

Pengembangan Media Flashcard untuk Kemampuan Menulis Kosakata pada Siswa Kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango

Mawar Maharani ^{1*}, Wiwy Triyanty Pulukadang ², Fidyawati Monoarfa ³, Rusmin Husain ⁴, Rustam I Husain ⁵

Corespondensi Author

^{1, 2, 3, 4, 5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

mawarmhrni@gmail.com

[m](mailto:Wiwy_pulukadang@ung.ac.id)

Wiwy_pulukadang@ung.ac.id

fidyamotoarfa@ung.ac.id

[d](mailto:rusmin.husain@ung.ac.id)

rusmin.husain@ung.ac.id

rustam.husain@ung.ac.id

Keywords :

Pengembangan;

Kemampuan;

Media FlashCard;

Menulis KosaKata;

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah untuk membantu mengatasi rendahnya kemampuan menulis kosakata serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi awal kemampuan menulis kosakata siswa, mengembangkan media FlashCard fisik berbasis barcode sebagai media pembelajaran menulis kosakata, serta mengukur tingkat kelayakan media FlashCard untuk siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media FlashCard fisik berbasis barcode yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 91%, ahli media memperoleh presentase 83%, ahli bahasa memperoleh presentasi 84%, dan ahli pengguna memperoleh presentase 100%. Hasil validasi menunjukkan presentase nilai rata-rata akhir 90% (sangat layak). Media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan siswa dalam menulis kosakata, khususnya pada aspek kerapian tulisan, kesesuaian antara gambar dan kata, dan antusias dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media FlashCard sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

Abstract. The urgency of this study lies in the need for engaging, concrete, and developmentally appropriate learning media to address students' low vocabulary writing skills and improve their learning motivation. The purpose of this study is to determine the initial condition of students' vocabulary writing ability, develop physical barcode-based FlashCard media as a learning tool for writing vocabulary, and measure the feasibility level of FlashCard media for second-grade students at SDN 5 Bulango Utara, Bone Bolango Regency. The method used is a research and development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The results of the study show that the developed physical barcode-based FlashCard media, based on material expert validation, obtained a percentage of 91%,

media expert obtained a percentage of 83%, language expert obtained a percentage of 84%, and user expert obtained a percentage of 100%. Validation results show an average final score percentage of 90% (very feasible). The developed media is able to increase motivation, involvement, as well as students' ability in writing vocabulary, particularly in the aspects of handwriting neatness, the correspondence between pictures and words, and enthusiasm in learning. Based on the research results, it can be concluded that FlashCard media is very feasible to use as an alternative learning media to improve the vocabulary writing skills of second-grade elementary school students.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam menunjang perkembangan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh. Keterampilan berbahasa tidak dapat diperoleh secara instan, melainkan melalui proses latihan yang berkelanjutan dan terstruktur (Dewi, 2019). Salah satu keterampilan yang perlu mendapat perhatian khusus adalah keterampilan menulis, terutama pada tahap menulis permulaan di kelas rendah. Menulis merupakan kemampuan untuk mengomunikasikan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan yang membutuhkan penguasaan kosakata sebagai dasar utama (Dewi, 2019). Namun, dalam praktiknya, kemampuan menulis kosakata siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa belum mampu mengekspresikan ide secara runtut, menggunakan struktur kata yang tepat, serta menuliskan kosakata dengan benar.

Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya latihan menulis, pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik (Hamdiyah & Puspitasari, 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis kosakata. Siswa belum mampu menuliskan kata sesuai dengan gambar, mengalami kesalahan dalam penggunaan huruf kapital dan huruf kecil, serta menunjukkan kerapian tulisan yang masih rendah. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Secara internal, siswa masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata dasar, perkembangan motorik halus, serta rendahnya motivasi dan rasa percaya diri dalam menulis. Secara eksternal, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan metode konvensional seperti menyalin dari papan tulis, serta kurangnya penggunaan media visual yang menarik menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman siswa dalam proses belajar (Tafanao, 208; Pebriani et al., 2025; Fadilah et al., 2023).

