

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS II SAAT  
PEMBELAJARAN DARING**

**Khofifah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (khofifah.18030@mhs.unesa.ac.id)

**Ulhaq Zuhdi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Latar belakang pengembangan ini adalah media pembelajaran flashcard yang tidak dapat digunakan saat pembelajaran daring. Pengembangan ini dirancang untuk menghasilkan media *flashcard* interaktif berbasis *android* yang layak digunakan, serta memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris pada siswa kelas II materi food and drink pada saat pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki 5 langkah penelitian (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Uji coba produk dilakukan dengan 21 peserta didik kelas II SDN Tanah Kali Kedinding II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan tingkat kevalidan didapat melalui validasi materi dengan persentase sebesar 86,7 % dan validasi media sebesar 84 %. Tingkat kepraktisan media dapat diperoleh melalui hasil angket respon siswa sebesar 100%. Kemudian tingkat keefektifan media didapat persentase ketuntasan belajar sebesar 90% dan rata-rata N-Gain 0,62. Sehingga media *flashcard* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris kelas II saat pembelajaran daring sangat layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Flashcard* Interaktif, pembelajaran daring, kosa kata

**Abstract**

*The background of this development is flashcard learning media that cannot be used during online learning. This development is designed to produce an Android-based interactive flashcard media that is feasible to use, and meets the aspects of validity, practicality, and effectiveness as an alternative learning media that can be used to increase English vocabulary in food and drink class II students. material during online learning. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which has 5 research steps (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The product trial was conducted with 21 grade II students at SDN Tanah Kali Kewall II. Based on the results of the research that has been done, it shows that the level of validity is obtained through material validation with a percentage of 86,7% and media validation by 84%. The level of practicality of the media can be obtained through the results of student response questionnaires of 100%. Then the level of effectiveness of the media obtained by the percentage of learning completeness of 90% and an average N-Gain of 0.62. So that android-based interactive flashcard media to improve second grade English vocabulary mastery during online learning is very feasible to use.*

**Keywords:** *Interactive Flashcards, online learning, vocabulary*

**PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan peranan penting bagi kehidupan manusia. Manusia dapat berinteraksi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa. Dapat diartikan bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan sendiri, adanya bahasa sangat berarti manfaatnya, bahasa dapat memudahkan semua orang dalam mempelajari sesuatu dan memecahkan suatu masalah. Bahasa di gunakan sebagai pengantar dalam proses belajar mengajar.

Setiap bangsa negara maupun daerah memiliki bahasa masing-masing yang berbeda dan memiliki ciri khas. Ada bahasa nasional ada juga bahasa internasional.

Dalam keputusan kemendikbud menyatakan bahasa asing pertama yang dipakai di Indonesia adalah bahasa inggris, hal itu ditetapkan dengan beberapa pertimbangan yaitu karena bahasa inggris adalah bahasa dunia yang digunakan masyarakat dunia dalam berinteraksi antar bangsa dan juga karena bahasa indonesia belum dapat dijadikan bahasa yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan negara lain.

Bahasa inggris adalah bahasa internasional yang digunakan untuk berinteraksi dengan dunia. Menurut Aedi, N & Amaliyah N (2016:195) mengatakan bahwa “ Pada era atau zaman globalisasi dan instant sekarang ini, anak didik mulai dari usia SD bahkan TK sudah dituntut bersaing dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Bahasa

inggris merupakan pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di sekolah dasar karena Indonesia masuk ke pasar bebas internasional dan Indonesia juga bagian dari ASEAN *Free Trade Area* (AFTA), jadi siswa harus dikenalkan dengan bahasa inggris sedini mungkin agar dapat berinteraksi dan mampu bersaing dimasa depan.

Masa pandemi yang terjadi dari akhir tahun 2019 hingga sekarang membuat banyak hal berubah, salah satunya dalam hal pendidikan. Pemerintah harus menyesuaikan pembelajaran disekolah dengan keadaan pandemi. Keputusan pemerintah saat itu adalah pembelajaran tatap muka ditiadakan dan diganti dengan belajar dari rumah, siswa bisa belajar dirumah dengan bantuan internet tanpa perlu ke sekolah.

Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ yang biasa dikenal dengan pembelajaran daring adalah suatu proses belajar mengajar dengan bantuan platform digital seperti zoom, google meet, google teams,dll. Hal itu merupakan keputusan yang di ambil pemerintah sebagai langkah penjangkauan penyebaran virus COVID-19 cluster sekolah. Seperti yang tertuang dalam surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (covid-19) yang diperuntukkan untuk semua Gubernur, Bupati atau Walikota se-Indonesia.

Dalam pembelajaran daring terdapat banyak kendala, salah satunya adalah menurunnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, siswa menjadi kurang berminat dan tidak aktif saat pembelajaran, salah satu alasannya adalah guru tidak memberikan penjelasan yang menyenangkan saat pembelajaran daring dan siswa menjadi bosan dan tidak mendengarkan pelajaran.

Menurut (Abdallah, 2018) *e-learning* adalah proses pembelajaran dimana proses belajar dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi internet. Oleh karena itu, memungkinkan peserta didik dalam mempelajari hal-hal yang baru dengan mudah karena melalui e-learning mereka dapat memperoleh visualisasi sehingga pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* merupakan bagian penting dari pembelajaran siswa. Tetapi pada pelaksanaannya peserta didik mengalami kesulitan karena guru yang hanya membebaskan tugas kepada peserta didik tanpa adanya pemberian materi yang disertai media yang sangat peserta didik butuhkan.

Menurut Djamarah (2006 : 121) media digunakan sebagai alat penunjang dalam proses belajar mengajar adalah suatu kebenaran yang tidak dapat diingkari. Karena memang guru adalah orang yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan yang terdapat pada bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Dengan adanya suatu media

pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih aktif dalam kelas yang nantinya akan berdampak pada minat dan hasil belajar siswa yang meningkat.

Media pebelajaran adalah sesuatu yang harus dibuat oleh guru apalagi ditingkat sekolah dasar materi bahasa inggris. Bahasa inggris bukan bahasa ibu, jadi siswa pasti merasa kesulitan dan kurang tertarik apalagi saat pembelaaran daring. Salah satu media pembelajaran adalah *flashcard*. Ahmad Susanto (2011: 108) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Media pembelajaran *flashcard* adalah suatu media yang disukai anak-anak karena bukan hanya berisi tulisan melainkan berisi gambar-gambar yang menarik oleh siswa sekolah dasar, dan berwarna sehingga sangat menyenangkan mata dan hati siswa. Kosa kata bahasa inggris lebih mudah diajarkan melalui gambar disertai tulisan. Media pembelajaran interaktif sangat membantu menumbuhkan minat siswa, karena tampilan yang menarik,serta interaktif

Media pembelajaran *flashcard* dimasa pandemi tidak dapat digunakan dalam pembelajaran, hal itu dikarenakan guru dan siswa tidak bertemu tatap muka. *Flashcard* yang umumnya berupa kartu yang dapat dipegang dan dimainkan oleh siswa tidak bisa lagi digunakan karena guru dan siswa yang hanya bertemu secara virtual. Padahal penggunaan media *flashcard* sangat bermanfaat untuk siswa sekolah dasar dalam pelajaran bahasa inggris, untuk menumbuhkan minat, meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran bahasa inggris. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media *flashcard* menjadi *flashcard online*, agar guru dan siswa masih dapat menggunakan media ini bahkan saat pembelajaran daring. Sehingga peneliti memberi judul penelitian ini "PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS II SAAT PEMBELAJARAN DARING".

*Flashcard* Interaktif Berbasis *Android* adalah suatu pengembangan media pembelajaran *flashcard* yang umumnya berupa kartu bergambar biasa kemudian dijadikan media interaktif berbasis android dalam bentuk aplikasi sehingga menjadi sebuah *flashcard* digital yang dapat dioperasikan oleh siswa melalui handphone pada saat pembelajaran daring untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris pada mata materi *food and drink* dikelas II sekolah dasar. *Flashcard* interaktif berbasis android dapat menjadi media belajar peserta didik saat pembelajaran daring berlangsung maupun tidak, karena aplikasinya sudah terpasang di handphone peserta didik dan dapat diakses peserta didik untuk belajar.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti membuat 3 rumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana kevalidan media flashcard interaktif berbasis android untuk siswa kelas II sekolah dasar pelajaran bahasa inggris saat pembelajaran daring. (2) Bagaimana kepraktisan media flashcard interaktif berbasis android untuk siswa kelas II sekolah dasar pelajaran bahasa inggris saat pembelajaran daring. (3) Bagaimana keefektifan media flashcard interaktif berbasis android untuk siswa kelas II sekolah dasar pelajaran bahasa inggris saat pembelajaran daring.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian R&D atau *Research and Development*. Pengertian penelitian dan pengembangan menurut (Sugiyono, 2019:752) adalah suatu metode yang digunakan dalam sebuah penelitian yang akan menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produknya. Produk yang akan dikembangkan serta dihasilkan dalam penelitian ini berupa sebuah pengembangan media *flashcard* interaktif berbasis *android* yang akan sangat berguna untuk pembelajaran daring, karena pada saat pembelajaran daring flashcard pada umumnya tidak dapat digunakan. Diharapkan dengan pembuatan media *flashcard* interaktif ini peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris terutama pada materi *food and drink* kelas II.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu : (1) Tahap Analisis (*Analysis*) Pada tahap analisis diketahui bahwa peserta didik sekolah dasar saat peneliti akan melakukan wawancara dengan guru pengampu pelajaran bahasa inggris kelas 2 sekolah dasar untuk mengetahui masalah yang dihadapi selama pembelajaran (2) Tahap Desain (*Design*) Pada tahap desain atau perancangan ini dilakukan sebuah perencanaan pengembangan suatu produk media pembelajaran yaitu media *Flashcard* interaktif berbasis *android* berdasarkan pada informasi yang sudah didapatkan dalam tahap analisis. Dalam tahapan ini meliputi pembuatan desain sebuah produk media *Flashcard* interaktif berbasis *android* yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Media *Flashcard* interaktif berbasis *android* dirancang menjadi sebuah aplikasi yang berisi tentang materi bahasa inggris *food and drink*. Apabila aplikasi tersebut dibuka terdapat *screen* awal judul atau materi kemudian ketika ditekan panah maka akan berubah tampilannya. Peserta didik dapat memilih menu dengan cara menekan menu pilihannya. Desain dibuat menarik dan berwarna dan menyesuaikan karakteristik anak sekolah dasar. (3) Tahap Pengembangan (*Development*) Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan pengembangan produk sesuai dengan

desain. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan adalah pemberian aplikasi *flashcard* interaktif berbasis *android* dikirim melalui grup whatsapp kelas dan meminta walimurid untuk mendownload sehingga peserta didik bisa belajar dirumah dengan media *flashcard* interaktif berbasis *android*. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*) Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi keseluruhan terhadap pengembangan produk untuk mengukur ketercapaian dari tujuan pengembangan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk mendapatkan data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk *flashcard* interaktif berbasis *android* terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik.

Subjek uji coba dalam menerapkan media *flashcard* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris yaitu 21 peserta didik kelas II sekolah dasar dari SDN Tanah KaliKedinding II-252 Surabaya. Jenis data pada penelitian pengembangan media *flashcard* interaktif berbasis *android* menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari saran ataupun masukan dari ahli media dan materi yang dibutuhkan untuk merevisi produk serta data kuantitatif didapat dari hasil nilai validasi ahli materi, nilai validasi ahli media, hasil respon siswa terhadap media pembelajaran, dan dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang selanjutnya diolah dan dihitung oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan dari media *flashcard* interaktif berbasis *android*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Media *flashcard* interaktif berbasis *android* dikembangkan oleh peneliti menggunakan prosedur penelitian model ADDIE 5 tahapan dengan rincian sebagai berikut:

#### Analysis

Melalui wawancara yang dilakukan dengan Rinawati S.pd, guru bahasa inggris kelas II di SDN Tanah Kalikedinding II didapatkan informasi bahwa materi *food and drink* terdapat pada semester II bab pertama. Peserta didik sangat menyukai pembelajaran jika guru membawa media pembelajaran kedalam kelas. Dulu sebelum pandemi, sebelum adanya pembelajaran daring masih pembelajaran tatap muka guru sering membawa *flashcard* kedalam kelas untuk dimainkan anak-anak terutama saat pembelajaran kosa kata karena peserta didik akan lebih mudah mengingat. Namun hal tersebut tidak dapat dilaksanakan saat pembelajaran daring, karena tidak mungkin jika setiap peserta didik diberikan *flashcard* dan dikirimkan kerumah masing-masing karena pasti membutuhkan biaya yang mahal. Guru akan sangat senang jika ada media seperti *flashcard* yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Selain itu untuk pembelajaran

dimasa pandemi ini, guru mengirimkan materi berupa foto ke grup *whatsapp* kelas dan juga latihan soal. Bahasa Inggris yang hanya diajarkan seminggu sekali dengan durasi yang minim membuat peserta didik sering lupa tentang materi sebelumnya.

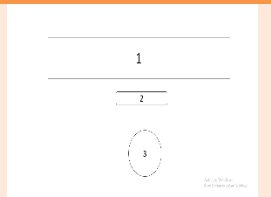
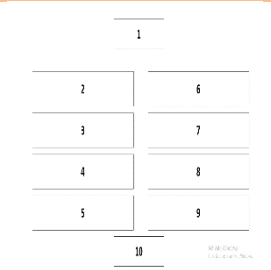
Dari hasil wawancara tersebut, masalah yang ditemukan pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN Tanah Kalikedinding II meliputi : (1) Penggunaan *flashcard* yang hanya bisa digunakan saat pembelajaran tatap muka. (2) Durasi pembelajaran bahasa Inggris hanya 2 jam pembelajaran dalam satu minggu.

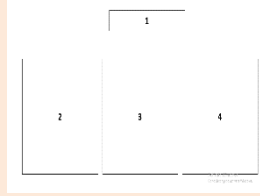
Berdasarkan masalah di atas, media yang dibuat adalah berupa pengembangan dari *flashcard* yang pada umumnya berupa kertas dikembangkan menjadi *flashcard* digital yang dapat digunakan peserta didik maupun guru saat pembelajaran daring, dan dapat dibuka kembali oleh peserta didik untuk belajar dirumah setiap saat.

**Design**

Desain produk dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mulai dari pemilihan warna, background, font dan gambar. Isi materi dalam *flashcard* disesuaikan dengan materi *food and drink* di kelas II semester II. Aplikasi *software* yang digunakan oleh peneliti dalam membuat media *flashcard* interaktif berbasis *android* ini yaitu *Power Point, Photoshop, Canva, Paint, I-Spring Free Suite* dan *Website apk builder Pro* untuk menjadikan media menjadi berbasis *android*. Tampilan media *flashcard* interaktif berbasis *android* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Media Flashcard Interaktif Berbasis Android**

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Tampilan Awal 1. Judul Media “Flashcard Interaktif Berbasis Android” 2. Tulisan “For Elementary 2” 3. Menu
2.		Tampilan Menu 1. Menu 2. Indikator 3. Tujuan Pembelajaran 4. Profil Pengembang 5. Petunjuk penggunaan 6. Time to eat 7. Step of food 8. Kind of food

		9. Kind of drink 10. Exercise
3.		Tampilan <i>Flashcard</i> 1. <i>Flashcard</i> pertama 2. <i>Flashcard</i> kedua 3. <i>Flashcard</i> ketiga

