan merata.

Nilai N-Gain yang tinggi terutama terlihat pada siswa dengan kemampuan awal rendah (misalnya skor pretest 30–40), yang menunjukkan peningkatan yang sangat besar setelah penggunaan media. Hal ini menandakan bahwa media flashcard interaktif sangat efektif dalam membantu siswa memahami kosa kata secara lebih cepat dan mudah.

Berdasarkan hasil uji N-Gain, dapat disimpulkan bahwa media flashcard interaktif yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa, dengan tingkat efektivitas berada pada kategori tinggi. Media ini terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa secara signifikan dan optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flashcard interaktif yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata tematik bahasa Inggris siswa kelas VI Sekolah Dasar. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Data Responden

Analisis data dari media pembelajaran untuk responden menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran. Responden media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VI dan guru bahasa Inggris di SDN No. 100710 Hapesong Baru.

Berikut hasil penilaian 24 responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 11.4 Hasil Penilaian Responden

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian	
		Total Skor	Presentase
I. Kebergunaan			
1	Media ini membantu saya lebih efektif dalam memahami materi	138	92%
2	Media ini membantu saya lebih produktif	131	87%
3	Media ini berguna untuk saya	136	91%
4	Media ini memberi kontrol terhadap kegiatan pembelajaran saya	126	84%
5	Media ini lebih mudah membuat saya mencapai hal-hal yang ingin saya capai dalam proses belajar	134	89%
6	Media ini menghemat waktu saya dalam proses belajar	128	85%
7	Media ini memenuhi kebutuhan saya dalam	133	89%

	proses belajar		
8	Media ini memberikan apa yang saya harapkan dalam proses belajar	129	86%
II. Kepuasan pengguna			
9	Media ini mudah diakses	138	92%
10	Media ini sederhana untuk digunakan	136	91%
11	Media ini mudah dipahami	135	90%
12	Langkah-langkah pengoperasian media ini tidak rumit	136	91%
13	Media ini sangat membantu pemahaman saya terhadap materi Bahasa Inggris	133	89%
14	Saya dapat menggunakan media ini tanpa instruksi tertulis	129	86%
15	Media ini sangat konsisten	128	85%
16	Pengguna yang jarang menggunakan akan menyukai media ini	131	87%
17	Saya dapat mengatasi kesalahan dengan cepat	125	83%
18	Saya dapat menggunakan media ini dengan lancar setiap saat	132	88%
III. Kemudahan penggunaan			
19	Saya dapat belajar menggunakan media ini dengan cepat	138	92%
20	Saya mudah mengingat cara menggunakan media ini	134	89%
21	Media ini mudah dipelajari penggunaannya	129	86%
22	Saya dengan cepat terampil dengan media ini	127	85%
IV. Kemudahan mempelajari			
23	Saya puas dengan media ini	139	93%
24	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman saya	136	91%
25	Media ini menyenangkan untuk digunakan	133	89%
Jumlah		3314	
Rata-rata persentase			88%

Berdasarkan hasil dari penilaian responden yang terdiri dari 24 orang peserta didik dengan skor total 3314, sedangkan skor yang diharapkan adalah 3500, maka persentase kelayakannya dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{3314}{3500} \times 100\%
 \end{aligned}$$

= 94%

Hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden peserta didik adalah 94%, berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “Sangat Layak”.

Tabel 12.4 Hasil Penilaian Guru

No	Pernyataan	Skor (1-5)	Kriteria
Aspek kelayakan isi			
1	Materi kosakata sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5	Layak
2	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas VI	5	Layak
3	Kosakata yang disajikan relevan dengan tema pembelajaran	5	Layak
4	Contoh penggunaan kosakata mudah dipahami siswa	5	Layak
5	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5	Layak
	Aspek kebahasaan	5	Layak
6	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	Layak
7	Penggunaan bahasa Inggris sesuai dengan kaidah yang benar	5	Layak
8	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	5	Layak
9	Tidak terdapat kesalahan penulisan (spelling/grammar)	4	Layak
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD	5	Layak
Aspek penyajian			
11	Penyajian materi dalam flashcard tersusun secara sistematis	5	Layak
12	Media menarik perhatian siswa	5	Layak
13	Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman kosakata	5	Layak
14	Ukuran dan tampilan flashcard mudah digunakan	4	Layak
15	Media membantu guru dalam menjelaskan materi	5	Layak
Aspek interaktivitas			
16	Media memungkinkan interaksi aktif antara guru dan siswa	5	Layak
17	Media mendorong siswa untuk aktif bertanya dan menjawab	5	Layak
18	Media membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	Layak
19	Media meningkatkan motivasi belajar siswa	5	Layak
20	Media dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran	4	Layak
Aspek kepraktisan			
21	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5	Layak
22	Media tidak memerlukan waktu persiapan yang lama	5	Layak
23	Media mudah disimpan dan dibawa	5	Layak

24	Media dapat digunakan berulang kali	5	Layak
25	Media membantu efisiensi waktu pembelajaran	5	Layak
Aspek keefektifan			
26	Media membantu siswa mengingat kosakata lebih baik	5	Layak
27	Media meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata	5	Layak
28	Media meningkatkan hasil belajar siswa	5	Layak
29	Media mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna	5	Layak
30	Media layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris	5	Layak
Jumlah		146	97%

Berdasarkan hasil dari penilaian responden yang terdiri dari 1 orang guru bahasa inggris dengan skor total 146, sedangkan skor yang diharapkan adalah 150, maka persentase kelayakannya dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{146}{150} \times 100\% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden guru mata pelajaran adalah 97%, berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “Sangat Layak”.

c. Validitas instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan teknik korelasi *Product Moment*. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai rhitung dari masing-masing butir pernyataan dari angket yang kemudian dibandingkan dengan rtabel menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*.