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah (Wulansari & Tyas, 2025). Media *flashcard* merupakan media visual

berbentuk kartu bergambar yang efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi secara konkret dan menarik (Trinova et al., 2023). Media ini mampu menyajikan informasi secara singkat dan jelas sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Habib et al., 2023). Selain itu, penggunaan gambar dalam *flashcard* dapat merangsang daya ingat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Yusuf et al., 2024; Somantri & Ropiah, 2025). Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media *flashcard* fisik yang dilengkapi dengan barcode (*QR code*) yang terhubung dengan panduan penulisan kosakata secara digital, sehingga mengintegrasikan media visual dengan teknologi pembelajaran (Istianah & Putra, 2025; Wulansari & Tyas, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana kondisi awal kemampuan menulis kosakata siswa kelas II sekolah dasar, (2) bagaimana proses pengembangan media *flashcard* berbasis *barcode* untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata, dan (3) bagaimana tingkat kelayakan media *flashcard* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2018; Waruwu, 2024). Dalam perumusan masalah ini, penelitian dibatasi pada pengembangan media *flashcard* fisik berbasis barcode yang difokuskan pada kemampuan menulis kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi awal kemampuan menulis kosakata siswa, mengembangkan media *flashcard* berbasis *barcode* sebagai media pembelajaran, serta menguji kelayakan media yang dikembangkan. Lingkup penelitian difokuskan pada siswa kelas II sekolah dasar dengan materi kosakata dasar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media visual yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu materi yang masih terbatas pada kosakata dasar serta penggunaan barcode yang bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet. *Novelty* (kebaruan) penelitian ini terletak pada pengembangan media *flashcard* fisik yang diintegrasikan dengan barcode sebagai penghubung ke konten digital berupa panduan penulisan kosakata. Integrasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan menggabungkan media konkret dan teknologi digital dalam satu media pembelajaran.

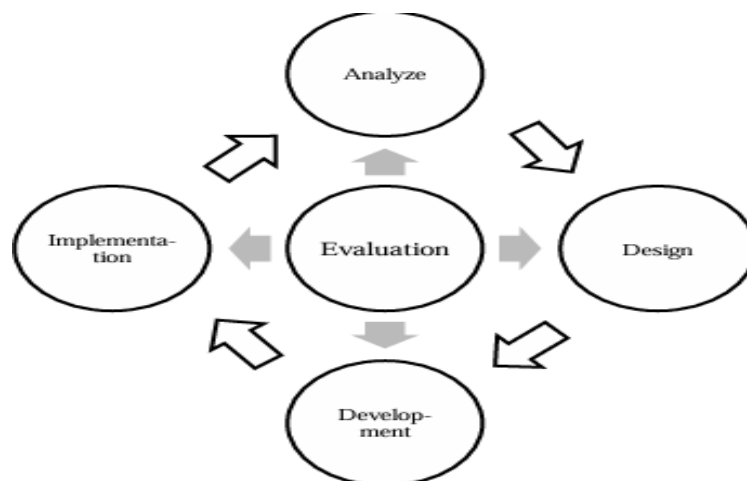
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis penelitian, fokus, dan inovasi produk yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya umumnya hanya mengkaji efektivitas penggunaan *flashcard* atau kartu kata dalam meningkatkan kosakata atau menulis permulaan. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menghasilkan produk berupa *flashcard* berbasis barcode yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata. Selain itu, penelitian ini menekankan pada integrasi media visual dan teknologi digital serta pengujian kelayakan melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2018; Waruwu, 2024). Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango pada siswa kelas II semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. Siswa yang terlibat dalam penelitian berjumlah 16 orang yang dijadikan responden untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media *FlashCard* untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan kemampuan menulis kosakata siswa, termasuk keterlibatan siswa, kerapian tulisan, serta kesesuaian antara gambar dan kata yang ditulis. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan dalam memperoleh informasi dari guru terkait kondisi awal kemampuan menulis siswa, kendala pembelajaran, dan kebutuhan media pembelajaran. Angket (kuesioner) digunakan untuk menilai kelayakan media oleh para ahli dengan skala Likert serta untuk mengetahui respon siswa terhadap media menggunakan skala Guttman (Ya/Tidak), yang mencakup aspek tampilan, materi, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto, video, dan hasil pekerjaan siswa selama proses penelitian, yang berfungsi memperkuat dan melengkapi data dari observasi, wawancara, dan angket.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, penyebaran angket kepada ahli dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi awal serta proses pembelajaran menulis kosakata siswa secara langsung di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk menggali informasi terkait permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta karakteristik siswa. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media dari para ahli serta respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *barcode*. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto, video, dan hasil pekerjaan siswa sebagai bukti pelaksanaan penelitian serta pendukung keabsahan data.



Gambar 1. Pendekatan ADDIE

Pengembangan media *flashcard* fisik berbasis *barcode* untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas II sekolah dasar dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Model ini digunakan karena memiliki alur yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik pengembangan media pembelajaran. Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, implement and Evaluate*.

Tahap Analyze

Dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi identifikasi permasalahan kemampuan menulis kosakata siswa, analisis karakteristik peserta didik kelas II, analisis kurikulum, serta analisis media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ada dengan kondisi pembelajaran yang diharapkan sehingga dapat dirumuskan kebutuhan pengembangan media flashcard yang sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah.

Tahap Design

Merupakan tahap perancangan produk *flashcard* fisik berbasis *barcode*. Pada tahap ini dilakukan perancangan desain tampilan kartu, pemilihan dan pengelompokan kosakata sesuai tema pembelajaran, perancangan kotak menulis pada kartu, serta perancangan konten panduan penulisan yang akan diakses melalui *barcode*. Selain itu, pada tahap ini juga disusun perangkat pendukung seperti instrumen penilaian, lembar validasi ahli, dan skenario penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap Develop

Merupakan tahap pengembangan produk berdasarkan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *flashcard* fisik berbasis *barcode*, pengintegrasian *barcode* dengan konten panduan penulisan digital, serta proses validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan fungsi pembelajaran.

Tahap Implement

Merupakan tahap penerapan media *flashcard* fisik berbasis *barcode* dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini dilakukan uji coba penggunaan media kepada siswa kelas II sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan media serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan produk. Proses implementasi juga bertujuan untuk melihat bagaimana media digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran menulis kosakata.

Tahap Evaluate

Merupakan tahap evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan dan hasil penggunaan media. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* fisik berbasis *barcode* dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa serta untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk agar media yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran.

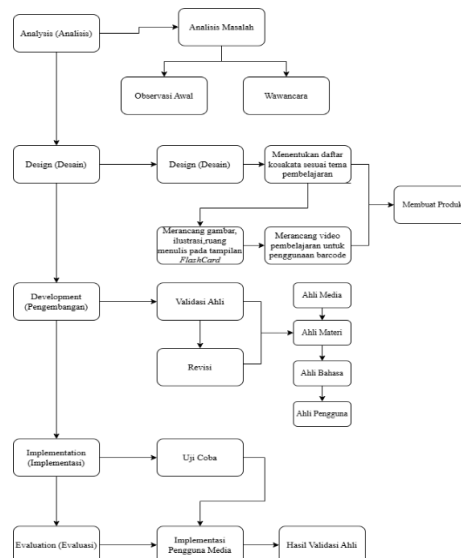
Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan berupa media *flashcard* berbasis barcode dilakukan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk melatih kemampuan menulis kosakata siswa. Media *flashcard* berbasis barcode ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara. Penilaian kelayakan media yang dikembangkan difokuskan pada aspek kevalidan. Adapun kevalidan media *flashcard* berbasis barcode dilakukan melalui proses validasi oleh beberapa validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli praktisi/pengguna (guru kelas).

