

Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Digital sebagai Upaya Mengatasi Problematika Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar

Development of Digital Flash Card Learning Media as an Effort to Address Language Skill Challenges in Elementary Schools

St. Harpiani¹, Muh. Inayah A.M.², Evy Segarawati Ampry³, Agung⁴, Prita Sridela⁵

¹Universitas Sulawesi Barat

²Universitas Sulawesi Barat

³Universitas Sulawesi Barat

⁴Universitas Sulawesi Barat

⁵Universitas Sulawesi Barat

e-mail: st.harpiani@unsulbar.ac.id, muhinayah@unsulbar.ac.id,
evysegarawatiampry@unsulbar.ac.id, agungdejaros@gmail.com, pritasridelia859@gmail.com

Submitted: 02-08-2025

Revised : 22-10-2025

Accepted: 13-11-2025

ABSTRACT. The issue of language skills in Indonesian language learning in schools, particularly at the elementary level, remains prevalent. In reading skills, many students still struggle with pronouncing words fluently. Regarding writing skills, many students struggle to express their thoughts or ideas in writing due to a lack of inspiration. Furthermore, in listening skills, one prominent problem is that students often lack focus during lessons, resulting in their inability to answer questions posed to them. As for speaking skills, students usually face difficulties in selecting appropriate words, structuring sentences grammatically, and exhibiting confidence. Given the importance of language skills in daily life, effective strategies are needed to address these challenges faced by students. The study employed the ADDIE development model, which encompasses five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out through expert validation sheets to assess media feasibility, as well as teacher and student questionnaires administered during the limited trial phase of the media. Validation by subject matter experts yielded an average score of 94%, classified as “highly feasible,” while validation by media experts resulted in an average score of 95%, also categorized as “highly feasible.” Furthermore, the media received highly positive responses, with average scores of 95% from teachers and 96% from students. These findings suggest that digital flashcards are both well-received and effective, positioning them as a relevant and supportive instructional medium in the context of contemporary digital education.

Keywords: *Development, Learning Media, Digital Flash Cards, Language Skills*



<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1012>

How to Cite Harpiani, S., Muh. Inayah A.M, Evy Segarawati Ampry, Agung Setiawan, & Prita Sridela. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Digital sebagai Upaya Mengatasi Problematika Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar: *Development of Digital Flash Card Learning Media as an Effort to Address Language Skill Challenges in Elementary Schools*. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 8(3), 553–565.

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, menyampaikan pesan, ide, gagasan dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan (Hoerudin, 2023; Ismawati, 2023; Syahrani & Purwono, 2024). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia ialah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sehingga mampu berkomunikasi dengan baik (Santika & Nasution, 2021). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap siswa di antaranya: keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain yang wajib dikuasai oleh setiap siswa. Sebagai akibat apabila keterampilan berbahasa tidak dikuasai siswa, maka akan berpengaruh pada mata pelajaran lainnya (AM & Harpiani, 2024; Mufliah dkk., 2025). Dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dan tantangan. Pada keterampilan membaca, terdapat siswa yang kurang lancar bahkan belum mengenali huruf. Kendala pada keterampilan menulis siswa adalah kurangnya pemahaman penggunaan tanda baca, kesulitan membentuk huruf dengan benar, sulit menyusun kalimat, serta menghasilkan tulisan yang tidak rapi (Sopian dkk., 2025; Sukenti dkk., 2024; Syamsi dkk., 2024). Sementara itu, pada keterampilan menyimak, siswa kurang fokus dan konsentrasi sehingga tidak dapat menyimak materi pembelajaran dengan baik. Sedangkan dalam keterampilan berbicara, kesulitan yang dihadapi siswa ialah terbatasnya penguasaan kosakata, sulit dalam mengeluarkan idenya secara lisan, dan kurangnya rasa percaya diri (Sahetapy dkk., 2023).

Keberhasilan pembelajaran keterampilan berbahasa salah satunya dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran adalah unsur penting yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan (Lestari, 2023; Maarif dkk., 2025; Mufliah dkk., 2025; Pusvitasari & Zarkasyi, 2024). Media pembelajaran dibuat dan digunakan sesuai dengan kebutuhan program, karakteristik siswa, dan kebutuhan dalam mengatasi persoalan dalam pembelajaran (Anjarwati dkk., 2023). Pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dapat merangsang semangat belajar, melancarkan kegiatan pembelajaran, dan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa (Hosaini dkk., 2024; Mirawati dkk., 2025; Riadah & Larasati, 2024). Oleh karena itu, seorang guru harus mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan imajinatif.