Pada penelitian ini jumlah dari responden yaitu 24 dengan taraf signifikansi 5%, maka nilai dari rtabel yaitu 0,404 (dapat dilihat dari distribusi nilai rtabel signifikansi 5% dan 1% pada lampiran 2). Hasil dari rhitung dan rtabel dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dapat dilihat pada lampiran 8.

Untuk tiap butir pernyataan jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka butir pernyataan dinyatakan “valid”, dan apabila hasil r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka pernyataan dinyatakan “tidak valid”. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel IV. 1 berikut ini.

Table 13.4 Hasil Validitas Angket Peserta Didik

Butir Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
x1.1	0,403	0,361	Valid
x1.2	0,554	0,361	Valid
x1.3	0,658	0,361	Valid
x1.4	0,736	0,361	Valid
x1.5	0,794	0,361	Valid
x1.6	0,838	0,361	Valid
x1.7	0,869	0,361	Valid
x1.8	0,890	0,361	Valid
x2.1	0,900	0,361	Valid
x2.2	0,901	0,361	Valid
x2.3	0,890	0,361	Valid
x2.4	0,871	0,361	Valid
x2.5	0,842	0,361	Valid
x2.6	0,802	0,361	Valid
x2.7	0,750	0,361	Valid

Hasil dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 15 butir pernyataan dalam angket yang dinyatakan valid ada 15 butir dan yang tidak valid ada 0 butir.

d. Reabilitas instrumen

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel*. Hasil dari Uji Reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 14.4 Hasil Reabilitas Angket Peserta Didik

Nilai Acuan	Nilai Alpha Cronbach	Kesimpulan
0,7	0,958	Reliabel

Dapat dilihat dari rumus berikut

$$\alpha = \frac{15}{14} \left(1 - \frac{2,963}{27,826}\right)$$

$$\alpha = 1,071 \times (1 - 0,106)$$

$$\alpha = 1,071 \times 0,894$$

$$\alpha = 0,958$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,958. Nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

B. Pembahasan

Setelah dilakukan pengelolaan data sesuai dengan pengembangan model ADDIE, maka diketahui bahwa Penelitian ini dikatakan berhasil jika bahan ajar yang dikembangkan berupa media flashcard interaktif memenuhi kriteria valid dan efektif. Bahan ajar dinyatakan praktis dan efektif jika memenuhi indikator penilaian.

1. Hasil pengembangan media

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flashcard interaktif dalam pembelajaran kosa kata tematik Bahasa Inggris pada siswa kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru. Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu *analyse*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Pada tahap *analyse*, diperoleh informasi bahwa pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris di kelas VI masih bersifat konvensional dan kurang menggunakan media

yang menarik. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap kosa kata. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif menjadi dasar dalam pengembangan media flashcard interaktif.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media flashcard yang memuat kosa kata tematik disertai gambar dan warna yang menarik. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest, angket respon siswa, serta lembar observasi. Strategi pembelajaran dirancang dengan pendekatan aktif dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi.

Selanjutnya, pada tahap *development*, media flashcard interaktif dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Media yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak digunakan dengan beberapa revisi kecil, seperti perbaikan tampilan dan penyederhanaan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Pada tahap *implementation*, media flashcard interaktif diterapkan dalam pembelajaran di kelas VI. Proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media ini juga mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami kosa kata Bahasa Inggris.

Pada tahap *evaluation*, dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa, respon siswa, serta kepraktisan media. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media flashcard interaktif. Selain itu,

respon siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami materi.

2. Kevalidan Media

Kevalidan media flashcard interaktif dalam penelitian ini ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, media flashcard interaktif memperoleh kategori valid dan layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor. Dari aspek materi, media dinilai telah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Inggris kelas VI, khususnya pada penguasaan kosa kata tematik. Materi yang disajikan dalam flashcard mencakup pemilihan kata yang relevan, penggunaan contoh yang tepat, serta penyajian yang sistematis sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kosa kata.

Dari aspek media, desain flashcard interaktif dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna yang cerah, ilustrasi gambar yang kontekstual, serta ukuran huruf yang jelas memberikan kemudahan bagi siswa dalam membaca dan memahami isi media. Selain itu, bentuk media yang sederhana namun interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, dari aspek bahasa, penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kriteria komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat

perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan ambiguitas dan mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif.

Hasil kevalidan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip dasar pengembangan media pembelajaran, yaitu kesesuaian materi, kejelasan penyajian, serta kemenarikan tampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek isi, desain, dan bahasa agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian, media flashcard interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosa kata tematik Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

3. Kepraktisan Media

Kepraktisan media flashcard interaktif dalam penelitian ini ditinjau dari kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa dan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis, media flashcard interaktif termasuk dalam kategori praktis. Hal ini ditunjukkan oleh kemudahan siswa dalam menggunakan media tanpa memerlukan petunjuk yang rumit. Siswa dapat secara langsung memahami cara penggunaan flashcard melalui kegiatan melihat gambar, membaca kosa kata, serta melakukan interaksi sederhana seperti mencocokkan atau mengingat kata.

Dari segi kemudahan penggunaan, media ini dirancang dengan bentuk yang sederhana, ukuran yang sesuai, serta tampilan yang jelas sehingga mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Guru juga tidak mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran, karena media tidak memerlukan alat bantu tambahan maupun teknologi khusus.