Kondisi Awal Kemampuan Menulis Kosakata

Kondisi awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru melalui observasi, penyebaran angket kepada siswa, serta wawancara dengan guru kelas II SDN 5 Bulango Utara guna memperoleh gambaran mengenai kesulitan siswa dalam menulis kosakata. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kata sesuai gambar, memiliki penguasaan kosakata yang terbatas, serta menunjukkan minat dan motivasi belajar yang rendah, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran yang berlangsung sebelumnya cenderung menggunakan metode konvensional seperti menyalin dari papan tulis dan buku paket dengan media yang terbatas dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesulitan mengenal huruf, rendahnya kepercayaan diri, dan perkembangan motorik halus yang belum optimal, serta faktor eksternal seperti pembelajaran yang berpusat pada guru, penggunaan media yang monoton, dan minimnya pemanfaatan media visual. Akibatnya, siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam menulis kosakata, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, seperti media *flashcard*, untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata secara lebih efektif.

Pengembangan Media FlashCard



Gambar 2. Bagan Penelitian Pengembangan

Langkah pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, penyebaran angket siswa, dan wawancara dengan guru kelas II di SDN 5 Bulango Utara untuk mengetahui kondisi awal

kemampuan menulis kosakata siswa. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata sesuai gambar dengan ejaan yang benar dan tulisan yang rapi. Beberapa siswa juga belum konsisten dalam menyesuaikan kata dengan konteks gambar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis sehingga kurang memberikan kesempatan latihan menulis yang menarik dan interaktif. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan belum memaksimalkan penggunaan media visual. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan sesuai karakteristik siswa kelas rendah, yaitu media flashcard berbasis barcode yang memadukan gambar, kosakata, dan latihan menulis.

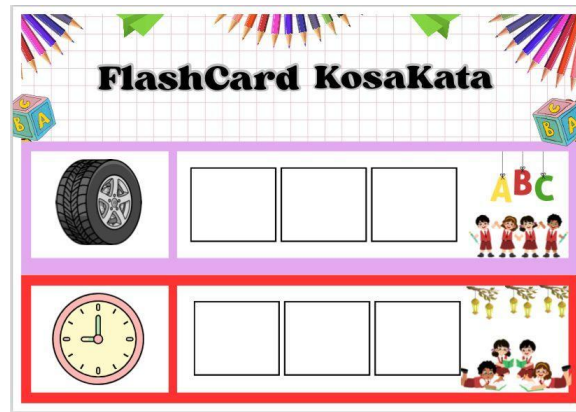
Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui penyebaran angket kepada 16 siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara. Angket terdiri atas 8 pernyataan yang terbagi dalam dua aspek, yaitu kondisi pembelajaran menulis saat ini dan kebutuhan terhadap media pembelajaran. Setiap pernyataan menggunakan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebagian besar siswa memberikan jawaban “Ya” pada pernyataan yang berkaitan dengan kesulitan menulis kosakata, kebingungan menyesuaikan kata dengan gambar, serta rasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam keterampilan menulis kosakata dan membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami serta menuliskan kata dengan lebih tepat.

Aspek kebutuhan media pembelajaran, mayoritas siswa juga menjawab “Ya” pada pernyataan yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, lebih senang belajar menggunakan kartu bergambar, serta lebih termotivasi apabila media yang digunakan berwarna dan menarik. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa kelas II memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media visual dan membutuhkan sarana pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Secara keseluruhan, hasil analisis data kebutuhan siswa menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan belajar siswa. Adapun hasil seluruh angket siswa terhadap disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Siswa

No.	Responden	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Presentase
1	A.M	8	8	100%
2	A.A	8	8	100%
3	A.I	8	8	100%
4	A.M	8	8	100%
5	M.L	8	8	100%
6	M.M	8	8	100%
7	M.K	8	8	100%
8	M.R	8	8	100%
9	M.A	8	8	100%
10	M.B	8	8	100%
11	Z.S	8	8	100%
12	A.A	8	8	100%
13	K.P	8	8	100%
14	M.P	8	8	100%
15	N.A	8	8	100%
16	N.R	8	8	100%
Jumlah Skor		128	128	100%

Tahap selanjutnya adalah *Design* (Desain). Pada tahap ini peneliti merancang struktur isi *flashcard* yang memuat kosakata benda dan lingkungan sekitar yang dekat dengan kehidupan siswa. Setiap kartu dirancang terdiri atas gambar yang jelas, satu kosakata utama, serta ruang khusus untuk latihan menulis. Pada bagian belakang kartu ditambahkan barcode yang terhubung dengan contoh penulisan yang benar. Peneliti menentukan jenis huruf yang mudah dibaca, ukuran font yang proporsional, warna yang lembut namun menarik, serta tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan kesederhanaan tampilan agar siswa dapat fokus pada kegiatan menulis.



Gambar 3. Tampilan Depan FlashCard

Gambar 3 menunjukkan tampilan depan media pembelajaran *FlashCard* Kosakata yang dirancang dengan tampilan menarik dan penuh warna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada bagian atas terdapat judul "*FlashCard* Kosakata" dengan hiasan pensil warna, kertas lipat, dan gambar balok huruf yang memberikan kesan ceria serta sesuai dengan dunia anak-anak. Bagian utama flashcard terbagi menjadi dua kartu, masing-masing menampilkan gambar benda, yaitu ban dan jam, disertai beberapa kotak kosong yang digunakan untuk mengisi huruf atau menyusun kosakata sesuai gambar. Desain ini membantu peserta didik mengenal benda, melatih kemampuan membaca, mengeja, serta menulis kata secara sederhana melalui aktivitas visual yang menyenangkan.



Gambar 4. Desain Tampilan Belakang FlashCard

Gambar tersebut menunjukkan desain tampilan belakang media pembelajaran *FlashCard* Kosakata yang dibuat dengan tampilan menarik, sederhana, dan mudah digunakan oleh peserta didik. Pada bagian atas terdapat judul "*FlashCard* Kosakata" yang

dihiasi dengan gambar pensil warna, kertas lipat, dan balok huruf sehingga memberikan kesan ceria dan sesuai untuk anak-anak. Bagian utama tampilan belakang terdiri atas dua bagian berwarna ungu dan merah, masing-masing dilengkapi gambar ilustrasi guru, kode QR, serta tulisan "Scan Me". Kode QR tersebut dapat digunakan untuk mengakses materi tambahan, audio, video, atau latihan pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata pada *flashcard*. Desain ini membantu peserta didik belajar secara lebih interaktif karena tidak hanya menggunakan media gambar, tetapi juga dapat terhubung dengan media digital melalui pemindaian kode QR.

