

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN LISTENING SISWA KELAS VI UPT SD NEGERI 217 GRESIK**

**Ramadhana Al Fikri Bin Zahid**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([ramadhana.18130@mhs.unesa.ac.id](mailto:ramadhana.18130@mhs.unesa.ac.id))

Ulhaq Zuhdi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ([ulhaqzuhdi@unesa.ac.id](mailto:ulhaqzuhdi@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Media *Flash Card*, umumnya digunakan untuk meningkatkan kosakata atau perbendaharaan kata. Namun pada penelitian ini, media tersebut akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan *listening*. Sejalan dengan perihal tersebut, maka media *Flash Card* perlu dimodifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang memiliki 5 langkah penelitian, yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pengujian produk dilakukan oleh siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik dengan jumlah 28 siswa. Uji validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan satu ahli media. Uji kevalidan materi mendapatkan angka 92% dan untuk uji kevalidan media mendapatkan angka 85%. Berdasarkan hasil uji kevalidan yang didapat, maka materi dan media termasuk dalam kriteria “sangat baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan *listening* siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik telah valid dan dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada tahap kepraktisan penggunaan media *Flash Card* terhadap siswa memperoleh hasil angket rata-rata 87,7%. Kemudian tingkat keefektifan media didapat hasil uji nilai probabilitas signifikansi (*p*) sebesar 0,001 maka  $H_1$  tidak ditolak. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media *Flash Card* memberikan pengaruh positif dan signifikan.

**Kata Kunci :** Pengembangan, *Flash Card*, *Nouns and Verbs*

**ABSTRACT**

*Flash Card media, by and large used to expand jargon. Be that as it may, in this review, the media will be utilized to further develop listening abilities. In accordance with this, the Flash Card media should be adjusted. This study utilizes an Innovative work (Research and development) approach with the ADDIE model which has 5 examination steps, specifically investigation, plan, improvement, execution, and assessment. Item testing was completed by understudies of class VI UPT SD Negeri 217 Gresik with a sum of 28 understudies. The approval test was completed by two material specialists and one media master. The material legitimacy test got a score of 92% and for the media legitimacy test it got a score of 85%. In view of the aftereffects of the legitimacy test got, the material and media are remembered for the "excellent" measures, so it tends to be inferred that the advancement of Glimmer Card media to further develop the listening abilities of grade VI understudies of UPT SD Negeri 217 Gresik has been legitimate and can be utilized during the time spent learning exercises. At the commonsense phase of utilizing Streak Card media, understudies acquired a normal poll aftereffect of 87.7%. Then the degree of adequacy of the media got by the test aftereffects of an importance significant probability (*p*) of 0.001 then  $H_1$  isn't dismissed. So it tends to be inferred that the FLash Card media has a positive and critical impact.*

**Keywords :** Development, *Flash Card*, *Nouns and Verbs*

**PENDAHULUAN.**

Seiring perkembangan zaman, Bahasa Inggris mendominasi dalam hal komunikasi terutama dalam rana hubungan internasional. Seperti bahasa *default* dari *electrinics devices* yang menggunakan Bahasa Inggris. Kebanyakan negara di Asia juga telah menggunakan bahasa Inggris sebagai '*Medium of Instuction*' atau menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua sesudah bahasa nasional mereka. "*English is a global 'Lingua Franca'*" (Stella Lestari Rore, 2019). Sehingga sekolah – sekolah kini semakin gencar untuk membenahi komsep dalam pengajaran

Bahasa Inggris, seperti dengan penerapan *bilingualisme*.

Siswa di negara Indonesia sendiri kebanyakan masih merasa kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris sehingga mereka belum mampu berkomunikasi (Darsiana, 2018). Sehingga perlunya proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan strategi dan pendekatan yang efektif. Menciptakan lingkungan yang nyaman, mendukung, dan tidak membuat siswa tertekan adalah hal pertama yang harus dibenahi untuk mendukung siswa dalam belajar bahasa inggris (I Gusti Ayu Agung Dian Susanthi, 2021).