Dari segi efisiensi waktu, penggunaan media flashcard interaktif tidak menghambat alokasi waktu pembelajaran. Justru, media ini membantu mempercepat pemahaman siswa terhadap kosakata karena penyajian materi dilakukan secara langsung dan visual. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Selain itu, dari segi keterlaksanaan pembelajaran, media flashcard interaktif dapat digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Siswa terlihat aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif.

Kepraktisan media ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan, fleksibel, dan tidak menyulitkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Media yang praktis akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan kualitas interaksi di dalam kelas.

Dengan demikian, media flashcard interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan praktis karena mudah digunakan, efisien, serta dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

4. Keefektifan Media

Keefektifan media flashcard interaktif dalam penelitian ini ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa, tingkat ketuntasan belajar, serta respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data keefektifan diperoleh melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, serta didukung oleh hasil angket respon siswa.

Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media flashcard interaktif dalam pembelajaran kosa kata tematik Bahasa Inggris. Nilai rata-rata posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai pretest, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosa kata dengan lebih baik.

Dari segi ketuntasan belajar, sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media flashcard interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

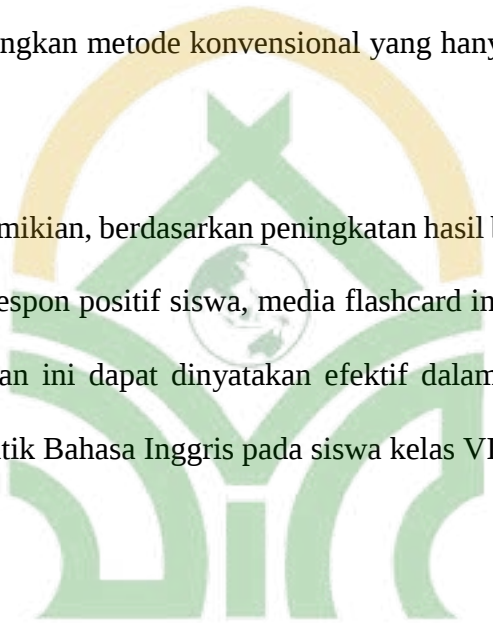
Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar karena media disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Penggunaan gambar pada flashcard membantu siswa dalam mengasosiasikan kata dengan maknanya, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman.

Keefektifan media ini juga didukung oleh keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga

berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti membaca, mengamati, dan mengingat kosa kata. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa sebagai faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Secara teoritis, penggunaan media visual seperti flashcard dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam mengingat dan memahami informasi. Media yang menggabungkan unsur gambar dan teks terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Dengan demikian, berdasarkan peningkatan hasil belajar, tingginya ketuntasan belajar, serta respon positif siswa, media flashcard interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata tematik Bahasa Inggris pada siswa kelas VI sekolah dasar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media flashcard interaktif untuk pembelajaran kosa kata tematik Bahasa Inggris pada siswa kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media flashcard interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria valid Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Media flashcard interaktif memenuhi kriteria praktis Media mudah digunakan oleh guru dan siswa, tidak memerlukan fasilitas khusus, serta dapat diterapkan secara fleksibel dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Media flashcard interaktif memenuhi kriteria efektif Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest, serta tingginya tingkat ketuntasan belajar siswa.
4. Media meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa Pembelajaran dengan menggunakan media flashcard interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
5. Media mendukung pembelajaran bermakna dan daya ingat jangka panjang Penggunaan gambar dan teks secara bersamaan membantu siswa dalam

mengaitkan konsep dengan visual sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi memori.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini juga mendukung teori pembelajaran kognitif dan teori dual coding yang menekankan pentingnya integrasi antara informasi verbal dan visual.

2. Implikasi Praktis

Media flashcard interaktif dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif, efisien, dan mudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

3. Implikasi Pedagogis

Penggunaan media ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), meningkatkan interaksi, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan komunikasi siswa.

4. Implikasi Pengembangan Kurikulum

Media flashcard interaktif dapat diintegrasikan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran dalam kurikulum sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi kosa kata tematik tertentu.
2. Penelitian dilakukan pada satu sekolah dan satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
3. Waktu penelitian yang terbatas mempengaruhi kedalaman pengujian media dalam jangka panjang.

D. Rekomendasi

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. Pengembangan Lanjutan Media

Media flashcard interaktif dapat dikembangkan ke dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi untuk meningkatkan interaktivitas dan jangkauan penggunaan.

2. Penerapan pada Materi Lain

Media ini dapat diterapkan dan dikembangkan pada materi pembelajaran lain, baik dalam Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lainnya.

3. Uji Coba Skala Luas

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji media pada skala yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih general.

4. Integrasi dengan Model Pembelajaran
Media dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif seperti *problem-based learning* atau *project-based learning*.

E. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media flashcard interaktif sebagai alternatif dalam pembelajaran guna meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media yang lebih inovatif, berbasis teknologi, serta melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard interaktif merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Muhammad, Aswin Nurdin, Ana Mauliana, and Universitas Muhammadiyah Makassar. "Jurnal Penelitian Dan Penalaran Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran," no. 9 (2022): 21–33.
- Agus Fathoni Prasetyo, and Umi Rosidah. "Pengembangan Media Animal Flash Card Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Annuriyah Belikanget." *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 3, no. 2 (2023): 1–8. <https://doi.org/10.51675/alzam.v3i2.599>.
- Akbar, Muh. Rijalul, Sri Hardiningsih Hanafi, Ulfa Widayati, and Ramli Ramli. "Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1405–17. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Asihaningtyas, Fadillah, Asih Rosnaningsih, and Septy Nurfadhillah. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Malangnengah II." *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora* 7, no. 3 (2023): 1–8. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3320>.
- Aziz, Abdul, and Supratman Zakir. "Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan" 2, no. 3 (2022): 1030–37.
- Badu, Helena, and Hendra Uloli. "Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sdn 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango." *Jurnal Pengabdian Teknik Industri* 2, no. 2 (2023): 72–77. <https://doi.org/10.37905/jpti.v2i2>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa. Vol. 1, 2020.
- Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.*
- Bunjamin. *Belajar Dan Pembelajaran*. Book, 2021. www.uhamkapress.com.