Adapun media yang dapat dikembangkan untuk penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media *flash card* berbasis digital. *Flash card* merupakan alat dengan tampilan berbentuk kartu disertai dengan gambar dan keterangan (Wahyuni, 2020). Isi dari *flash card* disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. *Flash card* digital dirancang dengan teks pendek yang kontekstual dan visual kuat, untuk membantu siswa yang kesulitan memahami bacaan panjang. Setiap kartu dirancang dengan prinsip *chunking* (pemecahan informasi menjadi bagian kecil), sehingga memperkuat pemahaman secara bertahap siswa.

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk pembelajaran bahasa Indonesia telah dilakukan oleh beberapa peneliti di antaranya penelitian oleh (Cahyanti dkk., 2023) tentang pengembangan media *E-flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Meskipun media yang dikembangkan juga berbasis digital, akan tetapi penelitian tersebut hanya berfokus pada peningkatan keterampilan membaca siswa. Sedangkan pengembangan media pada penelitian ini difokuskan pada empat keterampilan berbahasa. Penelitian yang sama tentang pengembangan *flash card* digital dilakukan oleh (Elan dkk., 2023) namun hanya difokuskan pada keterampilan menyimak siswa. Penelitian oleh (Handayani dkk., 2024) tentang pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis siswa. Media *flash card* yang dikembangkan dalam penelitian tersebut masih dalam bentuk fisik dan berfokus pada keterampilan membaca dan menulis saja.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *flash card* berbasis digital dengan menghadirkan kebaruan yang belum ada pada penelitian sebelumnya meliputi penyajian materi kebahasaan secara eksploratif yakni menyentuh berbagai aspek keterampilan berbahasa di antaranya keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Media tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga menggabungkan gambar, warna, simbol, dan suara untuk membantu siswa dengan berbagai gaya belajar. Stimulus gambar dan instruksi lisan untuk melatih berbicara dan menulis. Ini menjadi kebaruan penting karena banyak siswa SD yang belum mampu memahami makna teks tanpa bantuan visual. Media yang dikembangkan dilengkapi fitur suara untuk melatih keterampilan menyimak, visualisasi cerita dan teks pendek untuk mendukung membaca pemahaman siswa. Selain itu, beberapa konten *flash card* mengangkat tema cerita rakyat, permainan tradisional, dan nilai-nilai karakter, sehingga siswa bukan hanya belajar keterampilan berbahasa, melainkan juga membangun kecintaan terhadap bahasa dan budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. *Tahap analisis* merupakan tahap awal dalam model ADDIE. Melalui tahap ini, peneliti melakukan analisis dan observasi untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan pembelajaran yang akan menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Pada *tahap desain*, peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Langkah-langkah dalam tahapan ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar, membuat kerangka dan tampilan desain media pembelajaran *flash card* berbasis digital.

Tahap pengembangan, peneliti mengembangkan kerangka model hingga menghasilkan media pembelajaran *flash card* berbasis digital. Setelah itu, media yang telah dibuat akan divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Setelah validasi, diperoleh kelebihan dan kekurangan dari media tersebut. Selanjutnya akan dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. *Tahap implementasi* dilakukan untuk menguji efektivitas dari media yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan dalam bentuk uji coba terbatas media pada guru dan siswa. *Tahap evaluasi* adalah tahap akhir pada model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap penggunaan media. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan media yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif persentase untuk menilai tingkat kelayakan media oleh validator. Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$AP = \frac{skor\ aktual}{skor\ ideal} \times 100\%$$

Keterangan

AP	: angka persentase
Skor Aktual	: skor dari validator ahli
Skor Ideal	: skor maksimal atau tertinggi

Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori berikut ini:

80%-100%	= sangat layak
61%-80%	= layak
41%-60%	= cukup

21%-40%	= tidak layak
1%-20%	= sangat tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Berikut adalah pemaparan hasil pengembangan produk oleh peneliti melalui lima tahapan yakni: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Tahap Analisis

Analisis kebutuhan sekolah dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru di sekolah. Pada wawancara tersebut, diperoleh data bahwa dalam mengajarkan keterampilan berbahasa, media yang digunakan masih terbatas. Guru masih menggunakan buku cetak tanpa bantuan media pembelajaran lainnya. Selain itu, buku yang tersedia pun jumlahnya terbatas, sehingga siswa harus berbagi dengan temannya yang lain. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, melalui pengembangan media *flash card* digital dimaksudkan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan keterampilan berbahasa siswa.