Selanjutnya memasuki tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini, desain yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk nyata berupa *flashcard* berbasis barcode. Kosakata yang dipilih disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia kelas II dan kebutuhan siswa. Setelah produk awal selesai, dilakukan uji kelayakan melalui validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan guru sebagai ahli pengguna. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek tampilan, kebahasaan, ketepatan materi, serta kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi dari masing-masing jenis perangkat pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No.	Nama	Jenis Validasi	Persentase Kelayakan	Keterangan
1	Ade Mahniar, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	83%	Sangat Layak
2	Prof. Dr. Rusmin Husain, M.Pd.	Ahli Bahasa	84%	Sangat Layak
3	Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi	91%	Sangat Layak
4	Rita Umar, S.Pd.	Ahli Pengguna	100%	Sangat Layak
Total Skor Perolehan			358%	
Nilai Rata-rata			90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi, media *flashcard* berbasis barcode memperoleh skor total 358 dengan nilai rata-rata akhir sebesar 90% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain, isi, bahasa, dan kesesuaian dengan kebutuhan siswa. Meskipun memperoleh kategori sangat layak, para validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyesuaian kontras warna, penyempurnaan ukuran huruf, serta perapian tata letak ruang menulis. Seluruh saran tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk agar lebih optimal sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti juga telah membagikan instrumen angket kepada siswa terkait penggunaan media *Flashcard*. Tampilan gambar dan warna, siswa mengatakan keduanya terlihat menarik. Jadi siswa begitu antusias dan senang saat melihat dan menggunakan media *FlashCard* tersebut. Apalagi sebelumnya siswa juga belum pernah menulis langsung pada media *FlashCard* seperti yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil uji coba yang dilakukan dan melalui observasi, wawancara kepada guru dan membagikan instrumen angket kepada siswa selaku pengguna dalam uji coba ini, dapat dikatakan bahwa pengembangan media *FlashCard* sangat layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Adapun hasil seluruh respon siswa terhadap penggunaan media *FlashCard* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No.	Responden	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	A.M	6	6	100%	Sangat Layak
2	A.A	6	6	100%	Sangat Layak
3	A.I	6	6	100%	Sangat Layak
4	A.M	6	6	100%	Sangat Layak
5	M.L	6	6	100%	Sangat Layak
6	M.M	6	6	100%	Sangat Layak
7	M.K	6	6	100%	Sangat Layak
8	M.R	6	6	100%	Sangat Layak
9	M.A	6	6	100%	Sangat Layak
10	M.B	6	6	100%	Sangat Layak
11	Z.S	6	6	100%	Sangat Layak
12	A.A	6	6	100%	Sangat Layak
13	K.P	6	6	100%	Sangat Layak
14	M.P	6	6	100%	Sangat Layak
15	N.A	6	6	100%	Sangat Layak
16	N.R	6	6	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		96	96	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil seluruh respon siswa terhadap penggunaan media *FlashCard* sebagai media menulis yang dikembangkan memperoleh respon yang positif dan sangat layak digunakan. Hasil akumulasinya memperoleh rata-rata 100% dengan penilaian sangat layak. Tahap berikutnya adalah *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini media flashcard digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II dengan jumlah 16 siswa. Kegiatan diawali dengan pengenalan media, penjelasan cara penggunaan, kemudian siswa diminta mengamati gambar, menyebutkan kosakata, dan menuliskannya pada ruang yang tersedia. Siswa juga diperkenalkan cara memindai barcode untuk melihat contoh penulisan yang benar. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif dan antusias. Media *flashcard* membantu siswa lebih fokus dalam menulis karena setiap kartu hanya memuat satu konsep kata dan satu gambar.

Tahap terakhir adalah *Evaluation* (Evaluasi). Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan masih skala terbatas yaitu hanya meminta saran, masukan, serta penilaian media dari validator. Evaluasi ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan standar kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan proses analisis, pengembangan, dan validasi, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis barcode telah memenuhi aspek kelayakan dengan kategori sangat layak dan siap digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menulis kosakata.

Secara keseluruhan, pengembangan media *flashcard* berbasis barcode ini mampu menjawab permasalahan awal yang ditemukan di kelas, yaitu rendahnya keterampilan menulis kosakata siswa dan kurangnya media pendukung yang menarik. Media yang dirancang secara sistematis sesuai kebutuhan siswa terbukti layak digunakan dan berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, terarah, dan menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil penelitian dan pengembangan media *FlashCard* fisik berbasis barcode menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara

Kabupaten Bone Bolango. Kondisi awal menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata sesuai gambar, memiliki penguasaan kosakata yang terbatas, serta kurang termotivasi dalam pembelajaran menulis yang masih bersifat konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Media *FlashCard* yang dikembangkan memadukan unsur gambar, latihan menulis, dan barcode yang terhubung dengan contoh penulisan yang benar sehingga dapat membantu siswa belajar secara lebih aktif dan menyenangkan. Hasil validasi memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil respon siswa memperoleh rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media *FlashCard* berbasis barcode dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kemampuan menulis kosakata siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis. Media gambar dapat mempermudah siswa memahami objek atau peristiwa yang akan ditulis, sehingga siswa lebih mudah menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Hal tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian ini karena media *FlashCard* membantu siswa mengenali gambar, menyebutkan kosakata, kemudian menuliskannya dengan benar. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa media visual memiliki peran penting dalam pembelajaran menulis, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan konkret dalam memahami kata dan makna (Permata & Dian, 2025; Khoerunnisa et al., 2024).