- Dahlia, Desvi, Silvia Wulandari, Irjus Indrawan, and Universitas Islam Indragiri. "Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan" 4, no. 2 (2025): 63–69.
- Desfrida, Anna, Fahrurrozi Fahrurrozi, and Prayuningtyas Angger Wardhani. "Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 2 (2023): 187. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.18160>.
- Dewanti, Amelia. "Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus," 2020, 460.
- Dianti, Yira. *Metode Penelitian Kuantitatif. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>.
- Everhard Markiano Solissa, Rahayu Setyaningsih, Heppy Sapulete, Sumarni Rumfot, and Agus Rofi'i. "Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowledge of Early Childhood Students." *Journal of Childhood Development* 3, no. 1 (2023): 71–78. <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i1.3373>.
- Exposto, Alfreido Perestheo Parlindungan. "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 510. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Febrianto, Kuku, Via Yustitia, And Apri Irianto. "Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 16, no. 29 (2020): 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>.
- Febriyanti, Alfariska. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI," 2023, 12–13.
- Hartati, Meri, Rizki Yunita Putri, and Amanah Rahmaningtyas. "Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Game Flash Card Pada TK B Tunas Melati English Vocabulary Improvement for Children Through Flash Card Game Activities at Tunas Melati Kindergarten B" 5, no. 1 (2025): 1174–83.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Helmanto, Fachri. "Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 141–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.3091>.
- Istiqomah. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Eyd Pada Siswa Sma Skripsi. Salus*. Vol. 13,

2009.

http://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L354716567%5Cnhttp://salus-online.fcs.uc.edu.ve/rev_biblio_01_algotirmo_hepatitis.pdf%5Cnhttp://jq6am9xs3s.search.serialssolutions.com/?sid=EMBASE&issn=13167138&id=doi:&atitle=Propos.

Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Justan, Rahmat, and Abdul Aziz. "Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 2 (2024): 253–63.

Juwitami, Ni Putu Cindy, and Maria Goreti Rini Kristiantari. "Media Pembelajaran E-Flash Card Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 440–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.75126>.

Khofifah, and Ulhaq Zuhdi. "Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II Saat Pembelajaran Daring." *Jurnal PGSD* 10, no. 01 (2022): 1–10.

Khumais, Anissa, Ghaita Naia Ramadhani, Nia Aghnia, Iman Nurjaman, and Muhammad Guruh Nuary. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Puspa Kirana." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 30384–91.

Kirbillah, Nur Rahmi. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) 2 Al-Qur'Anul Hakim Kota Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023." *Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, no. Mim (2023).

Kristanto, Andi. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

Kuesioner, Wawancara D A N. "Teknik Pengumpulan Data" 3, no. 1 (n.d.): 39–47.

Lestari, Dinda, Wildansyah Lubis, Doddy Felix P Ambarita, and Albert P Sirait. "Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa Kelas V SD Swasta PAB 27 Medan" 8, no. 23 (2024): 40781–88.

Liyana, Astien, and Mozes Kurniawan. "Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.

Lubis, Bambang Nur Alamsyah, Rakhmat Wahyudin Sagala, and Khairun Niswa. "Flashcard Media Effectiveness in Enriching Students' English Vocabulary At Vocational School." *English Review: Journal of English Education* 11, no. 1 (2023): 153–60. <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i1.6852>.

- Luh, N I, Putu Susantini, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Pendidikan Ganesha. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan," 2021.
- Nashrullah, Mochamad, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah Nurdyansyah, and Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.
- Nasution, Sorimuda. "Metode Research (Penelitian Ilmiah)" 3, no. 1 (2009): 33–41.
- Novitasari, Danella Ayu, and Anayanti Rahmawati. "Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun." *Kumara Cendekia* 13, no. 1 (2025): 39. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99509>.
- Nur Azmi Alwi, and Desi Aulia. "Digital Flash Card Media for Early Reading Learning in Elementary Schools." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 8–17. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56995>.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.
- Patonah, Isma, Mutiara Sambella, and Salma Mudjahidah Az-Zahra. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Kombinasi (Mix Method)." *Pendas: Jurnal Ilmiah ...* 08, no. 1989 (2023): 5378–92. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11671>.
- Pembelajaran, Terhadap Proses. "KLASIFIKASI," n.d., 1–8. *Pengantar Metodologi Penelitian*, n.d.
- Permata, Reni, Rohana Rohana, and Nora Surmilasari. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD." *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2023): 419–30. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15568>.
- Pramesthi, Dewi Widya, and Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Flashcard Prepositions of Place Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 2 (2024): 599–606. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8369>.
- Putri, Alda Asmara. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Negeri 009 Tarakan," 2023.