**Development**

Pada tahap ini adalah pembuatan produk yang sesuai dengan desain. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flashcard*. *Flashcard* secara umum adalah media yang terbuat dari kertas berbentuk kartu yang berisi gambar dan tulisan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar secara offline. Media *Flashcard* interaktif berbasis *android* dirancang menjadi sebuah aplikasi yang berisi tentang materi bahasa Inggris *food and drink*. Apabila aplikasi tersebut dibuka terdapat screen awal judul atau materi kemudian ketika ditekan panah maka akan berubah tampilannya. Peserta didik dapat memilih menu dengan cara menekan menu pilihannya. Desain dibuat menarik dan berwarna dan menyesuaikan karakteristik anak sekolah dasar. Media *flashcard* interaktif berbasis *android* merupakan pengembangan dari media *flashcard* kartu, hanya saja perbedaannya jika *flashcard* pada umumnya dapat dipegang dan dimainkan secara langsung, *flashcard* interaktif ini hanya dapat dilihat visualisasinya dan dimainkan di handphone *android* peserta didik.

**Tabel 2. Gambar Perbedaan Flashcard Pada Umumnya Dengan Flashcard Interaktif**

Flashcard Umum	Flashcard Interaktif
	
Berbentuk kartu dengan ukuran 6 x 7,5 cm.	Dapat di install di handphone android ,dalam satu slide terdapat 3-4 flashcard.

**Tabel 3. Tampilan Media Flashcard Interaktif Berbasis Android**

<b>Tampilan Logo Media</b>
----------------------------



Tampilan MENU



Tampilan Indikator



Tampilan Tujuan Pembelajaran



Tampilan Petunjuk Penggunaan



Tampilan Profil Pengembang



Tampilan Materi Time To Eat



Tampilan materi Step Of Food



Tampilan materi Kind Of Food



Tampilan materi Kind Of Food



Tampilan materi Kind Of Drink



Tampilan Awal Exercise



Tampilan Pertanyaan



1. Uji Validasi

a) Validasi Materi

Uji validasi materi ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran dan kevalidan materi food and drink yang terdapat pada kelas II sekolah dasar yang akan digunakan dalam media *flashcard* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris

kelas II sekolah dasar ini divalidasi oleh Maslukhin, S.Pd., M.Pd. selaku guru bahasa Inggris di SDN 1 Pangkah wetan Ujungpangkah Gresik pada hari Kamis tanggal 23 Desember 2021. Validasi materi berisi 12 pertanyaan dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Materi**

No	Pernyataan	Skor Penilaian
		0-5
<b>Aspek Desain Tampilan</b>		
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media	4
2.	Kejelasan gambar yang digunakan pada media	4
3.	Pemilihan gambar sesuai dengan materi	5
4.	Kejelasan <i>option</i> atau pilihan yang digunakan	4
5.	Penggunaan <i>layout</i> pada media menarik	4
6.	penggunaan variasi warna menarik dan sesuai	4
<b>Aspek Petunjuk Penggunaan</b>		
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media “Flashcard Interaktif Berbasis Android”	5
<b>Aspek Font Tulisan</b>		
8.	Penggunaan font/jenis huruf sudah sesuai	4
9.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	4
10.	Kejelasan penulisan huruf untuk dibaca	4
11.	Ketepatan warna huruf yang digunakan	4
<b>Aspek Audio</b>		
12.	Kesesuaian audio dengan kosakata	4
13.	Kemenarikan <i>audio</i> yang digunakan	4
14.	<i>Audio</i> dapat membantu siswa	4
<b>Aspek Kemudahan</b>		
15.	Kemudahan dalam penggunaan “Flashcard Interaktif Berbasis Android” bagi siswa Sekolah Dasar	5
Jumlah Nilai		63
Nilai rata – rata		4,2

Berdasarkan hasil di atas, maka rata-rata skor terhadap validasi materi pada media *flashcard* interaktif berbasis *android* dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{(\text{Jumlah hasil penilaian validasi})}{(\text{Skor maksimal})} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 52/60 \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 86,7 \%$$

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa media *flashcard* interaktif berbasis *android* mendapatkan nilai 86,7% yang menunjukkan materi pada media sangat valid. Meskipun nilai masuk pada kriteria sangat valid, validator memberikan saran untuk mengganti *soal menjadi soal HOTS*.

#### b) Validasi Media

Sedangkan validasi media dilakukan dengan Dina Amaliyah Musthoza, S.Pd., M.Pd. selaku dosen bahasa Inggris Universitas Qomaruddin. Validasi media memuat pada aspek tampilan serta penggunaan media yang dikembangkan dalam 15 pertanyaan. Kegiatan validasi dilakukan pada hari Kamis tanggal 23 Desember 2021. Hasil validasi media diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Media**

No	Pernyataan	Skor Penilaian
		0-5
<b>Aspek Relevansi dengan Kurikulum</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan indikator	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian media “Flashcard Interaktif Berbasis Android” dengan materi <i>food and drink</i>	5
4.	Kesesuaian kuis/soal latihan dengan materi	4
<b>Aspek Isi Materi</b>		
5.	Isi materi yang disampaikan benar	4
6.	Isi materi yang disampaikan berurutan	4
7.	Isi materi dalam media sesuai dengan siswa	4
8.	Isi materi yang disampaikan mampu menambah pengetahuan kosakata peserta didik	4
<b>Aspek Kebahasaan</b>		
9.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan untuk penyampaian materi pada media	4
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan pada media	5
11.	Kalimat mudah dipahami oleh siswa	5
<b>Aspek Keefektifan</b>		
12.	Materi yang disajikan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran	5
Jumlah Nilai		52
Nilai rata – rata		4,3

Berdasarkan hasil di atas, maka rata-rata skor terhadap validasi media *flashcard* interaktif berbasis *android* dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{(\text{Jumlah hasil penilaian validasi})}{(\text{Skor maksimal})} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 63/75 \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 84 \%$$

Dari perhitungan validasi media menunjukkan bahwa media *flashcard* interaktif berbasis *android* memperoleh nilai 84% yang artinya masuk pada kategori sangat valid. Meskipun sangat valid, peneliti tetap melakukan perbaikan

sesuai masukan yaitu memperbaiki menu agar tidak berpindah-pindah tempat.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi

Kevalidan	Persentase	Kriteria
Materi	86,7 %	Sangat valid
Media	84 %	Sangat valid

2. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi materi dan media dengan validator dan mendapatkan hasil ‘sangat valid’ disertai saran dan masukan. Peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran validator. Perbaikan yang dimaksud adalah penulisan kata ‘to’ dan ‘of’ harus ditulis huruf kecil karena merupakan konjungsi, pilihan menu di letakkan pada satu tempat saja tidak berpindah-pindah, dan mengganti soal dengan soal *HOTS*.

Tabel 7. Revisi Materi Setelah Validasi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Saran: penulisan kata ‘to’ dan ‘of’ harus ditulis huruf kecil karena merupakan konjungsi	Perbaikan: penulisan kata ‘to’ dan ‘of’ harus ditulis huruf kecil karena merupakan konjungsi sesuai arahan dari validator materi

Tabel 8. Revisi Media Setelah Validasi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Saran: Pilihan menu di letakkan pada satu tempat saja tidak berpindah-pindah	Perbaikan: Memindahkan tempat menu yang ada diatas menjadi dibawah sama seperti screen sebelumnya.

Implementation

Tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan subjek peserta didik kelas II SDN Tanah Kalikedinding II dengan 21 peserta didik. Uji coba produk dilaksanakan pada hari Kamis, 06 Januari 2022 secara online. Peneliti

mengirimkan aplikasi *flashcard* interaktif berbasis *android* ke grup kelas *whatsapp*. Dalam melaksanakan uji coba produk, peserta didik menggunakan *smartphone* berbasis *android* milik peserta didik atau milik orang tua peserta didik. Tujuan dari uji coba produk untuk mengetahui reaksi peserta didik terhadap media dan pengaruh penggunaan media dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II SDN Tanah Kalikedinding.

Pelaksanaan uji coba produk diawali dengan pengerjaan soal *pretest* di *link* yang sudah disediakan. Kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* interaktif berbasis *android* yang sudah diinstall peserta didik. Peserta didik diberikan kebebasan dalam menggunakan media *flashcard* interaktif berbasis *android*. Media ini dapat dioperasikan tanpa menggunakan data internet, ketika sudah diinstall dapat dibuka kapan saja. Setelah peneliti memberikan waktu untuk memainkan media, peneliti mengirimkan link kedua yang berisi lembar angket yang harus diisi peserta didik dari beberapa aspek pertanyaan yang bertujuan mengetahui reaksi peserta didik setelah menggunakan media. Hasil respon dari peserta didik akan mengetahui kepraktisan dari media *flashcard* interaktif berbasis *android*. Lembar angket hanya berisi 10 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban yaitu ‘Ya’ perolehan skor 1 dan ‘Tidak’ dengan perolehan skor 0. Hasil pengisian lembar angket oleh peserta didik sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban		Presentase
		1	0	
1	Kegiatan pembelajaran materi food and drink dengan “Flashcard Interaktif Berbasis Android” lebih menyenangkan.	21		100%
2	Tampilan “Flashcard Interaktif Berbasis Android” menarik.	21		100%
3	Materi pembelajaran yang ditampilkan dalam “Flashcard Interaktif Berbasis Android” lebih mudah dipahami dan diingat.	21		100%
4	Soal latihan dan jawaban yang ditampilkan dalam <i>game</i> sesuai dengan materi..	21		100%
5	Soal latihan yang ditampilkan pada “Flashcard Interaktif Berbasis Android” membuat saya lebih	21		100%

No	Pertanyaan	Jawaban		Presentase
		1	0	
	mudah menguasai kosa kata bahasa inggris			
6	Gambar dan desain tampilan “Flashcard Interaktif Berbasis Android” membuat saya lebih tertarik untuk belajar bahasa inggris	21		100%
7	“Flashcard Interaktif Berbasis Android” dapat digunakan dan dimainkan dalam waktu luang	21		100%
8	Penggunaan “Flashcard Interaktif Berbasis Android” cocok diterapkan pada pelajaran bahasa inggris.	21		100%
9	Saya menyukai “Flashcard Interaktif Berbasis Android”	21		100%
10	Penggunaan gambar yang menarik sehingga kosakata dapat diingat dengan mudah	21		100%
<b>Jumlah skor</b>		<b>21</b>		<b>100%</b>

Dari hasil lembar angket respon peserta didik dapat diketahui persentase berdasarkan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Jumlah nilai total}} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{21} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 100% yang berarti media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat praktis.

Setelah mengisi angket, peserta didik diberi link soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan dan pengaruh peserta didik setelah menggunakan media game edukasi *flashcard* interaktif berbasis *android*. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari sebuah media yang dikembangkan, peneliti menghitung hasil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* peserta didik. Selanjutnya untuk menghitung hasil peningkatan pada *pretest* dan *posttest* dapat dilakukan dengan perhitungan rumus N-Gain menurut Riduwan (2013) sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari 21 peserta didik kelas IV dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1.	ARA	80	80	0
2.	ARS	60	80	0,5
3.	APS	70	80	0,33
4.	CAP	50	80	0,6
5.	CDY	40	70	0,5
6.	DAAM	60	90	0,4
7.	FHA	50	80	0,75
8.	FAC	70	90	0,67
9.	FFC	60	90	0,75
10.	HDW	50	80	0,6
11.	HS	50	90	0,8
12.	LR	50	80	0,6
13.	MNAK	60	100	1
14.	MDPF	50	90	0,8
15.	MFA	70	90	0,67
16.	MSA	50	80	0,6
17.	MFFP	40	80	0,67
18.	MI	60	80	0,5
19.	QATZ	70	100	1
20.	SKN	30	60	0,42
21.	SYK	70	80	0,33
<b>Jumlah</b>		<b>1.240</b>	<b>1.750</b>	<b>12,49</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>59</b>	<b>83,33</b>	<b>0,62</b>

Selanjutnya untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\
 &= \frac{19}{21} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar penelitian pengembangan melalui 21 peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa media *flashcard* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris mendapatkan persentase sebesar 90% yang berarti dari tabel ketuntasan belajar masuk pada kriteria baik. Sedangkan hasil nilai N-Gain memperoleh sebesar 0,64 masuk dalam kriteria peningkatan sedang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan *flashcard* interaktif berbasis *android* pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest*.



## Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian dengan model ADDIE digunakan sebagai umpan balik kepada peserta didik sebagai pengguna produk apabila masih ada tujuan pengembangan yang belum tercapai maka diperlukan revisi produk. Tahap evaluasi dilakukan peneliti pada setiap tahapannya secara keseluruhan untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis dan efektif. Evaluasi pada tahap *analysis* dilakukan dengan dosen pembimbing guna mendapatkan saran dan peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran. Evaluasi dalam tahap *development* dilakukan dengan validator materi dan validator media. Hasil validasi media dan validasi materi menunjukkan bahwa *flashcard* interaktif berbasis *android* sangat valid dan mendapat saran perbaikan dari validator. Selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan dan saran oleh validator media dan validator materi. Evaluasi pada tahap *implementation* dilakukan peneliti dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa media *flashcard* interaktif berbasis *android* sangat efektif. Setelah itu peneliti memberikan angket kepada peserta didik guna melihat kepraktisan produk. Saran dari peserta didik adalah evaluasi pada tahap *implementation*.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari pemaparan hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti telah dihasilkan media *flashcard* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris kelas II SDN Tanah Kalikedinding yang telah diuji kelayakan media melalui aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini antara lain: (1) Hasil dari perolehan validasi materi didapat persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan hasil dari validasi media didapat persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid; (2) Kepraktisan media *flashcard* interaktif berbasis *android* didapatkan melalui hasil angket respon peserta didik dengan perolehan skor persentase 100% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga media *flashcard* interaktif berbasis *android* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang layak dalam peningkatan kosakata bahasa inggris; (3) Sedangkan hasil keefektifan media didapat dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* 21 peserta didik kelas II SDN Tanah Kalikedinding II. Peserta didik mengalami ketuntasan belajar sebesar 90% dengan perolehan rata-rata *pretest* sebesar 59% dan *posttest* sebesar 83,33% serta adanya peningkatan dari hasil belajar peserta didik sebesar 0,62 yang tergolong kategori sedang. Dari hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *flashcard* interaktif berbasis *android* dinyatakan valid,

praktis, dan efektif sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa inggris.

## Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *flashcard* interaktif berbasis *android* saran yang dapat diperoleh sebagai pertimbangan dan penyempurnaan pengembangan media ini antara lain: (1) Media *flashcard* interaktif berbasis *android* dapat dijadikan sebagai alternatif media pada pelajaran bahasa inggris terutama kelas rendah; (2) Media *flashcard* interaktif berbasis *android* dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media yang lain karena terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa; (3) Pengembangan media yang dilakukan peneliti dikhususkan pada kelas II materi *food and drink*, dan diharapkan dapat dikembangkan dengan materi serta pelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyana, Zulmi Nulanda. 2017. *Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. Jurnal Ilmiah Psikologi 4(2), 167-182.
- Hesti, Rina Mariana. 2020. *Efektivitas Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar (SD)* (Skripsi). Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Iswari, Fitria. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar*(Skripsi). Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI
- Lindawati, Ni Putu. 2018. *Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flashcard*. Bandung : Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia.
- Muryanti, Dwi. 2019. *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Di MIN 1 Bandar Lampung (SD)* (Skripsi). Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Rayanto dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: CV.Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2. 1989. *Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang*

*Pengembangan Sumber Daya Manusia.* Bandung:  
Citra Umbara.