Analisis karakteristik siswa menjadi salah satu hal yang sangat penting. Pada tingkat sekolah dasar siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga bentuk visualisasi sangat membantu dalam pemahaman konsep. Penelitian (Maisarah dkk., 2022) menyatakan bahwa pengaplikasian media digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Analisis materi menitikberatkan pada keterampilan berbahasa permulaan siswa, mulai dari pengenalan huruf, gabungan huruf, kosakata, dan kalimat sederhana. Materi yang dipilih adalah materi-materi yang dekat dengan kehidupan nyata dan pengalaman sehari-hari siswa.

Analisis media dilakukan dengan menyesuaikan jenis media, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Media *flash card* digital dinilai lebih fleksibel dibandingkan dengan *flash card* tradisional karena dapat diakses melalui perangkat digital yang sering digunakan guru dan siswa. Penelitian yang relevan oleh (Rahma & Widagdo, 2024) mengungkapkan penggunaan *flash card* digital mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar secara signifikan. Dengan demikian, *flash card* digital menjadi inovasi yang tepat secara pedagogis, juga sejalan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Tahap Desain Media

Media pembelajaran *flash card* digital didesain menggunakan softver berupa Power Point. Salah satu alasan penggunaan power point dalam pengembangan media *flash card* digital karena berdasarkan hasil wawancara pada tahap analisis, beberapa guru belum lancar menggunakan media berbasis teknologi. Selain itu, hanya sebagian siswa yang memiliki gawai. Sehingga dengan menggunakan power point, guru lebih mudah menggunakan dan semua siswa dapat merasakan penggunaannya.

Pada tahap desain media, beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap desain media antara lain. 1) Merancang struktur dan alur informasi, yakni merancang kerangka materi yang telah diperoleh, navigasi, serta menyusun urutan penyajian konten. 2) Pengembangan storyboard dilakukan untuk menggambarkan tampilan layar, interaksi, dan urutan penyajian. 3) Pemilihan format dan media guna menentukan kombinasi teks, gambar, audio yang disesuaikan dengan materi. 4) Desain tampilan yaitu pemilihan warna, ikon, jenis huruf yang digunakan, serta tata letak yang mendukung keterbacaan. 5) Perancangan interaktivitas berupa penyajian kuis dan umpan balik otomatis. 6) Evaluasi desain awal.

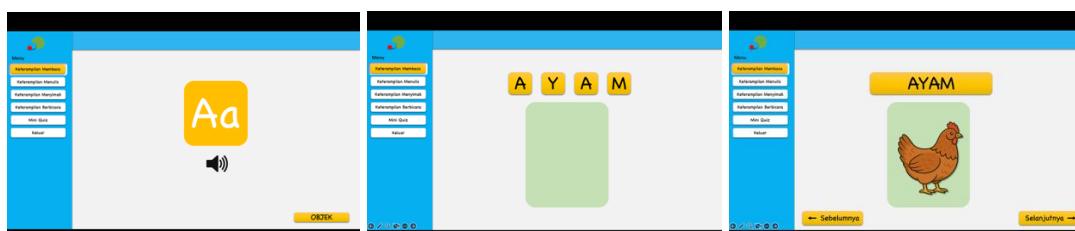
Tahap Pengembangan

Peneliti mengembangkan media *flashcard* digital yang telah disesuaikan dengan permasalahan yang diperoleh di sekolah dasar terkait keterampilan berbahasa, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Berikut adalah hasil media *flash card* digital yang telah dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 1 *Flash Card* Digital Keterampilan Membaca

Halaman awal media pembelajaran *flash card* digital ini menampilkan menu utama memuat submenu keterampilan membaca, menulis, menyimak, berbicara, mini kuis, serta menu keluar. Pada submenu keterampilan membaca, terdapat kartu huruf mulai dari huruf a sampai z yang dilengkapi dengan huruf kecil dan huruf kapital serta kartu gabungan dua huruf. Setiap kartu huruf tersebut dapat diklik satu per satu untuk membawa pengguna pada tampilan berikutnya.



Gambar 2. *Flash Card* Digital Keterampilan Membaca

Pada bagian ini, setelah pengguna klik salah satu kartu huruf akan muncul tampilan seperti gambar pertama di atas. Saat kartu huruf kembali diklik, akan terdengar suara sesuai huruf yang muncul. Dalam penggunaannya, guru terlebih dahulu meminta siswa untuk menyebutkan huruf yang ditampilkan kemudian mengecek jawaban dengan mendengarkan audio pada kartu huruf tersebut. Selanjutnya, gabungan kartu huruf menjadi satu kata. Bagian ini digunakan apabila siswa sudah mengetahui huruf a sampai z. Guru tidak boleh melanjutkan ke tahap ini apabila masih ada huruf yang belum diketahui oleh siswa. Cara kerja bagian ini adalah terdapat beberapa kartu huruf yang membentuk satu kata. Siswa diminta untuk mengeja setiap huruf lalu menggabungkannya. Untuk mengecek jawaban, pengguna mengklik kartu kosong kemudian muncul gambar disertai dengan audio.



Gambar 3. *Flash Card* Digital Keterampilan Menulis

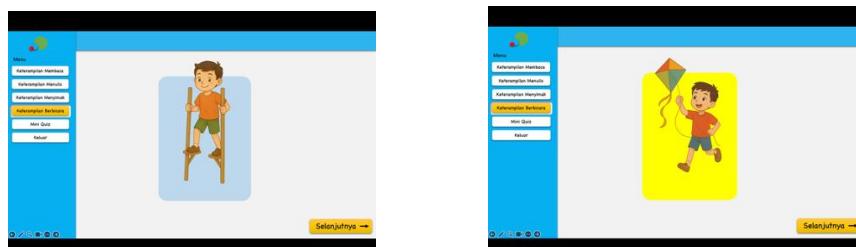
Sub menu keterampilan menulis menampilkan kartu berisi gambar dan huruf. Pada bagian kartu huruf, terdapat beberapa yang kosong. Siswa diminta untuk melengkapi kartu kosong dengan menambahkan huruf yang sesuai. Agar lebih memudahkan, siswa dapat melihat gambar

sebagai petunjuk. Setelah siswa mengisi, jawabannya akan dicek dengan cara klik tombol periksa dan muncul kartu berisi huruf yang lengkap. Siswa yang menjawab benar diberikan apresiasi oleh guru. Sementara itu, pada bagian berikutnya terdapat kalimat yang telah diacak. Siswa menyusun kalimat sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu.



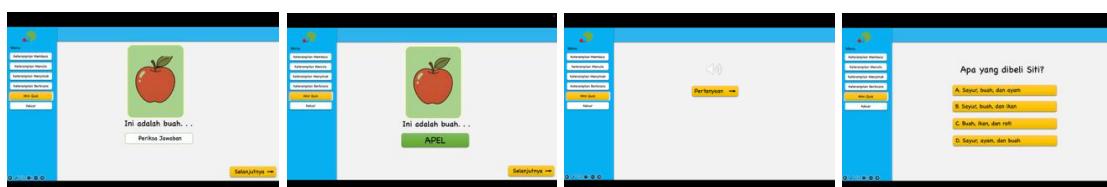
Gambar 4. *Flash Card* Digital Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak pada *flash card* digital ini didesain dengan kartu yang berisi gambar. Ketika diklik, muncul suara yang bercerita tentang peristiwa yang terjadi pada gambar tersebut. Guru meminta siswa untuk menyimak dengan saksama saat audio diputar. Setelah mendengarkan audio, klik tombol selanjutnya dan muncul pertanyaan yang akan dijawab siswa untuk mengetahui apakah siswa menyimak dengan baik atau tidak. Jawaban yang dipilih siswa akan dicek kebenarannya dengan cara mengklik jawaban tersebut. Ketika jawaban benar, akan muncul tampilan warna hijau. Sebaliknya jika jawaban salah, akan muncul tampilan warna merah dan siswa diminta untuk menyimak kembali cerita dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan.



Gambar 5. *Flash Card* Digital Keterampilan Berbicara

Pada submenu keterampilan berbicara, terdapat kartu gambar yang juga dilengkapi dengan audio. Isi audio berbunyi perintah untuk menceritakan peristiwa yang terdapat dalam kartu. Hal ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menyampaikan ide maupun gagasannya berdasarkan apa yang dilihat. Pemilihan gambar juga disesuaikan dengan usia siswa sekolah dasar.



Gambar 6. *Flash Card* Digital Mini Kuis

Selain submenu empat keterampilan berbahasa, media pembelajaran *flash card* digital ini juga dilengkapi dengan mini kuis yang digunakan untuk melatih pemahaman siswa. Setiap siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar akan diberikan apresiasi oleh guru guna semakin menambah semakin siswa dalam belajar.

Hasil Validasi Materi

Validasi materi untuk media pembelajaran *flash card* digital dilakukan oleh dua orang guru kelas sekolah dasar. Berikut ini aspek serta indikator yang dinilai oleh tim validator materi.

Tabel 1 Aspek dan Indikator Penilaian Materi

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian
Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
Keterpaduan dengan keterampilan bahasa	Materi mendukung pengembangan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara integratif
Keakuratan isi	Informasi dan kata/kalimat dalam flashcard sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
Kejelasan dan keterbacaan	Kalimat atau kata mudah dipahami oleh siswa SD
Relevansi dengan dunia nyata	Materi kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa
Tingkat kesulitan	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa

Adapun hasil penilaian dari validator materi sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Penilaian oleh Validator Materi

No	Penilaian	Percentase	Kategori
1	Validator 1	96%	Sangat Layak
2	Validator 2	92%	Sangat Layak
Rata-Rata		94%	Sangat Layak

Berdasarkan data di atas, hasil validasi materi pada media pembelajaran *flash card* digital memperoleh skor rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Pada aspek kesesuaian kurikulum, terdapat kaitan materi dalam media *flash card* digital dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terutama dalam hal pengembangan keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Sehingga media ini layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam mengajarkan keterampilan berbahasa siswa.

Hasil validasi juga menunjukkan materi dalam *flash card* dapat mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa. *Flash card* digital ini didesain bukan hanya menyajikan kata atau kalimat, melainkan juga dilengkapi dengan audio untuk melatih keterampilan menyimak, terdapat pula gambar yang digunakan untuk mendorong keterampilan berbicara siswa, serta latihan melengkapi kata atau kalimat untuk keterampilan menulis. Dengan demikian, integrasi tersebut menjadikan pembelajaran bahasa berlangsung secara menyeluruhan.

Pada aspek keakuratan isi, validator menilai bahwa materi yang dimuat dalam *flash card* telah sesuai dengan kaidah kebahasaan. Dari penggunaan kosakata, kalimat, ilustrasi maupun gambar disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa di sekolah dasar. Tidak ditemukan isi materi yang dapat menimbulkan kesalahanpahaman makna.

Dari segi kejelasan dan keterbacaan, menggunakan bahasa sederhana, jelas, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Penggunaan huruf, ukuran huruf, serta pemilihan warna mendukung keterbacaan yang baik sehingga siswa tidak akan kesulitan memahami materi dalam *flash card*.

Validator menilai isi materi dalam *flash card* relevan dengan kehidupan nyata para siswa. Kosakata maupun gambar yang disajikan memuat tema kontekstual seperti sekolah, pasar, permainan tradisional, hingga aktifitas sosial lainnya yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan pengalaman belajarnya dengan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penilaian validator, tingkat kesulitan materi sudah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Materi dalam *flash card* tidak terlalu mudah, juga tidak terlalu sulit. Materi disajikan secara bertahap dari frasa, kata, hingga kalimat yang sederhana.

Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dua orang yang merupakan dosen pada bidang ilmu Teknologi Pendidikan dan Pendidikan Teknologi Informasi. Adapun aspek dan indikator penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Aspek dan Indikator Penilaian Media

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian
Desain tampilan	Tata letak menarik dan sesuai dengan usia siswa SD Media pembelajaran <i>flash card</i> digital interaktif untuk siswa SD
Kesesuaian warna dan font	Kombinasi warna dan font mudah dibaca dan menarik Kejelasan penggunaan huruf dan gambar
Interaktivitas	Adanya elemen interaktif (klik, suara, gambar) yang fungsional dan edukatif
Navigasi dan kemudahan akses	Navigasi mudah dipahami dan digunakan
Konsistensi format	Format visual konsisten pada setiap kartu
Keamanan dan ketepatan fungsi	Tidak ada bug/kesalahan teknis, semua fungsi bekerja baik

Berikut ini hasil yang diperoleh dari penilaian validator terkait kelayakan penggunaan media *flash card* digital.

Tabel 4 Hasil Penilaian oleh Validator Media

No	Penilaian	Percentase	Kategori
1	Validator 1	94%	Sangat Layak
2	Validator 2	97%	Sangat Layak
Rata-Rata		95%	Sangat Layak

Atas dasar data di atas, penilaian validator terhadap media pembelajaran *flash card* digital dikategorikan sangat layak dengan skor rata-rata 95%. Hasil penilaian validator menyatakan desain tampilan media menarik dan sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Tata letak pada setiap elemen baik gambar, teks, maupun ikon penempatannya seimbang sehingga tidak terlihat padat. Tampilan sederhana namun menarik mampu menarik fokus siswa agar perhatiannya terpusat pada media.

Menurut validator, pemilihan warna dan jenis huruf pada media sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Warna yang digunakan memiliki perbedaan latar belakang dengan teks sehingga mudah dibaca. Selanjutnya, pada aspek interaktivitas dinilai sangat baik karena media ini dilengkapi dengan tombol klik, suara, dan gambar yang semakin menambah antusiasme siswa dalam belajar. Adanya elemen mini kuis dan efek umpan balik dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari aspek navigasi dan kemudahan akses sangat baik karena tombol dan ikon penempatannya konsisten serta mudah dikenali. Urutan navigasi sistematis mulai dari materi dilanjutkan dengan latihan dan mini kuis. Keunggulan utama dari media ini adalah siswa tidak perlu keterampilan teknologi yang kompleks karena penggunaannya sangat mudah.

Validasi menunjukkan bahwa media memiliki format visual yang konsisten pada setiap kartu mulai dari ukuran teks, tata letak, maupun posisi ikon. Konsistensi format pada media akan menambah kepercayaan pengguna terhadap kelayakan media sebagai sarana pembelajaran. Pada aspek keamanan dan fungsi dinilai sangat baik karena media tidak mengandung konten yang

negatif seperti virus, script berbahaya atau tautan yang tidak relevan. Gambar maupun suara yang terdapat dalam media sangat sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Sehingga, validator menilai bahwa media ini aman digunakan di lingkungan sekolah tanpa menimbulkan masalah baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di sekolah dasar. Dalam proses uji coba terbatas, peneliti mengamati antusiasme siswa terhadap media, keterlibatan siswa, serta hambatan dan kesulitan yang muncul. Setelah itu, peneliti membagikan kuesioner pada guru dan melakukan wawancara singkat dengan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran *flash card* digital yang telah digunakan.

Hasil Respon Guru

Tabel 5 Hasil Respon Guru

No	Penilaian	Percentase
1	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum.	100%
2	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi.	97%
3	Media membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.	97%
4	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	97%
5	Media mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran.	100%
6	Media memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik.	100%
7	Media dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.	97%
8	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	98%
9	Media efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	98%
10	Media layak digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas.	100%
Rata-Rata		95%

Percentase 100% pada pernyataan materi dalam media sesuai dengan kurikulum. Kesesuaian ini akan menjamin materi yang diberikan kepada siswa akan tetap berada pada jalur yang benar. Sehingga dapat mendukung kompetensi yang ditetapkan. Pada pernyataan media mempermudah guru dalam menyampaikan materi mendapat persentase 97%. Meskipun tidak mencapai hasil yang maksimal, akan tetapi secara keseluruhan guru merasa terbantu dengan adanya media ini. Dari segi peningkatan pemahaman siswa, hasil dari respon guru diperoleh persentase sebesar 97%. Nilai ini telah menunjukkan bahwa media *flash card* digital efektif dalam memperjelas pemahaman siswa. Penyajian visual, audio, mempermudah siswa dalam memahami konsep. Sehingga dapat mendukung ketercapaian hasil belajar.

Perolehan persentase 97% pada pernyataan instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami menunjukkan bagian-bagian dalam media mudah diikuti. Petunjuk yang jelas akan memperlancar proses pembelajaran. Meskipun tetap membutuhkan latihan sebelum digunakan. Media mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran memperoleh persentase 100% menunjukkan media dapat digunakan secara luas tanpa kendala. Media memiliki tampilan yang menarik juga memperoleh nilai 100%. Tampilan gambar, pemilihan huruf, warna, serta audio mampu menarik perhatian dan fokus siswa. Desain visual dari media dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa baik dalam pemilihan warna, jenis huruf, gambar, maupun tata letak. Tidak hanya menyenangkan, tetapi juga tampilan menarik media memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian terkini menyatakan aspek visualisasi media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap fokus siswa (Wahidin, 2025).

Persentase 97% pada pernyataan media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa bahwasanya media memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Sebesar 98% persentase yang diperoleh pada pernyataan media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Adanya media ini tidak hanya untuk pembelajaran yang menyenangkan,

tetapi juga bermakna serta tujuan yang ditetapkan dalam kurikulum dapat tercapai. Media efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan perolehan nilai 98%, menunjukkan media mampu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Skor 100% menunjukkan media layak digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas. Kelayakan media tersebut mencakup aspek materi, media, tampilan, serta kemudahan penggunaannya.

Hasil Respon Siswa

Tabel 6 Hasil Respon Siswa

No	Penilaian	Percentase
1	Apakah kamu senang belajar dengan kartu gambar di layar?	100%
2	Gambar dan huruf di flash card tadi mudah dilihat atau susah?	100%
3	Apakah kamu suka warna dan gambarnya?	100%
4	Belajar pakai flash card menyenangkan atau membosankan?	100%
5	Kamu lebih suka belajar dengan flash card atau buku biasa?	80%
Rata-Rata		96%

Berdasarkan data di atas, empat pernyataan memperoleh persentase 100%. Sementara satu pernyataan yakni perbandingan *flash card* dengan buku memperoleh persentase 80%. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih suka menggunakan *flash card* dibandingkan buku biasa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validator materi dan validator media, serta tanggapan dari guru dan peserta didik pada penggunaan media pembelajaran *flash card* digital ini. Validator materi memberikan saran agar materi yang terdapat dalam *flash card* diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain namun tetap mengacu pada tujuan awal keterampilan berbahasa. Misalnya pada sub menu keterampilan berbicara, ditambahkan gambar hujan pada *flash card* kemudian siswa diinstruksikan untuk menceritakan proses terjadinya hujan. Hal ini dapat melatih keterampilan berbicara sekaligus mengintegrasikan mata pelajaran IPA. Sedangkan validator media menyarankan agar submenu mini kuis ditambahkan apresiasi atau *reaction* apabila jawaban yang dipilih benar.

Pembahasan

Media pembelajaran *flash card* digital dikembangkan sebagai upaya dalam mengatasi keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Hasil pengembangan media dimaksudkan untuk membantu guru dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di sekolah. Media pembelajaran *flash card* digital yang memuat huruf, kata, gambar, dan audio ini telah menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa di sekolah dasar. Penggabungan antara audio dan visual dalam media untuk menarik semangat dan perhatian siswa dalam belajar keterampilan berbahasa. Penggunaan media visual agar siswa dapat melihat secara langsung objek yang terdapat dalam kartu, sedangkan media audio untuk memungkinkan indera pendengar guna melatih keterampilan menyimak siswa (Puspita dkk., 2021).

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli, media pembelajaran *flash card* digital yang telah dikembangkan memperoleh skor rata-rata sebesar 94% untuk validasi materi dan skor rata-rata sebesar 95% untuk validasi media. Persentase rata-rata yang diperoleh menunjukkan media pembelajaran *flash card* digital ini masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dari segi materi dan media untuk digunakan di sekolah khususnya dalam mengatasi problematika keterampilan berbahasa siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Sahetapy dkk., 2023) bahwa setelah melakukan rangkaian proses sampai pada tahap uji validitas/ kelayakan, media *flash card* digital yang

dikembangkan memperoleh tingkat persentase yang sangat memuaskan dari para validator. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan mampu digunakan serta diaktualisasikan dalam pembelajaran. Kelayakan penggunaan media *flash card* digital juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Amalia, 2017) bahwa menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Hal yang sama diungkapkan oleh (Sari dkk., 2024) dalam penelitiannya bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa menjadi lebih meningkat setelah menggunakan media *flash card*. Keberhasilan penggunaan media *flash card* digital karena keunggulan yang dimiliki. Jika dibandingkan dengan media konvensional, *flash card* digital lebih menyesuaikan gaya belajar siswa dengan adanya integrasi teks, gambar, dan audio (Mayer, 2020).

Uji coba terbatas yang dilakukan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *flash card* digital dinyatakan sangat menarik dan mudah digunakan berdasarkan hasil angket respon guru dan wawancara siswa. Respon guru terhadap media memperoleh skor rata-rata 98%. Data ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan unggul dari segi kurikulum, desain, efektivitas, serta kontribusi terhadap hasil belajar. Sedangkan dari segi perspektif siswa, media *flash card* ini sangat disukai dan mampu menarik perhatian siswa. Temuan ini relevan dengan penelitian (Yulianti dkk., 2025) menyatakan bahwa dalam pengajaran bahasa Indonesia, *flash card* layak digunakan sebagai inovasi media pembelajaran. Riset oleh (Magdalena dkk., 2021) menekankan bahwa motivasi dan minat siswa dapat meningkatkan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, *flash card* digital dinilai sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung pendidikan di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah disajikan, dapat dinyatakan bahwa: (1) temuan uatama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flash card* digital untuk pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar. Dalam media tersebut, mencakup beberapa sub menu yang terdiri dari keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara serta dilengkapi dengan mini kuis. Media pembelajaran *flashcard digital* telah diuji kelayakannya oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Dari ahli materi, memperoleh skor rata-rata 94% dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 95% menunjukkan keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas pada guru memperoleh skor rata-rata 98%, dan hasil dari respon mahasiswa menunjukkan skor rata-rata 96% yang berarti bahwa *flash card* digital ini sangat disukai. Kebaruan penelitian ini terdapat pada pengembangan media *flash card* digital yang berbasis digital karena pada beberapa penelitian sebelumnya, penggunaan *flash card* masih banyak yang berbentuk fisik, dengan media *flash card* digital akan lebih memudahkan guru serta dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian ini memfokuskan pada peningkatan empat keterampilan berbahasa. Terbatasnya waktu dalam penelitian membuat uji coba media belum dapat dilakukan dalam skala yang besar.

REFERENSI

- AM, M. I., & Harpiani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas I MI DDI Takkalasi Kecamatan Balusu Kabupaten Barru. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 123–132.
- Amalia, A. P. (2017). Penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca.
- Anjarwati, A., Pramesti, A., Karimah, I., Volvariella, V., & Nanda, D. (2023). Making 3D learning media by utilizing pop up book as a form of collaboration with teachers in SDN Triwung

- Kidul 1 Probolinggo City. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1075–1086.
- Cahyanti, N. R., William, N., & NurmalaSari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182.
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis penggunaan flashcard berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63–80.
- Handayani, P. T., Nurhayat, E., & Sutikna, P. Y. (2024). Penggunaan Media Flash Card Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas 2 Sd Srondol Kulon 03. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 1076–1086.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1–10.
- Hosaini, Qomar, M., Fitri, A. Z., Akhyak, & Kojin. (2024). Innovative Learning Strategies for Islamic Religious Education Based on Merdeka Belajar Curriculum in Vocational High Schools. *AlHayat: Journal of Islamic Education*, 8(3), 966–981. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i3.r587>
- Ismawati, I. (2023). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Sang Juara Karya Al Kadri Johan dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 278–289. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.633>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80.
- Maarif, M. A., Lenda, S. S., Rofiq, M. H., Ismawati, I., & Ardianto, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Media Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.836>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOLA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–75.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning*. Cambridge University.
- Mirawati, Tjahjono, H. K., Hamami, T., & Suud, F. M. (2025). Self-Management Strategy of Students in Facing Fomo Challenges and Increasing Social Media Involvement in Islamic Boarding School. *Nazbruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.31538/nzh.v8i1.129>
- Mufliahah, Hanifah, U., Thoha, M., & Abdullah, H. R. binti H. (2025). Management of Developing Interactive Multimedia-Based Arabic Teaching Materials: Enhancing Learning for Diverse Students at Indonesian Islamic Universities. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 82–98. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v6i1.1469>
- Puspita, A. M. I., Saud, U. S., Damayanti, V. S., William, N., & Setiawan, A. (2021). *The Implementation of Local Wisdom-Based Audio-Visual Media to Improve Cultural Literacy in Elementary Schools*. 29–33.
- Pusvitasisari, R., & Zarkasyi, A. (2024). Holistic Approaches to Bullying Prevention: The Mediating Role of School Well-Being, Self-Management, and Empathy. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 3(2), 104–119. <https://doi.org/10.59373/attadzkiir.v3i2.63>

- Rahma, N. K., & Widagdo, A. (2024). Html-Based Digital Flashcard Media to Improve The Mastery of English Vocabulary of 1st Grade. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(3), 492–500.
- Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 167–180.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926–935.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 3(2), 83–96.
- Sari, N. F., Abidin, D., & Ridlo, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa. *An-Nizam*, 3(1), 134–141.
- Sopian, A., Abdurahman, M., Mad 'Ali, Tantowi, Y. A., Aeni, A. N., & Maulani, H. (2025). Arabic Language Learning in a Multicultural Context at Pesantren. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 77–89. <https://doi.org/10.15575/jpi.v11i1.44104>
- Sukenti, D., Agustina, & Fauzan, A. (2024). Self-esteem, Islamic Behavior, and Writing Assessment for Indonesian Language Madrasa Teachers: An Empirical Phenomenological Investigation. *Nazbruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(3), 570–589. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i3.31>
- Syahrani, S., & Purwono, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbasis Computational Thinking terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 99–108. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.64>
- Syamsi, K., Zuchdi, D., Kusmiyatun, A., Purbani, W., & Harun, A. (2024). Developing a culture-based Indonesian language for academic purposes textbook for non-native speakers. *Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 115–126. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i1.60321>
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Yulianti, E., Adhar, Y. I., Wahyuni, S., & Yusnarti, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 230–236.