- Rachman, Arif. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&d*, 2024.
- Ramdhani, Intan Sari. "Benefits of Flashcard Media in Speaking Skills of Students With Specific Learning Difficulties." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 14, no. 2 (2022): 147. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i2.54832>.
- Risdiana Chandra Dhewy. "Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 3 (2022): 4575–78. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224>.
- Rohani. "Media Pembelajaran." *Repository.Uinsu*, 2020, 234.
- S.Sirate, Sitti Fatimah, and Risky Ramadhana. "Development of Literacy Skills Based Learning Modules." *Inspirational Education* 6, no. 2 (2017): 316–34. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/5763>.
- Safaatin, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas VII MTs." *IAIN Metro*, 2021.
- Sahetapy, Melly Anna, Juliana Margareta Sumilat, and Deysti Trifena Tarusu. "Pengembangan Media Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Program Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Manado" 9, no. 19 (2023): 926–35.
- Saksitha, Deassy Aretya, Risnita, M.Syahrani Jailani, and Sofwatillah. "Ragam Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Seta Tah." *Journal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 15–22. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>.
- Saleh & Syahrudin, Dkk. "Media Pembelajaran," 2023, 1–77. <https://repository.penerbitereka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Saputri, Sisca Wulansari. "Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris." *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2020): 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>.
- Setiyaningsih, Indri, Pande Agus Adiwijaya, and I Wayan Numertayasa. "Development of E-Flashcard Vocabulary on I Like Fruits as a Learning Media Assisted by Heyzine Flipbook." *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 941–56. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.912>.
- Sitorus, Fransiscus Octavianus, and Arrini Shabrina Anshor. "Pengembangan Media Kartu Bergambar (Flashcard) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Materi Bahasa Indonesia Mengenal Perasaan Di Kelas 2 Sd Swasta Citra Kasih" 10 (2025): 230–39.
- Skripsi, Penulisan, and D A N Tesis. "28. Pedoman Skripsi Dan Tesis," n.d.
- Soraya, Rafika, and Wahyu Pujiyono. "Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Bahasa Inggris Tentang Vocabulary Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia Di Sd Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta.” *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)* 6, no. 3 (2018): 96–106.

Susantini, Ni Luh Putu, and Maria Goreti Rini Kristiantari. “Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.

Tarusu, Deysti Trifena, and Mutia Harun. “Effectiveness of Using Flash Card Learning Media in English Learning in Elementary Schools.” *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 8370–78. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7670>.

Thalib, Mohamad Anwar. “Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya.” *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>.

Warda, Yulia, and Intan Kumalasari. “Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI*. 7, no. 2 (2023): 516–22. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/17134>.

Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan.” *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.

Wasiyah, Mariati, Yeni Fitriana, and Tirawati Bakara. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 205–12. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>.

Yulianjani, Arsi, Aris Martono, and Tryfdah Tilaar. “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash Pada Sekolah Dasar” 2 (2018).

Yuliati, Kristina Anik, Mukti Widayati, Nurnaningsih Nurnaningsih, and Rina Iriani Sri Ratnaningsih. “Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Media Flashcard Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 1309–24. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.617>.

Yuniari, Putu Intan, Gede Partha Sindu, and Gede Mahendra Darmawiguna. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris ‘Introducing Vocabulary’ Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 9, no. 1 (2020): 21–30. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.24153>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Validasi Ahli Materi

Judul: Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru

a. Identitas Validator

Nama Lengkap : Ayu Meita Puteri Siregar, M.Pd
Gelara Akademik : M.Pd
Bidang Keahlian : Ahli Bahasa Inggris
Instansi : STAIN Madina
Jabatan : Sekretaris Prodi Tadris Bahasa Inggris
Tanggal : 19 Januari 2026

b. Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media flashcard interaktif berdasarkan aspek-aspek berikut ini. Berikan tanda ✓ pada kolom yang sesuai dan berikan saran perbaikannya (jika ada).

Skala Penilaian:

- 1 = Sangat Tidak Sesuai
- 2 = Tidak Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 4 = Sesuai
- 5 = Sangat Sesuai

c. Aspek Penilaian Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-5)	Komentar / Saran Perbaikan
1	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD	5	
2	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik (usia dan kemampuan)	5	
3	Kejelasan dan ketepatan penggunaan kosakata dalam flashcard	5	
4	Kesesuaian gambar/visualisasi dengan arti kata	4	
5	Ketepatan konteks penggunaan kosakata tematik dalam kehidupan sehari-hari	4	
6	Keakuratan dan kebenaran bahasa Inggris yang digunakan	5	

7	Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka/Kurikulum 2013	5	
8	Kesesuaian urutan penyajian materi dalam media flashcard	5	
9	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	
10	Kemudahan materi untuk dipahami peserta didik	4	

d. Rekomendasi dan Saran Perbaikan

Perbaiki warna menjadi lebih menarik dan gambar menjadi lebih bagus.

e. Kesimpulan

Media flashcard interaktif ini:

- ☐ Layak tanpa revisi
- ✓ Layak dengan revisi kecil
- ☐ Layak dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak



Validator

Ayu Meita Puteri Siregar, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas Validator

Nama Validator : Dr. H. AKHIRIL PANE, M.Pd
 Instansi : UIN SYAHADA Palangsempuan
 Bidang Keahlian : Linguistik
 Tanggal : 19 Januari 2026

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar ini bertujuan untuk menilai kelayakan bahasa pada modul pembelajaran berbasis proyek.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Skor penilaian menggunakan skala Likert 1–5:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

C. Aspek dan Indikator Penilaian

1. Aspek Kebahasaan

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan ejaan sesuai PUEBI					✓
2	Ketepatan penggunaan tanda baca					✓
3	Ketepatan pemilihan kosakata					✓
4	Kejelasan struktur kalimat				✓	
5	Keefektifan kalimat					✓
6	Konsistensi penggunaan istilah					✓
7	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD					✓
8	Keterbacaan teks secara keseluruhan					✓
9	Kejelasan petunjuk penggunaan modul				✓	
10	Kesesuaian bahasa dalam penyajian langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek				✓	
11	Kejelasan bahasa dalam menjelaskan media gambar dan video					✓
12	Bahasa mendorong kemampuan berpikir kritis siswa					✓

2. Aspek Keterpahaman dan Komunikatif

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
13	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
14	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda					✓
15	Penyampaian materi runtut dan sistematis					✓
16	Bahasa memotivasi siswa untuk belajar aktif					✓
17	Instruksi tugas proyek mudah dipahami siswa					✓

D. Rekapitulasi Skor

Total Skor Diperoleh : 87
 Skor Maksimal : 85
 Persentase Kelayakan : 100 %

Kriteria Kelayakan:

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat Layak

F. Kesimpulan Validator

- ☒ Modul layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Modul layak digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Modul layak digunakan dengan revisi besar
- ☐ Modul tidak layak digunakan

Tanda Tangan Validator


 (Dr. H. AKHIRIL PANE, M.Pd.)

Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul: Pengembangan Media Flashcard Interaktif Untuk Pembelajaran Kosa Kata Tematik Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru

a. Identitas Validator

Nama Lengkap : Hanifah Nur Nazution, S.Kom, M.Kom
 Gelar Akademik : Lektor Pembata IId
 Bidang Keahlian : Sistem Informasi
 Instansi : Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
 Jabatan : Ketua Prodi Pendidikan Vokasional Informatika
 Tanda Tangan : 

Tanggal : 19 Januari 2026

b. Petunjuk Pengisian

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media flashcard interaktif berdasarkan aspek-aspek berikut ini. Berikan tanda ✓ pada kolom yang sesuai dan berikan saran perbaikannya (jika ada).

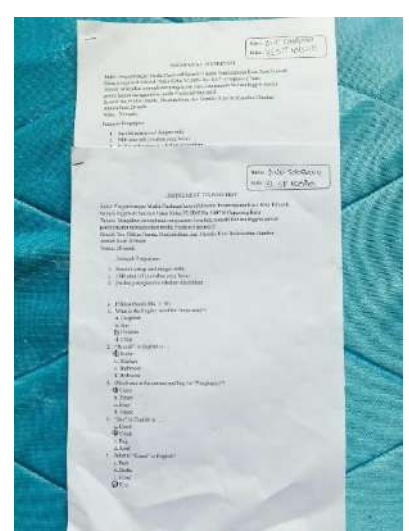
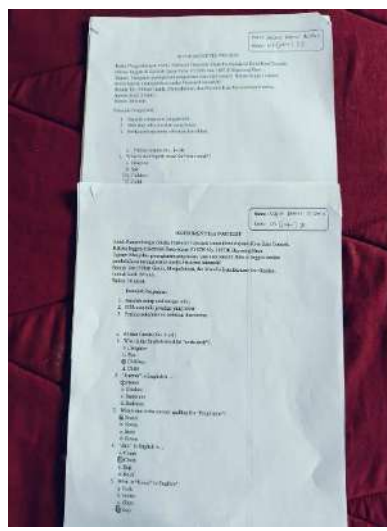
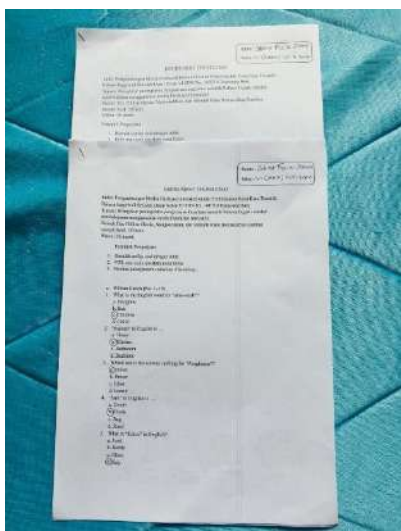
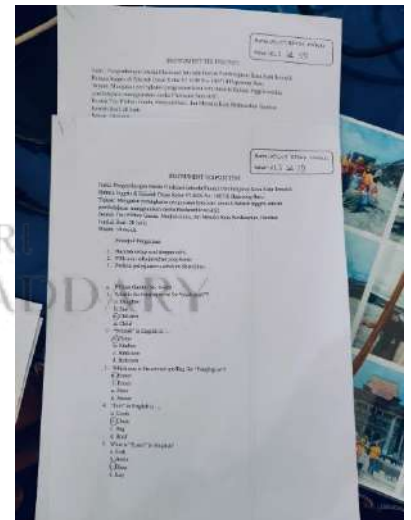
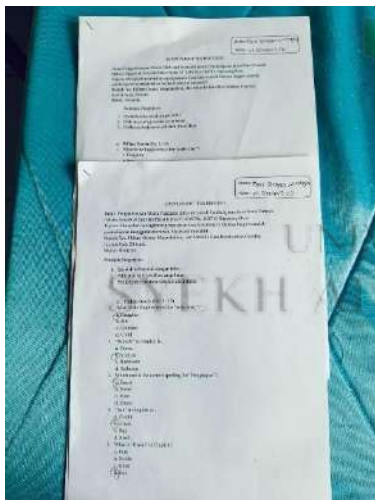
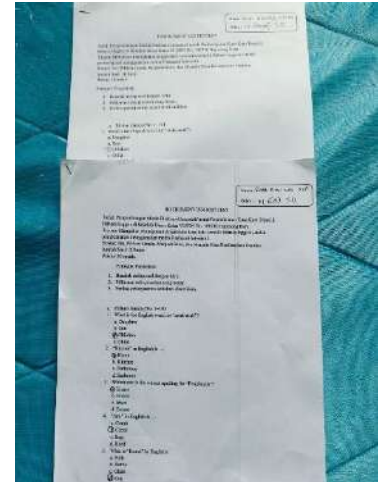
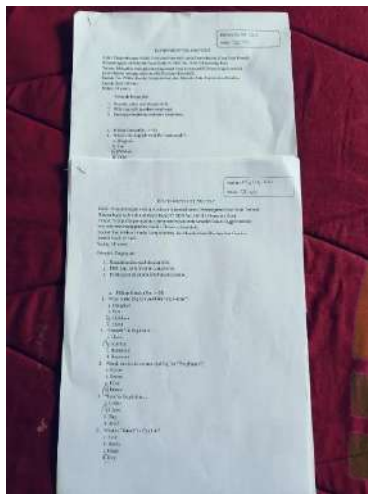
Skala Penilaian:

1 = Sangat Tidak Sesuai
 2 = Tidak Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 4 = Sesuai
 5 = Sangat Sesuai

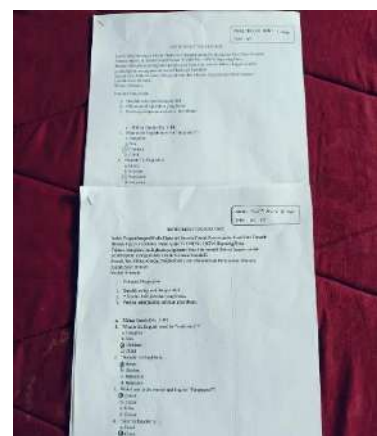
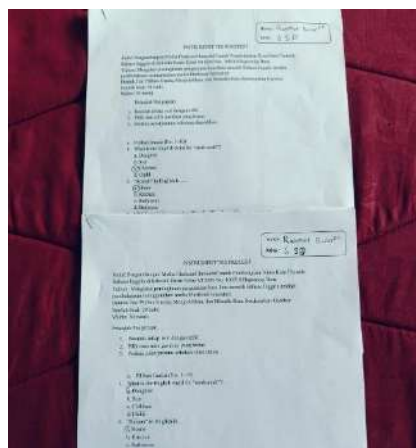
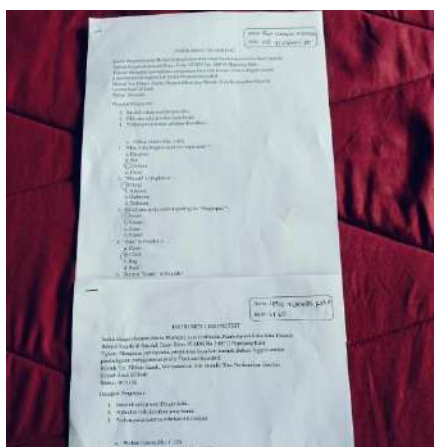
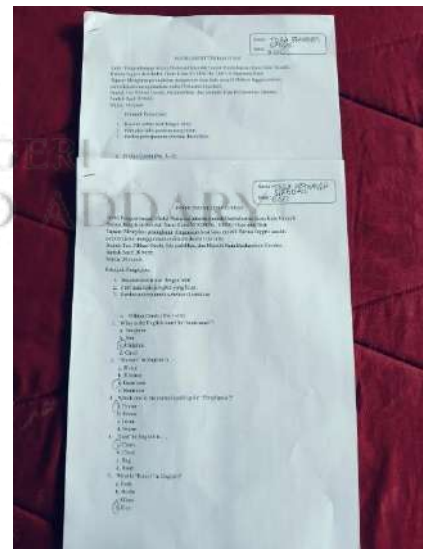
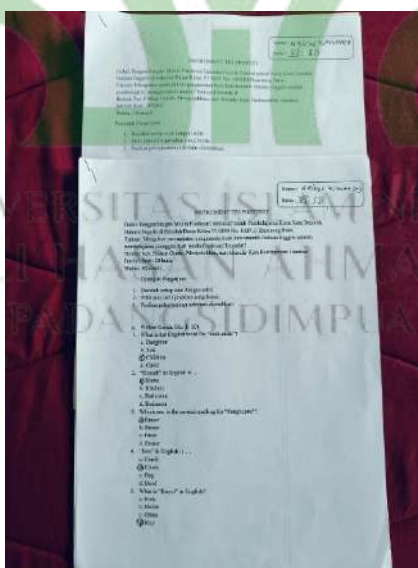
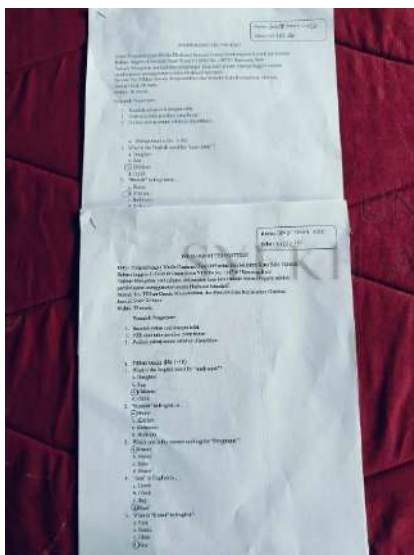
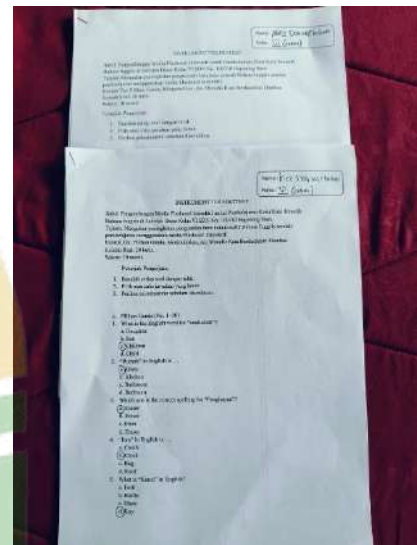
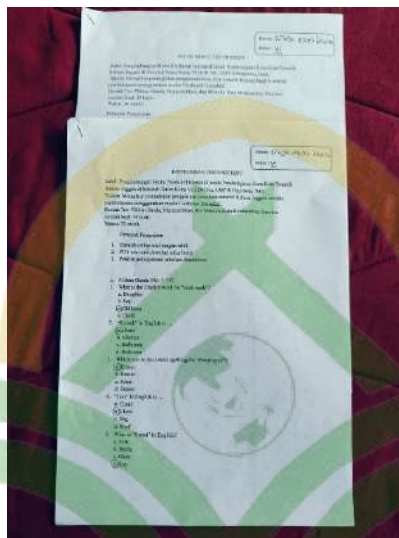
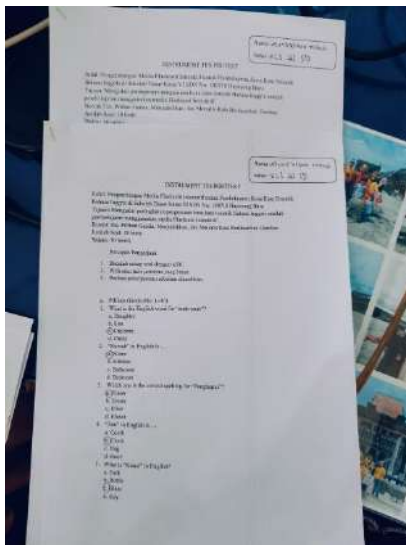
c. Aspek Penilaian Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-5)	Komentar / Saran Perbaikan
1	Tampilan visual menarik, proporsional, dan sesuai untuk usia siswa SD	5	lanjutan
2	Desain antarmuka mudah dipahami dan digunakan oleh siswa	5	lanjutan
3	Komposisi warna, gambar, dan teks mudah dibedakan dan tidak membingungkan	5	lanjutan
4	Navigasi dan interaksi antar flashcard berjalan lancar dan responsive	5	lanjutan
5	Ukuran huruf dan gambar dapat dibaca/dilihat dengan jelas	5	lanjutan
6	Media dapat diakses di berbagai perangkat (jika berbasis digital)	4	lanjutan