Kemampuan menyimak atau listening menjadi aspek yang paling sulit untuk dipelajari siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor pembeda yang dimiliki oleh siswa, di antaranya faktor fisik atau kondisi fisik penyimak yang sangat berpengaruh dalam kualitas menyimak, faktor psikologis seperti prasangka dan kurang simpatik, faktor dan faktor pengalaman (Tarigan, 2015). Siswa terlanjur terbiasa dengan aksentuasi yang biasa diucapkan oleh guru ataupun orang di sekitarnya. Sedangkan hampir semua media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aksentuasi aslinya, baik itu video, kaset, film, dan lagu. Fakta yang didapati lainnya yaitu karena faktor terbatasnya jumlah dan pemahaman kosakata bahasa Inggris (*vocabularies*) yang dimiliki oleh tiap siswa (Dewikurniati, 2015).

Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat siswa terpacu untuk mempelajari suatu hal baru adalah dengan memanfaatkan media interaktif dan dapat dirasakan secara langsung oleh siswa sehingga memacu motivasi siswa dalam mempelajari hal baru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang terkait dengan keinginan yang mendasari seseorang agar berminat untuk melakukan aktifitas, (John W Santrock 2003 : 476) mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk menjadi kompeten dan akan melakukan sesuatu demi usaha itu sendiri.

Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan tersebut, dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan, merangsang pikiran dan kemauan siswa. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif memungkinkan siswa belajar dengan lebih baik dan dapat meningkatkan keterampilan siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media adalah sebuah bantuan yang mungkin digunakan oleh guru maupun pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Adapun beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain Hasil penelitian Rizky Herlinasari (2017:26) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media *Flash Card* di Kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah" yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah menjadi lebih efektif dengan menggunakan media *flash card*. Selanjutnya hasil penelitian Priana Anis Safitri (2015:47) yang berjudul "Keefektifan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas III di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul" yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas III Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul menjadi lebih efektif dengan menggunakan media *flash card*. Demikian juga hasil penelitian Septiansyah Rizky Yuwana Putra (2017: 3) yang berjudul "Metode *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak-kanak" yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak TK B AlKhoir Boyolali menjadi lebih efektif dengan menggunakan media *flash card*.

Namun demikian, penelitian Bahasa Inggris dalam rana pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, jumlah untuk peningkatan akan kemampuan *listening* jika dibandingkan dengan peningkatan kosakata (*vocabulary*) bisa terbilang memiliki kesenjangan secara jumlah. Sehingga penelitian yang hendak dilakukan ini berusaha memadukan antara penelitian yang sering dilakukan sebelumnya mengenai "Peningkatan Kosakata Dengan Kartu" dan sebagainya, dipadukan dengan media tersebut, penelitian ini akan memberikan kontribusi pada kemampuan *listening* pada siswa.

Penelitian ini memilih siswa kelas VI UPT SD NEGERI 217 GRESIK, Menganti, Gresik sebagai objek penelitian didasari oleh beberapa hal, yaitu meninjau dari observasi yang dilakukan bahwasanya sekolah ini mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik seperti koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual, serta sosial emosional seperti sikap dan perilaku beragama. Sekolah menggunakan kurikulum K13 dalam pembelajarannya yaitu implementasi pembelajaran saintifik. Namun seperti permasalahan umum terkait kesulitan berbahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar di Indonesia, siswa di UPT SD NEGERI 217 GRESIK juga tidak luput dari persoalan ini.

Berdasarkan penjelasan di atas serta penelitian yang telah ada sebelumnya, kemudian diusulkanlah upaya untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI UPT SD NEGERI 217 GRESIK, Menganti, Gresik dengan mengacu kepada penggunaan kartu interaktif untuk mendatangkan pengalaman secara nyata. Sehingga dikembangkanlah media *flash card* pada penelitian ini, yang diharapkan tidak hanya mengatasi persoalan terkait kesulitan belajar Bahasa Inggris, tetapi juga akan melahirkan semangat bagi siswa agar semakin giat untuk mempelajari dan menerapkan Bahasa Inggris.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan, merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Ali Maksum (2012: 79), mengemukakan istilah produk ini bisa dicitakan sebagai perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), seperti model pembelajaran interaktif, model bimbingan dan sebagainya.

Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, diupayakan mampu mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah. Produk yang

dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media *flash card* untuk dipergunakan pada materi *nouns and verbs*.

Sedangkan model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013: 200). Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tersebut menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang telah dibuat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Pengembangan media *flash card* merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan *listening* siswa, yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat digunakan sebagai acuan lain yang dapat memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *nouns and verbs*.

### 1. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Prosedur pengembangan media *flash card* meliputi tahap-tahap berikut ini:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)  
Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah media kartu.
2. Tahap Desain (*Design*)  
Tahap desain dilakukan untuk mempermudah dalam merancang bagaimana media *flash card* akan didesain. Tahap desain meliputi tampilan dan konten.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Pengembangan aplikasi adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.
  - a. Pembuatan media  
Pada tahapan pembuatan media, kartu dibuat sesuai dengan desain yang telah

dibuat sebelumnya. Proses pembuatan meliputi desain dan konten. Ukuran *flash card* yang akan digunakan adalah sebesar 15 cm x 10 cm. Kemudian terdapat gambar spesifik *noun* atau *verbs*, serta dengan menggunakan warna *background* abu – abu sebagai tanda *verbs*, kemudian warna biru yang menunjukkan *noun*.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media kepada siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik, yaitu sebanyak 28 siswa yang akan diberikan instrumen tes untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada kemampuan *listening* setelah diberlakukan media *flash card*.

Selain pendekatan penelitian yang menggunakan metode R&D, demi menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini juga menggunakan perhitungan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016:109).

Dalam melaksanakan penelitian perlu adanya desain penelitian yang baik. Desain penelitian adalah segala proses penelitian yang diperlukan dalam perencanaan sampai dengan hasil akhir dengan tujuan meminimalkan unsur kesalahan (*error*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One-Group Pre-Test Post- Test Design*. Apabila digambarkan sebagai berikut (Creswell, 2012: 241):

Kelompok O1 ——— X ——— O2

Bagan 1 *One-Group pre-test post-test design*

Keterangan :

O1 : Tahap *pre-test*

O2 : Tahap *post-test*

X : Perlakuan (Penggunaan media *flas card* pada pembelajaran bahasa Inggris materi *Nouns and Verbs*).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menguji pengaruh media *flash card* pada kemampuan *listening* Siswa Kelas VI, penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *one-group pre-test post-test design*.

#### 5. Tahap Desain (Design)

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah penelitian dalam merancang materi dan desain media. Desain materi akan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan guru, sebagaimana pada tahapan observasi yang telah dilakukan.

Kemudian pada tahap desain meliputi perancangan tampilan dan konten media *flash card*.

#### 6. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Media, kartu dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses pembuatan meliputi desain dan konten.

Pada tahapan pengembangan juga akan dilakukan uji kevalidan produk. berikut adalah kualifikasi produk yang akan diujikan :

- a. Uji Ahli Desain Pembelajaran  
Uji ahli desain pembelajaran akan membantu dalam pengelolaan kelas, di mana kuncinya terletak pada penyusunan RPP. Adapun kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru Bahasa Inggris sekolah dasar dengan minimum berjenjang S1 Bahasa Inggris.
- b. Uji Ahli Materi  
Uji ahli materi membantu penelitian agar mengetahui kelayakan materi dan soal yang akan dipergunakan. Ahli materi yaitu guru Bahasa Inggris sekolah dasar dengan minimum berjenjang S1 Bahasa Inggris.
- c. Uji Ahli Media  
Uji ahli media membutuhkan seorang ahli baik tentang desain, teknis, dan konten. Oleh karena itu uji ahli media adalah guru Bahasa Inggris sekolah dasar dengan pendidikan minimum S1 Bahasa Inggris.

Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Sebagaimana skala yang digunakan adalah skala likert dengan indikasi sangat setuju (SS) dengan nilai 5, setuju (S) dengan nilai 4, netral (N) dengan nilai 3, tidak setuju (TS) dengan nilai 2, dan sangat tidak setuju (STS).

#### 7. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media kepada siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik, yaitu sebanyak 28 siswa yang akan diberikan instrumen tes untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada kemampuan *listening* setelah diberlakukan media *flashcard*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *flash card* untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *nouns and verbs* bagi siswa kelas VI UPT

SDN 217 Gresik dengan menggunakan prosedur pengembangan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut tahapan pengembangan media berdasarkan model tersebut :

#### Analisis

Analisis pertama dilakukan dengan siswa kelas VI melalui wawancara secara non formal mengenai pembelajaran Bahasa Inggris materi *nouns and verbs*. Dari wawancara yang telah dilakukan, bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang membuat siswa senang karena terbilang *keren* ucap salah satu siswa. Namun di sisi lain juga membingungkan karena bahasa yang asing dan kurang diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

#### Desain

Desain produk media *flash card* disesuaikan dengan gambar – gambar yang dikenal oleh siswa. Ukuran yang digunakan adalah sebesar 15 cm x 10 cm dengan penampilan seperti berikut :



Gambar 1 *Flash Card* (noun)

#### Pengembangan

Setelah media dicetak dan diserahkan kepada ahli media, diberikan beberapa masukan terkait media yang akan digunakan. Terkait akan hal ini disampaikan agar media diberikan warna yang variatif di bagian sudut – sudutnya (diberi bingkai).

Sehingga, mempertimbangkan masukan tersebut, diperbaikilah media sehingga seperti pada gambar :



Gambar 2 Pengembang *flash card* (noun)

*Flash card* yang digunakan pada penelitian ini didesain sesuai dengan kebutuhan untuk membantu kelancaran penelitian ini. Berikut adalah manfaat pengembangan media *Flash Card* :

1. Menyajikan gambar yang mudah diimajinasikan siswa.
2. Desain semenarik mungkin untuk mencegah kebosanan.
3. Membantu siswa dalam upaya peningkatan kemampuan listening.

#### Uji Validasi

Langkah ini ditujukan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang akan diimplementasikan pada proses pembelajaran. Berikut adalah hasil dari penilaian para ahli :

##### 1. Validasi Ahli Materi

Proses uji validasi materi dan soal pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *nouns and verbs* ini diujikan kepada 2 orang ahli, yaitu guru Bahasa Inggris kelas VI UPT SDN 217 Gresik, Surami, S.Pd. dan Isti'anah, S.Pd. Mendapatkan saran perbaikan terkait penambahan video pembelajaran.

Pertanyaan terkait adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang digunakan sesuai dengan jenjang kelas VI sekolah dasar.
- b. Materi yang digunakan sesuai dengan silabus.
- c. Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Materi yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai materi pesawat sederhana di kelas V sekolah dasar.
- e. Bahasa yang digunakan sudah baku, baik dan benar sesuai dengan EYD.

- f. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.
- g. Soal yang digunakan sudah sesuai dengan KD.

Tabel 1. validasi soal

| SOAL   |    | NILAI |
|--|----|-------|
| 1. This apple tree has many leaves.              | C4 |       |
| 2. Bayu plays game every night.                  | C4 |       |
| 3. He punches the pillows.                       | C4 |       |
| 4. That bear attack the lion.                    | C4 |       |
| 5. Vivi brush her teeth.                         | C4 |       |
| 6. Is she like this game ?                       | C4 |       |
| 7. The Gojek Driver was tired.                   | C4 |       |
| 8. Why Anto study at midnight?                   | C4 |       |
| 9. Bayu talks with his friend.                   | C4 |       |
| 10. She don't want to talks with Rangga anymore. | C4 |       |
| 11. Anna talks with her friend.                  | C4 |       |
| 12. Is she like this music ?                     | C4 |       |
| 13. She cooks for her friend.                    | C4 |       |
| 14. The cat eat a fish.                          | C4 |       |
| 15. Ronaldo kicked the ball.                     | C4 |       |
| 16. Bomb was exploded.                           | C4 |       |
| 17. Lucy eats the donut while she is studying.   | C4 |       |
| 18. Mamat like to listens to new music.          | C4 |       |
| 19. Fitri don't want to eat my cookies.          | C4 |       |
| 20. Dina watches television.                     | C4 |       |

##### 2. Validasi Ahli Media

Dalam tahap ini terdapat 3 aspek yang akan dinilai, yaitu aspek kepraktisan, keluwesan, dan tampilan.

Kemudahan media ini diujikan kepada 1 orang ahli media yaitu guru SDN Bubutan IV Surabaya, Zuhriah. A, S.Pd. Penelitian ini menggunakan guru sekolah yang berbeda dengan validasi materi dikarenakan ingin memperluas skala penilaian. Kaitannya dengan hal ini, mendapatkan saran perbaikan mengenai peningkatan tampilan kartu seperti penjelasan sebelumnya.

Pertanyaan terkait adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Instrumen validasi soal

| NO | ASPEK PENILAIAN | KRITERIA PENILAIAN   |
|----|-----------------|--|
| 1. | Kepraktisan     | Media <i>flash card</i> mudah digunakan.                                 |
|    |                 | Media <i>flash card</i> mudah disimpan dan dapat dibawa kemana saja.     |
| 2. | Keluwesan       | Media <i>flash card</i> dapat digunakan dalam berbagai bentuk permainan. |
|    |                 | Petunjuk penggunaan mudah dipahami.                                      |
|    |                 | Media <i>flash card</i> bisa digunakan secara mandiri maupun kelompok.   |
| 3. | Tampilan        | Desain Media <i>flash card</i> menarik.                                  |
|    |                 | Gambar jelas.  |
|    |                 | Ketepatan pemilihan gambar.  |
|    |                 | Pemilihan bahan.   |
|    |                 | Kualitas cetakan.  |

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

| Kevalidan | Persentase | Kriteria    |
|-----------|------------|-------------|
| Materi    | 92%        | Sangat baik |
| Media     | 85%        | Sangat Baik |

### Implementasi

Indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran di antaranya (Angela, 2017 : 317-323) :

1. kecermatan penguasaan perilaku,
2. kecepatan unjuk kerja,
3. kesesuaian dengan prosedur,
4. kuantitas unjuk kerja,
5. kualitas hasil akhir,
6. tingkat alih belajar, dan

### 7. tingkat retensi

Implementasi media *flash card* dilakukan pada tahap *post - test* dan dilakukan oleh seluruh siswa kelas VI UPT SDN 217 Gresik. Pengujian ini dilakukan pada tanggal 14 Maret 2022 dan 16 Maret 2022. Agar didapat data yang valid, maka sampel yang diambil akan tetap pada jumlah 28 siswa.

Terdapat 2 tahapan pada proses ini, yaitu :

#### 1. Pre – test

Pada tahap ini siswa akan diberikan materi sesuai dengan jadwal dan RPP yang telah disusun. Siswa akan mempelajari materi *nouns and verbs*.

Berikutnya akan diberikan soal yang telah dinilai kevalidannya. Soal terdiri dari 10 butir dan dikerjakan secara individu.

Hasil dari pembelajaran hari ini akan dicatat. Data yang didapat adalah data kuantitatif yang akan dirubah menjadi data kualitatif.

#### 2. Post – test

Pada tahap ini media *flash card* akan digunakan pada proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa diikutkan untuk melakukan kegiatan diskusi dan games, yang tentunya dengan pengaplikasian media *flash card*.

Penggunaan media *flash card* diaplikasikan dengan cara guru/*speaker* akan membacakan teks bahasa inggris yang telah disediakan. Sedangkan pada teks bacaan telah terdapat tanda garis bawah/*underline* yang menunjukkan kata tersebut merupakan *nouns* atau *verbs*, saat kata ini diucapkan maka guru/*speaker* akan mengangkat kartu yang sesuai dengan kata tersebut.

Selanjutnya akan diberikan soal dengan jumlah 10 butir untuk didapatkan data hasil perlakuan.

Langkah selanjutnya adalah menguji tingkat keefektifan media yang digunakan pada penelitian ini. Yaitu dengan menguji nilai T signifikan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Untuk menguji hipotesis digunakan level signifikansi 0,05. Di mana jika didapat nilai probabilitas signifikansi ( $p$ ) < 0,05 maka  $H_1$  tidak ditolak. Sebaliknya, apabila jika pada pengerjaan menggunakan *software* SPSS 22.0 nilai probabilitas signifikansi ( $p$ ) > 0,05 maka  $H_1$  ditolak. Dari keterangan tersebut dapat ditarik interpretasi hipotesis sebagai berikut.

1. Jika nilai probabilitas signifikansi ( $p$ ) lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, ( $p$ ) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan *listening* siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik sebelum diberi perlakuan dibandingkan setelah diberi perlakuan.

2. Jika nilai probabilitas signifikansi ( $p$ ) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, ( $p > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan listening siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik sebelum diberi perlakuan dibandingkan setelah diberi perlakuan.

Setelah data nilai tes pada *pre – test* dan *post – test* dimasukkan pada aplikasi SPSS 22.0, didapati perhitungan seperti berikut :

Tabel 4 Vasil perhitungan SPSS

**NPAR TESTS**

/WILCOXON=Pre WITH Post (PAIRED)

/MISSING ANALYSIS.

**NPar Tests**

**Notes**

|                        |                                |   |
|------------------------|--------------------------------|---|
| Output Created         | 25-MAR-2022<br>06:28:46        |   |
| Comments               |                                |   |
| Input                  | Active Dataset                 | DataSet0  |
|                        | Filter                         | <none>  |
|                        | Weight                         | <none>  |
|                        | Split File                     | <none>  |
|                        | N of Rows in Working Data File | 28  |
| Missing Value Handling | Definition of Missing          | User-defined missing values are treated as missing. |

|           |                                      |  |
|-----------|--------------------------------------|--|
| Syntax    | Cases Used                           | Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test. |
|           |                                      | NPAR TESTS   |
| Resources | Processor Time                       | 00:00:00,00  |
|           | Elapsed Time                         | 00:00:00,11  |
|           | Number of Cases Allowed <sup>a</sup> | 112347   |

a. Based on availability of workspace memory.

**Wilcoxon Signed Ranks Test**

|                          |                | Ranks           |           |              |
|--------------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
|                          |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Post - Test - Pre - Test | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                          | Positive Ranks | 27 <sup>b</sup> | 14.00     | 378.00       |
|                          | Ties           | 1 <sup>c</sup>  |           |              |

|       |    |  |  |
|-------|----|--|--|
| Total | 28 |  |  |
|-------|----|--|--|

- a. Post - Test < Pre - Test
- b. Post - Test > Pre - Test
- c. Post - Test = Pre - Test

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
|                        | Post - Test - Pre - Test |
| Z                      | -4.972 <sup>b</sup>      |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .001                     |

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Dari perhitungan data di atas, nampak bahwa nilai probabilitas *significant (p)* sebesar 0,001. Dikarenakan nilai *probabilitas significant (p)* 0,001, (*p*) < 0,05, maka H<sub>1</sub> tidak ditolak. Yakni, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan listening siswa kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik sebelum diberi perlakuan dibandingkan setelah diberi perlakuan.

Selanjutnya siswa akan diberikan lembar angket untuk mengetahui kepraktisan media bagi siswa kelas VI UPT SDN 217 Gresik.

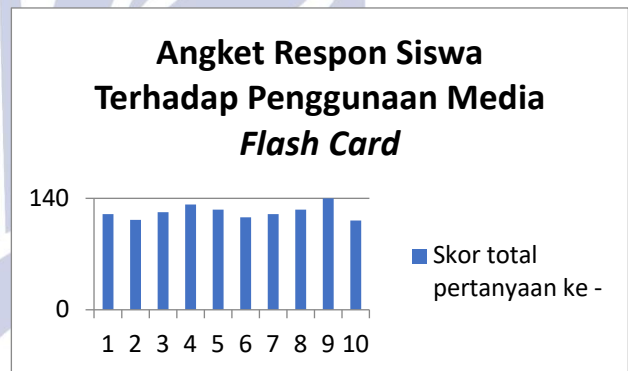
Pertanyaan terkait adalah sebagai berikut :

Tabel 5 angket siswa

| No | Pernyataan  |
|----|---|
| 1  | Pembelajaran yang baru saya ikuti membuat saya semangat untuk belajar bahasa inggris.                         |
| 2  | Menurut saya pembelajaran yang baru dilakukan itu menarik karena menggunakan media yang mudah untuk dipahami. |
| 3  | Kegiatan refleksi yang diberikan Pak guru membuat saya mudah memahami materi.                                 |
| 4  | Saya jadi lebih mengerti dengan   |

|    |   |
|----|---|
|    | pembelajaran yang baru saya ikuti.  |
| 5  | Saya merasa lebih puas terhadap hasil yang diperoleh dengan pembelajaran secara berkelompok.  |
| 6  | Saya bertanggung jawab terhadap diri sendiri untuk meningkatkan belajar agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan                |
| 7  | Saya akan mencoba untuk mengerjakan soal-soal bahasa inggris dengan kemampuan sendiri.  |
| 8  | Walaupun materi yang diberikan Pak guru dihubungkan dengan kehidupan yang nyata, saya tetap tidak menyukai pelajaran bahasa inggris |
| 9  | Pak guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan membuat saya mudah memahami materi.  |
| 10 | Pada pembelajaran ini, saya menjadi lebih paham dalam membedakan antara kata benda dan kata kerja.                                  |

Berikut adalah data yang didapat :



Berdasarkan diagram batang di atas, diperoleh perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\text{Nilai total}}{28 \times 50} \times 100\% = 87,7\%$$

Sehingga diketahui bahwa penggunaan media *flash card* dinilai praktis dan termasuk kategori sangat baik di mata siswa.

**Evaluasi**

Tujuan evaluasi yaitu dilakukan perbaikan pada media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi dengan cara mengolah kembali data yang sudah didapat dari tahap – tahap ADDIE. Evaluasi terhadap materi dan media pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengetahui beberapa hal, di antaranya kevalidan materi pembelajaran dan media pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, dan kepraktisan media pembelajaran bagi siswa.



Evaluasi ini diadakan pada tiap tahapnya secara keseluruhan guna mengumpulkan data tiap tahapan sebagai perbaikan atau penyempurnaan atau revisi.

Revisi dilakukan berdasarkan pada hasil evaluasi dan perbaikan kebutuhan yang belum terpenuhi. Berdasarkan saran dan perbaikan dari dosen pembimbing dan dosen penguji, maka akan dilakukan revisi sesuai saran tersebut. sebagai hasil setelah melakukan pembelajaran. Saran perbaikan yang diberikan beberapa pengguna juga menjadi masukan untuk penggunaan media *flash card* dipembelajaran berikutnya.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pengemangan media pembelajaran *flash card* untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *nouns and verbs* yang diperuntukkan sebagai upaya peningkatan kemampuan *listening* siswa kelas VI UPT SDN 217 Gresik.

Dapat disimpulkan bahwa materi, soal, dan media yang digunakan memiliki nilai persentase sebesar, 92% untuk materi yang berarti termasuk kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk media memiliki nilai persentase sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Baik”

Selanjutnya berdasarkan pengambilan data dari kegiatan *pre – test* dan *post – test* yang menggunakan lembar soal, setelah melakukan uji *probability significant* menggunakan uji *Wilcoxon*, diperoleh nilai *probability significant* sebesar 0,001. Dikarenakan nilai *probability significant*(*p*) < 0,05 maka  $H_1$  tidak ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan *listening* siswa kelas VI UPT SD NEGERI 217 Gresik sebelum diberi perlakuan dibandingkan setelah diberi perlakuan.

Penelitian ini juga menggunakan angket yang diperuntukkan mengetahui tingkat kepraktisan media terhadap siswa kelas IV UPT SDN 217 Gresik. Dari pengisian angket ini, didapat nilai persentase 87,7%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” bagi siswa.

### Saran

Dalam pemanfaatan media *flash card*, diharapkan setiap pemeran, dalam hal ini guru dan siswa, agar memperhatikan hal – hal yang berkaitan dengan teknis operasional agak tidak terjadi miskonsepsi dan kebingungan.

Media *flash card* perlu diadakan pengkajian ulang terhadap aspek yang berkaitan dengan karakteristik siswa maupun diseminasi. Agar media yang dibuat dengan waktu yang tidak singkat, mampu memiliki bobot materi yang berat, dalam kaitannya pada penelitian ini adalah perbendaharaan kata. Sehingga perlu diperbanyak lagi macam – macam gambar dan soal.

Demi mempermudah poin – poin yang perlu dijadikan acuan untuk kedepannya, dilakukan evaluasi dan analisis yang kemudian timbul gagasan seperti demikian :

1. Media *flash card* memungkinkan untuk diaplikasikan pada media digital. Seperti *android* atau *LCD*.
2. Peningkatan terkait perluasan perbendaharaan kata pada media *flash card*.
3. Dengan penggunaan media digital, memungkinkan untuk menyatukan antara *flash card* itu sendiri dengan *audio*. Sehingga penggunaannya akan semakin efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W. 2016. Pengaruh Metode *Total Physical Response* Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *The 3rd University Research Colloquium 2016*. 146-151.
- Astutik, Y., & Choirun, N. A. 2017. *Metode Total Physical Response (TPR)* Pada Pengajaran Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 17(2): 196-207.
- Aini, Miza Rahmatika. 2021. Posisi Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Kedua dan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Bagi Siswa SMP/MTS Se Kota Blitar. *Jurnal Abdimas Bela Negara*. Vol 2 (1) : hal. 66 – 79.
- Atai, M. R., Babaii, E., & Bazargani, D. T. 2017. *Developing a Questionnaire for Assessing Iranian EFL Teachers' Critical Cultural Awareness (CCA)*. *Journal of Teaching Language Skills (JTLS)* 36(2), 36(2), 1–38.
- Aziz, Fakhra, & Quraishi, U. 2017. *An insight into secondary school students' beliefs regarding learning English language*. *Cogent Education*, 4(1), 1–9.
- Budyawati, L.P.I., & Wiwin, H. 2017. Implementasi Metode Bermain Peran untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini di Paud Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi 2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 11(2): 24-32.
- Bjorklund, D. F. 2016. *Incorporating development into evolutionar psychology: evolved probabilistic cognitive mechanisms*. *Evolutionary Psychology*, 14(4), 1–14.
- Depdikbud. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.

- Harnovinsah. 2019. Modul 4: Kajian Pustaka. Metodologi Penelitian. Ismail, J. (2019). Implementasi Standar Proses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Saling Kecamatan Saling Kabupaten Empat Lawang. *Annizom*, 4(2).
- Herlinasari, Rizki 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 1 - 70
- Norlena, I. 2018. Sekolah Sebagai Organisasi Formal (Hubungan Antar Struktur). *Tarbiah Islamiah*, 43-55.
- Putra, Septiansyah Rizky Yuwana. 2017. Metode Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak - kanak. *Jurnal Intersections*, 40 - 70
- Rahmawati, A. N. 2018. Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi di SD. *Indonesian Journal of Primar Education*, 2(1), 114.
- Rahmat, A., & Ertiwi, M. 2016. Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Di Kota Selatan Gorontalo. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*. 5(1): 63-72.
- Safitri, Anis. 2015. Keefektifan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas III di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan*, Vol. VIII., 1 - 60
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (Edisi 6). Jakarta: Erlangga.
- Sayd, A.I., Mamunah, A., & Hamzah Nazarudin. 2018. Implementasi Metode *Total Physical Response (TPR)* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak-Anak Sekolah Dasar Inpres Liliba Kupang. *Jurnal Bisnis & Manajemen*. 3(1): 17-24.
- Visia, S., Sulton, D., & Muhammad, S. 2015. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode *Total Physical Response* Pada Siswa Kelas 3 Sd Negeri Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Unila*. 3(3): 1-15.
- Zahedi, Y., & Mortaza, A. 2012. *The impact of imagery strategy on EFL learners' vocabulary learning. Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 69: 2264-2272.