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gambar dan flashcard sebagai media visual dapat membantu siswa sekolah dasar dalam penguasaan kosakata. Pembelajaran kosakata akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang menarik, konkret, dan sesuai dengan dunia anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, yaitu siswa lebih tertarik belajar ketika media dilengkapi gambar, warna, dan aktivitas langsung berupa menulis pada kartu. Dengan demikian, media *FlashCard* berbasis barcode tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kosakata (Ashari et al., 2024; Saputra & Janattaka, 2024).

Media *FlashCard* dalam penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan hasil kajian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *flashcard* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Flashcard membantu siswa mengingat, mengenali, dan memahami kosakata melalui pengulangan serta hubungan antara gambar dan kata. Meskipun penelitian terdahulu tersebut berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris, prinsip dasarnya tetap relevan dengan penelitian ini karena keduanya sama-sama menekankan penggunaan flashcard dalam pembelajaran kosakata. Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan *FlashCard* fisik berbasis barcode untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan menulis kosakata siswa kelas rendah sekolah dasar (Ilmah et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan bahwa media kartu kata dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar. Media kartu kata membantu siswa mengenal bentuk kata, menghubungkan kata dengan makna, serta melatih keterampilan menulis secara bertahap. Hal tersebut sejalan dengan penggunaan media *FlashCard* dalam penelitian ini karena siswa tidak hanya

melihat gambar dan kata, tetapi juga diberi ruang untuk menulis secara langsung. Aktivitas tersebut membantu siswa melatih kerapian tulisan, kesesuaian tulisan dengan gambar, dan ketepatan penulisan kosakata (Haslinda et al., 2020).

Dari aspek pengembangan produk, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Tahapan tersebut memungkinkan peneliti mengembangkan media secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan siswa, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi terbatas, hingga evaluasi melalui validasi ahli dan respon pengguna. Hasil validasi ahli media, bahasa, materi, dan pengguna menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan produk pembelajaran yang dilakukan melalui tahapan R&D dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas (Sugiyono, 2018; Rahayu, 2025; Waruwu, 2024).

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan media *flashcard* digital untuk anak usia dini. Persamaannya terletak pada penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan *FlashCard* fisik berbasis barcode yang menghubungkan media cetak dengan sumber belajar digital. *Barcode* tersebut menjadi unsur pembaruan karena dapat membantu siswa melihat contoh penulisan yang benar, sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada gambar di kartu, tetapi juga terhubung dengan bantuan digital yang lebih interaktif.

Selain mendukung aspek kognitif, penggunaan media *FlashCard* juga berdampak pada aspek afektif siswa. Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *FlashCard* tidak hanya membantu siswa dalam menulis kosakata, tetapi juga membangun sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia (Ashari et al., 2024). Berdasarkan uraian tersebut, hasil penelitian ini mengkonfirmasi berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media visual, kartu kata, *flashcard*, dan pengembangan media berbasis kebutuhan siswa dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Media *FlashCard* fisik berbasis *barcode* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat layak digunakan dan berpotensi meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan media fisik dengan barcode sebagai akses menuju contoh penulisan yang benar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, terarah, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *FlashCard* fisik berbasis barcode layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. Kondisi awal kemampuan menulis kosakata siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan keterbatasan penguasaan kosakata, kesulitan menulis kata dengan benar, serta rendahnya minat dan motivasi belajar. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Media *FlashCard*

dirancang menarik dan dilengkapi barcode yang terhubung dengan contoh penulisan yang benar sehingga membantu siswa dalam memahami, mengenal, dan menulis kosakata sesuai gambar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *FlashCard* berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh persentase 83%, ahli bahasa 84%, ahli materi 91%, dan ahli pengguna 100%, dengan nilai rata-rata akhir sebesar 90%. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media *FlashCard* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam menulis kosakata, terutama pada aspek kerapian tulisan, kesesuaian tulisan dengan gambar, serta sikap siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media *FlashCard* fisik berbasis barcode dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Selain itu, penggunaan media *FlashCard* berbasis *barcode* masih membutuhkan perangkat pendukung seperti gawai dan akses pemindai *barcode*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *FlashCard* dengan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, serta menguji efektivitas media pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan *FlashCard* berbasis digital secara lebih interaktif agar pembelajaran menulis kosakata menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ashari, A. M., Syaifudin, A., Widiarini, W., & Mubarok, T. A. (2024). Development of flashcard use with QR code to teach vocabulary for fifth grade students in SD Negeri Modangan 03. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.28926/jpip.v5i2.2178>
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. 2019. "Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia." *Journal of Education Technology*, 3(4), 278-285. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Habib, M., Siregar, Z., & Haddina, E. (2023). The development of thematic fun thinkers flash card media in improving scientific thinking skills for second graders of elementary students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 560-573. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.398>
- Hamdiyah, L., & Puspitasari, N. A. (2023). Media pembelajaran animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 79-85. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4330>
- Haslinda, H., Latief, S., & Rubianto, R. (2022). Pengaruh penguasaan kosakata berbantuan media kartu kata terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV UPT SPF SD Rappokalling 67/1. *ELSE (Elementary School Education Journal)*:

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 167–176.
<https://doi.org/10.30651/else.v6i1.11085>
- Ilmah, S., Salsabila, Z., Purnama, A., & Martiarini, E. (2025). The Effectiveness Of Flashcard-Based Instruction In Enhancing English Vocabulary Mastery Among EFL Learners: A Systematic Literature Review. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1). <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i1.1975>
- Istianah, P., & Putra, G. M. C. (2025). Development of QR code-based learning card science and social studies to improve student outcomes. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 5(1). <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.39180>
- Khoerunnissa, V., Sudharsono, M., Wiharja, A., Darmawan, J. A. E., Mahulae, T. R., & lainnya. (2024). Efektivitas media buku halus kasar dan media gambar terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.21466>
- Pebriani, I., Affandi, L. H., & Astria, F. P. (2025). Analisis kesiapan guru untuk melakukan penilaian dalam implementasi Kurikulum Merdeka di SDN 02 Jurit Kecamatan Pringgasele Lombok Timur. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(1), 362–380. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.1.2025.5645>
- Permata, R. G., & Dian. (2025). Media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar: Studi literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i1.27398>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Saputra, A. B., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis barcode materi teks eksposisi kelas 5 SDN 2 Sambirejo Kabupaten Trenggalek. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3). <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1657>
- Somantri, C., & Ropiah, O. (2025). Pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan menulis aksara Sunda siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1389–1398. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6658>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. 27th ed. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trinova, Z., Febianto, D., & Yunisa, F. (2023). Flashcard learning media in improving primary school student learning outcomes. *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.24036/tazakka.v1i02.11>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Maharani, M., dkk. *Pengembangan Media Flashcard untuk Kemampuan Menulis Kosakata pada Siswa Kelas II SDN 5 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango*

Wulansari, D., & Tyas, D. N. (2025). The development of interactive picture card media with QR code to improve IPAS learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 213–224. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.84474>

Yusuf, I., Akhmad, E., Kaaba, T. S., Habibie, A., & Ayuba, H. (2024). The effect of flashcard media on English vocabulary acquisition in elementary school. *Journal of English Teaching and Linguistic Issues*, 4(2). <https://doi.org/10.58194/jetli.v4i2.2819>