Lampiran 4 : Instrumen Tes Pretest



Lampiran 5 Instrument Tes Posttest



[illegible]

Lampiran 7 : Angket Respon Guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian:
Pengembangan Media Flashcard Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Tematik Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Kelas VI SDN No. 100710 Hapesong Baru

A. Identitas Responden

Nama Guru: Melvi T.
Mata Pelajaran: Guru Kelas VI
Kelas yang Diampu: Kelas VI
Hari/Tanggal: Rabu 11 Maret 2026

B. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.

Beri tanda ✓ (centang) pada kolom Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media flashcard interaktif yang telah digunakan dalam pembelajaran.

C. Pernyataan Angket

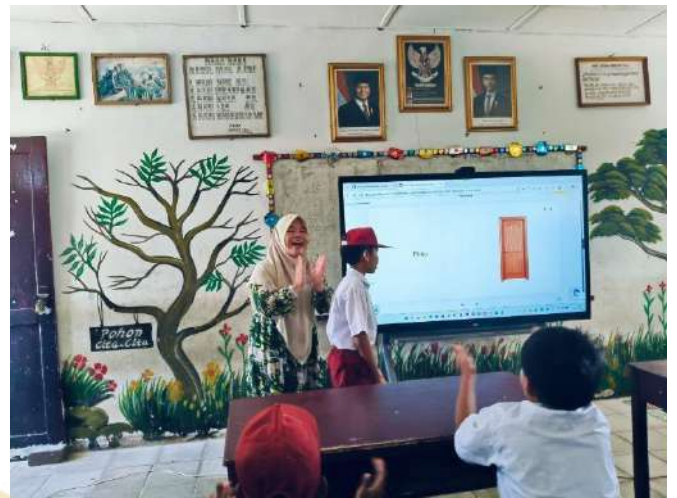
No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Media flashcard interaktif mempermudah siswa memahami kosakata Bahasa Inggris	✓				
2	Media ini sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa SD kelas VI	✓				
3	Tampilan visual (gambar dan teks) dalam media menarik dan mudah dipahami			✓		
4	Media flashcard interaktif meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	✓				
5	Media ini membantu saya dalam menyampaikan materi kosakata secara lebih efektif			✓		
6	Media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa	✓				
7	Media flashcard interaktif dapat digunakan untuk berbagai tema pembelajaran Bahasa Inggris	✓				
8	Penggunaan media ini membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif			✓		
9	Saya tertarik untuk menggunakan media serupa di pembelajaran berikutnya			✓		
10	Media ini layak untuk dikembangkan dan diterapkan lebih luas di sekolah dasar lainnya	✓				

D. Umpan Balik Terbuka

Apa kelebihan media flashcard interaktif ini menurut Bapak/Ibu?
Gambar dan suara OK, jelas dan bagus
Apa kekurangan atau hal yang perlu diperbaiki dari media ini?
Tidak ada
Saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media lebih lanjut:
Semoga sukses







UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKIL ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANG, SUMEDANG



Lampiran 9 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 50/Un.28/AL/TL.00/01/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Mohon Izin Riset**

15 Januari 2026

Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN No. 100710 Hapesong Baru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan:

Nama : Dewi Angreini Telaumbanua
NIM : 2450600004
Program Studi : S2-Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Media *Flashcard* Interaktif untuk
Pembelajaran Kosa Kata Tematik Bahasa Inggris di
Sekolah Dasar Kelas VI SDN NO. 100710 Hapesong
Baru

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu kiranya
dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



Direktur,

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 19680704 200003 1 003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN