

Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Pengetahuan Tentang Rambu Lalu Lintas dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Albu Qolbin^①, Abdul Muktadir^②, Irwan Koto^③

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

albuqolbin24071989@gmail.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, irwan_koto@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed:

07 Agustus 2025

Revised:

11 September 2025

Available Online:

29 September 2025

This study aims to determine the effect of using flash card media on the knowledge of traffic signs and speaking skills of third grade students at SD Negeri 54 Lubuklinggau. This study used two classes, namely class IIIA with 20 students as an experimental class using flash card media and IIIB with 20 students as a control class without using flash card media. This type of research is Quasi Experiment with a quantitative approach. Data collection techniques use test questions and presentations explaining the contents of traffic sign cards and documentation to obtain school data information. The results of the hypothesis test research conducted on the experimental class and control class, from the results of the median rank of the experimental class (80.00) > the median rank score of the control class (72.50) for knowledge of traffic signs, while the results of the median rank of the experimental class (3.00) > the median rank score of the control class (2.25) for speaking skills, so it can be said that the use of flash card media has a statistically significant effect on the mastery of traffic sign knowledge and speaking skills of experimental class students (class IIIA).

Correspondence E-mail:

albuqolbin24071989@gmail.com
mail.com

Keywords: *Flash Card Media, Traffic Sign Knowledge, Speaking Skills.*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan minimum siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia (Cahyani, 2012:53). Pembelajaran bahasa Indonesia di SD terdiri dari empat keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting bagi setiap orang, terutama dalam mengungkapkan ekspresi ataupun pada saat memberikan suatu informasi. Berbicara merupakan alat komunikasi yang umum digunakan dalam berinteraksi di dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui berbicara seseorang mengungkapkan pikiran dan perasaannya maupun pengetahuan yang dimilikinya.

Pengetahuan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang diketahui atau semua informasi yang diketahui oleh seseorang. Pengetahuan adalah hasil mengingat sesuatu, termasuk mengingat peristiwa yang dialami baik sengaja maupun tidak sengaja setelah orang melakukan kontak atau mengamati suatu objek tertentu. Untuk mengingat sesuatu yang pernah dialami, diperlukan kesan terhadap pengalaman pada saat proses mendapatkan pengetahuan tersebut yang membuat seseorang bisa mengingat kembali dengan mudah apa yang pernah dialami (Mubarak, Khairul, & Supardi, 2007). Pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang akan mempengaruhi cara berbicaranya, karena berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain sehingga semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang maka cara berbicaranya pun akan semakin baik (Nafi'ah, 2018:163).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar khususnya di kelas rendah, kegiatan berbicara dilakukan untuk melatih keberanian siswa, melatih siswa untuk menceritakan pengalaman dan pengetahuannya, melatih menyampaikan pendapat, dan juga membiasakan siswa untuk bertanya. Tujuan utama berbicara pada siswa Sekolah Dasar adalah melatih siswa untuk dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan berbicara yang disebabkan oleh banyak faktor. Menurut Nafi'ah (2018:175) pada umumnya kesulitan berbicara pada siswa Sekolah Dasar disebabkan oleh faktor-faktor seperti sulit mengingat kata, adanya keraguan tentang kata yang akan diucapkan, malu, dan juga "demam panggung". Saat peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 54 Kota Lubuklinggau, 70% siswa kelas III di SD Negeri 54 Lubuklinggau masih belum berani mengungkapkan pendapat melalui aktivitas berbicara karena proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan strategi pembelajaran klasikal dimana guru lebih aktif sedangkan siswa pasif karena perhatian hanya tertuju pada guru, sehingga siswa jarang memiliki kesempatan mengungkapkan pendapat secara lisan yang berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Keterbatasan fasilitas di sekolah juga membuat guru kelas mengajarkan materi pembelajaran bahasa Indonesia hanya menggunakan buku paket saja, yaitu Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018, sehingga informasi yang didapat oleh peserta didik tentang materi yang diajarkan tidak akan maksimal dengan keterbatasan ini. Lebih lanjut pada saat peneliti menanyakan tentang materi pelajaran terdahulu yang dirasa dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap pengetahuan dan keterampilan berbicara, guru kelas mengungkapkan bahwa terdapat kendala dan kesulitan pada saat menyampaikan materi tentang rambu lalu lintas, dimana dengan keterbatasan fasilitas terutama media pembelajaran maka berpengaruh terhadap pengetahuan siswa sehingga mayoritas siswa tidak bisa mengenal banyak rambu-rambu lalu lintas. Untuk kelas III angkatan sebelumnya, sebanyak 60% siswa belum mencapai indikator pencapaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi rambu lalu lintas. Akan jauh lebih baik jika guru kelas III di SD Negeri 54 Kota Lubuklinggau tersebut mengubah metode pembelajaran klasikal dengan kreasi dan inovasi lain dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas pada materi tertentu seperti tentang mengenal simbol rambu lalu lintas, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan antusias juga bisa terlibat secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan juga keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, peneliti menawarkan penggunaan salah satu media pembelajaran visual tradisional berbentuk kartu bergambar yang bisa menarik perhatian dan membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbicara mereka yaitu media *flash card*. Media *flash card* belum pernah digunakan oleh guru di SD Negeri 54 Lubuklinggau, sehingga diharapkan media *flash card* ini dapat menjadi salah satu solusi dan alternatif sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama di kelas III SD Negeri 54 Lubuklinggau.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2017: 115). Media *flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar dan tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan karena proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Anak-anak identik dengan permainan, maka pembelajaran pada tahap pertumbuhan lebih optimal bila mengandung unsur-unsur permainan. Menurut Harisanty, dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "*The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development*", metode pembelajaran dengan menerapkan permainan yang menggunakan media *flash card* dapat melatih anak-anak untuk dapat membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Permainan menggunakan media *flash card* efektif untuk

meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan mengarang cerita, menghafal, menganalisa suatu masalah, dan memperkaya kosakata. Selain dari sisi kognitif, manfaat *flash card* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan komunikasi yang baik dan efektif, serta meningkatkan kreativitas. Konsep dari *flash card* adalah media belajar sambil bermain. Kelebihan *flash card* antara lain yaitu media belajar yang menyenangkan, bentuknya sederhana dan menarik karena bergambar dan berwarna. Melalui penelitian ini peneliti ingin melihat Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap pengetahuan dan keterampilan berbicara tentang rambu lalu lintas siswa kelas III?. Untuk itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media terhadap pengetahuan dan keterampilan berbicara.

Metode

Metode yang diadopsi dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experiment). Metode ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya mengontrol variabel-variabel pengganggu (intervening variable) yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode eksperimen semu digunakan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media flash card terhadap pengetahuan tentang rambu lalu lintas dan keterampilan berbicara siswa kelas IIIA jika dibandingkan dengan pembelajaran di kelas IIIB tanpa media pembelajaran flash card dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah non equivalent control group design. Desain penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebagai pembanding yang diawali dengan tes awal (pre-test) yang diberikan kepada kedua kelompok. Setelah perlakuan (treatment) siswa-siswa di dalam kelompok diberikan tes akhir (post-test)

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A dan B SDN 54 Kota Lubuklinggau. Sedangkan instrumen pengumpulan data berupa angket dan instrumen keterampilan berbicara. Data dikumpulkan dengan menyebar angket validasi untuk memvalidasi instrumen. Untuk pengetahuan menggunakan soal ujian prates dan postes. Kemudian untuk keterampilan berbicara menggunakan rubrik penilaian kerja. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS dan hitungan manual yang kemudian dideskripsikan.

Hasil

Pembelajaran di kelas eksperimen (kelas IIIA) dilaksanakan dengan menggunakan media *flash card*. Sedangkan kelas kontrol (kelas IIIB), pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media *flash card*. Sebelum melaksanakan pembelajaran, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, siswa pada kedua kelompok menjawab soal pretest. Pemberian pretest diikuti 40 siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi tema 8 “Prajaya Muda Karana”, subtema 3 “Aku Suka Bertualang” tentang rambu lalu lintas pada kedua kelompok. Data tes awal dikumpulkan dan diolah dengan bantuan program SPSS versi 22. Pembelajaran di kedua kelompok dilakukan 1 kali pertemuan karena menuntut siswa secara aktif mengidentifikasi lambang/ simbol rambu lalu lintas beserta artinya sesuai dengan KD 3.9 dan 4.9 untuk dapat meningkatkan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dan keterampilan berbicara pada muatan pelajaran bahasa Indonesia.

a. Deskripsi Pembelajaran di Kelas Eksperimen (kelas IIIA)

Kegiatan pembelajaran pertama di kelas eksperimen (IIIA) dilakukan pada hari senin tanggal 27 Februari 2023 selama 2 x 35 menit. Pembelajaran diawali oleh guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Salah satu siswa memimpin doa. Guru memeriksa daftar presensi siswa. Guru menanyakan kabar siswa dan dilanjutkan menyanyikan salah satu lagu nasional dan tepuk semangat. Kemudian guru memberikan gambaran tentang tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan inti, guru menanyakan rambu-rambu lalu lintas yang pernah dijumpai oleh siswa. Guru melakukan tanya jawab secara lisan tentang arti rambu-rambu lalu lintas yang diketahui oleh siswa. Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi rambu-rambu lalu lintas beserta artinya berdasarkan teks bacaan dan gambar yang tersedia pada buku siswa. Guru menjelaskan jenis-jenis rambu lalu lintas dengan menggunakan lembar penguatan materi yang telah disiapkan siswa. Selanjutnya, guru mulai memperkenalkan media *flash card* menggunakan modifikasi model *make a match*.

Pada saat pembelajaran menggunakan media *flash card*, guru menyiapkan media *flash card* tema rambu-rambu lalu lintas. Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan *flash card* yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan. Siswa memahami dan menyepakati aturan yang disampaikan oleh guru serta disediakan ruang untuk berkreasi dan mengekspresikan diri. Siswa bermain kartu menggunakan media *flash card* tema rambu lalu lintas yang sudah ditentukan sebelumnya termasuk batasan waktu dan jadwal bermain. Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari permainan kartu *flash card* yang telah dimainkan. Sebelum menggunakan media *flash card* guru memberikan pretest berupa presentasi mengenai rambu-rambu lalu lintas. Siswa diminta untuk menjelaskan makna dari setiap gambar yang ada di *flash card*. Pretest dilakukan untuk mengetahui apakah setelah diberikan perlakuan dengan media *flash card* adanya perubahan keterampilan berbicara siswa kelas IIIA dengan perbandingan hasil posttest. Setelah melakukan pretest guru memberikan penguatan materi menggunakan media *flash card*. Untuk menilai keterampilan berbicara siswa, guru meminta siswa untuk melakukan presentasi dengan menunjukkan gambar rambu lalu lintas dengan menggunakan media *flash card* mencocokkan gambar dengan tulisan yang tepat kemudian siswa menyebutkan dan menjelaskan makna dari gambar tersebut. Siswa secara bergantian melakukan presentasi tersebut. Jadi masing-masing siswa menjelaskan gambar yang ada pada *flash card* berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh pada saat penanaman konsep materi sebelumnya.

Tabel 1 Data Hasil Pretest dan Posttest pada Aspek Pengetahuan

No	Kelas	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
1	IIIA (Eksperimen)	56,57	80,25
2	IIIB (Kontrol)	54,50	71,30

Hasil dari presentasi kelas eksperimen berkaitan dengan keterampilan berbicara, siswa tampak memahami dan antusias dalam menjelaskan rambu-rambu lalu lintas. Dalam memberikan penilaian, guru menggunakan rubrik penilaian. Penilaian keterampilan berbicara menggunakan instrumen penilaian dengan 3 aspek yaitu struktur kalimat, kosa kata, dan artikulasi serta kelancaran berbicara. Setelah menyampaikan materi guru melakukan posttest untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Berikut hasil presentasi berkaitan dengan keterampilan berbicara.

Tabel 2 Data Tingkat Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIA (Kelas Eksperimen) (Pretestt) dan Sesudah (Posttest) Diberi Perlakuan Berupa Media *Flash Card*

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
$3,33 < \text{skor} \leq 4,00$	Sangat Baik	0	0	0	0
$2,33 < \text{skor} \leq 3,33$	Baik	5	25%	18	90%
$1,33 < \text{skor} \leq 2,33$	Cukup	13	65%	2	10%
$\text{skor} = 1,33$	Kurang	2	10%	0	0
Jumlah		20	100%	20	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIA SD Negeri 54 Lubuklinggau sebelum diberi media *flash card*, tingkat hasil belajarnya yaitu kategori sangat baik sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, 5 siswa dengan 25% pada kategori baik, 13 siswa dengan 65% yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada kategori kurang sebanyak 2 siswa dengan persentase 10%. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 2,27 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$ yang berarti cukup. Hal ini berarti bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIA SD Negeri 54 Lubuklinggau berada pada kategori cukup dan masih dibawah rata-rata.

Setelah diberi perlakuan media *flash card*, hasil keterampilan berbicara siswa kelas IIIA mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil keterampilan berbicara berada dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, kategori baik sebanyak 18 siswa dengan persentase 90%, kategori cukup sebanyak 2 siswa dengan persentase 10%, dan kategori kurang sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 2,99 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$ yang berarti baik. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIA setelah diberikan media *flash card* berada dalam kategori baik.

b. Deskripsi Pembelajaran di Kelas Kontrol (kelas IIIB)

Pembelajaran di kelas kontrol berbeda dengan kelas eksperimen. Dimana kelas kontrol tidak menggunakan media *flash card*. Diawal pembelajaran, guru memeriksa kehadiran siswa, mengajak siswa berdo'a, serta mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Guru melakukan apersepsi menggali pengetahuan awal siswa yang terkait dengan materi pelajaran.

Pada pembelajaran ini, waktu digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran dengan metode ekspositori dan guru menggunakan metode tanya jawab untuk mengetahui apakah penjelasan yang disampaikan guru dapat diserap oleh siswa atau tidak. Kemudia siswa mengilustrasikan media yang dilihat dan guru menanggapi pertanyaan siswa tentang materi pelajaran yang ditanyakan oleh salah seorang siswa. Kemudian siswa diminta untuk melakukan presentasi dengan menyebutkan rambu-rambu lalu lintas dan menjelaskan makna dari rambu lalu lintas untuk menguji keterampilan berbicara setiap siswa. Berikut hasil keterampilan berbicara kelas kontrol:

Tabel 3 Data Tingkat Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB (Kelas Kontrol) (*Pretest*) dan Sesudah (*Posttest*) Tanpa Diberi Perlakuan Berupa Media *Flash Card*

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
$3,33 < \text{skor} \leq 4,00$	Sangat Baik	0	0	0	0
$2,33 < \text{skor} \leq 3,33$	Baik	4	20%	8	40%
$1,33 < \text{skor} \leq 2,33$	Cukup	11	55%	9	45%
$\text{skor} = 1,33$	Kurang	5	25%	3	15%
Jumlah		20	100%	20	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIB di SD Negeri 54 Lubuklinggau, tingkat hasil belajarnya yaitu kategori sangat baik sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, 4 siswa dengan 20% pada kategori baik, 11 siswa dengan 55% yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada kategori kurang sebanyak 5 siswa dengan persentase 25%. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 2,03 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$ yang berarti cukup. Hal ini berarti bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIB SD Negeri 54 Lubuklinggau berada pada kategori cukup dan masih dibawah rata-rata.

Hasil keterampilan berbicara siswa kelas IIIB mengalami peningkatan namun tidak terlalu signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil keterampilan berbicara berada dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, kategori baik sebanyak 8 siswa dengan persentase 40%, kategori cukup sebanyak 9 siswa dengan persentase 45%, dan kategori kurang sebanyak 3 siswa dengan persentase 15%. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 2,46 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$ yang berarti kategori baik.

Selanjutnya siswa diminta untuk mencatat hasil pengamatannya pada lembar kerja siswa yang telah disediakan. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi bersama teman tentang hasil pengamatannya, setelah itu siswa melakukan presentasi dengan menyebutkan makna dari rambu-rambu lalu lintas yang disebutkan oleh guru di depan kelas. Sebelum pembelajaran berakhir, siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Diakhir pembelajaran guru memberikan lembar *posttest* kepada siswa dan menyarankan siswa untuk membaca materi selanjutnya.

Pembahasan

1. Pengaruh Media *Flash Card* terhadap Penguasaan Pengetahuan Rambu Lalu Lintas

Analisis data untuk uji hipotesis nol (H_0) dengan statistik non parametrik *Mann-Whitney U test* menolak hipotesis nol, sehingga penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan ($\alpha = 0,05$) terhadap penguasaan pengetahuan rambu lalu lintas dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada siswa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan hasil berbanding terbalik dengan siswa kelas IIIB sebagai kelas kontrol di SD Negeri 54 Lubuklinggau, hal tersebut terlihat dari hasil *posttest*. Materi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *flash card* yang digunakan untuk penelitian ini adalah media yang sudah dikembangkan. Alasan memilih media ini disamping kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, kriteria lain yang menjadi pertimbangan pemilihan media pembelajaran *flash card* adalah gambar yang disajikan jelas dan konkret. Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019) menyimpulkan bahwa media konkret dengan kejelasan gambar dapat melibatkan siswa aktif

dalam pembelajaran dibandingkan dengan media gambar abstrak. Hal ini sesuai usia siswa berada di tahap operasional konkret.

Pada dasarnya sebelum diberikannya sebuah perlakuan, kemampuan kosa kata anak masih belum berkembang. Hal ini dibuktikan dengan mayoritas anak yang masih belum bisa menjawab ketika guru memperlihatkan gambar di media *flash card*, terdapat anak yang belum percaya diri ketika menjawab dan masih malu-malu dalam mengungkapkan apa yang ingin diungkapkan. Setelah diperoleh hasil pretest, langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan dengan menggunakan media *flash card* yang bertujuan untuk dapat meningkatkan kosa kata pada anak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tema rambu-rambu lalu lintas. Adapun treatment yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: Treatment yang dilakukan dikelas eksperimen, kegiatan yang dilakukan pada treatment ini adalah guru memberikan kegiatan pembelajaran seperti biasa. Setelah anak-anak belajar, guru memberikan intruksi kepada siswa untuk memilih satu gambar kemudian menjelaskan isi gambar tersebut yang telah disediakan. Selanjutnya peneliti mengambil alih perhatian siswa lalu memperlihatkan siswa yang akan digunakan.” Dalam hal ini terlihat antusias semua siswa dengan media *flash card* ini, sehingga disaat peneliti mengenalkan satu-satu media *flash card* dan dapat menjelaskan manfaat beserta ciri-ciri media *flash card* yang ada di gambar, setelah menjelaskan kepada siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran *flash card* digunakan pada kegiatan stimulasi pada kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen dan kontrol mengikuti langkah-langkah (sintaks) pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dengan materi yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Misalkan siswa sedang mempelajari materi rambu-rambu lalu lintas. Guru harus menggunakan media yang dapat mengarahkan peserta didik untuk menanamkan pengetahuan mereka terhadap rambu-rambu lalu lintas. Sejalan dengan penelitian Lestari (2018) yang menyatakan media dengan materi yang tepat merupakan salah satu kepekaan guru dalam mengolah dan menyiapkan pembelajaran. Karena dampak dari kesesuaian materi dengan media akan memberikan dampak kepada hasil belajar.

Dalam penelitian ini siswa sudah mampu memahami materi tentang rambu-rambu lalu lintas dengan baik setelah diberikan penguatan materi menggunakan media *flash card*. Media *flash card* menyajikan contoh konkret dengan gambar yang disertai keterangan yang jelas, sehingga siswa mudah untuk mengingat dan memahami materi.

2. Pengaruh Media *flash Card* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa

Keterampilan perlu dilatih kepada anak sejak dini supaya di masa mendatang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Salah satu kemampuan yang dimiliki adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara termasuk dalam kemampuan komunikatif. Adapun kemampuan komunikatif antara lain, kemampuan untuk berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi. Keterampilan berbicara secara langsung dapat diamati selama interaksi atau komunikasi dengan orang lain. Kemampuan berbicara anak bersumber dari banyaknya informasi yang diperoleh. Informasi yang diperoleh oleh anak dapat diperoleh dari menyimak cerita atau materi yang disampaikan orang lain. Untuk menyimak pada anak menjadi suatu kemampuan. Kemampuan menyimak yang dimiliki anak tidak begitu saja ada, tetapi melalui proses. Tujuan pembelajaran berbicara di SD dikelompokkan atas tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah dan tinggi. Lebih lanjut penjelasan mengenai tujuan pembelajaran berbicara berdasarkan pengelompokan tersebut dapat dilihat pada Kelas Rendah, Melatih keberanian siswa,, Tujuan pembelajaran berbicara adalah untuk melatih kebehasilan siswa dalam berkomunikasi, berani menyampaikan apa yang dipikirkan, Melatih siswa menceritakan pengetahuan dan pengalamannya, Tujuan berikutnya adalah untuk melatih peserta didik untuk menceritakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, siswa yang mampu menceritakan pengalaman dan pengetahuannya akan lebih muda mencapai tujuan pembelajaran berbicara berikutnya, Melatih menyampaikan pendapat, Tujuan pembelajaran berbicara selanjutnya yaitu untuk melatih siswa menyampaikan ide, pendapat dan agasan, Membiasakan siswa untuk bertanya, Pembelajaran berbicara juga untuk melatih siswa dalam menyampaikan pertanyaan, hal ini penting dimiliki oleh seorang siswa dalam proses pembelajaran, guru akan lebih mudah mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kelas tinggi.

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menginstruksikan siswa tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan membangun kosakata. Gambar yang ada pada *flashcard* tersebut akan meningkatkan daya ingat anak, karena visual memberikan pengaruh yang besar dalam mengingat dan

memahami sesuatu dibandingkan dengan menggunakan audio. Penggunaan flashcard dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak, karena *flashcard* dapat menarik perhatian anak, memotivasi anak, dan fokus pada pembelajaran kosakata. Flashcard dianggap sebagai sarana untuk menciptakan kesenangan dan kegembiraan dalam belajar kosakata bagi anak, karena flashcard dapat disajikan dalam bentuk permainan. Selain dapat dilakukan dengan cara bermain, flashcard juga dapat digunakan dimanapun diinginkan oleh anak karena flashcard merupakan media yang sangat praktis. Penggunaan media flashcard dalam penelitian ini juga memberikan manfaat untuk sekolah. Guru dapat melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media flashcard untuk meningkatkan kosakata pada anak di sekolah. Selain itu juga penggunaan media flashcard ini menyenangkan dan membuat antusias siswa sehingga siswa dapat bersemangat ketika mengikuti pembelajaran di sekolah.

Media *flash card* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari skor awal siswa sebelum guru menggunakan media dan setelah menggunakan media. keterampilan berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IIIA SD 54 Lubuklinggau sebelum diterapkan Media *flash card* berada pada kategori cukup. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa atau pretest sebesar 56,57. Hal ini disebabkan guru belum menggunakan media konkret dalam pembelajaran setelah kemudian peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash card* meningkat menjadi 80,25. Hal ini membuktikan adanya pengaruh media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian Ramdhani dan Ibrahim (2022) menjelaskan media *flash card* mampu melatih siswa untuk menyebutkan apa yang ada digambar. Gambar menyajikan informasi yang konkret sehingga menambah kosakata siswa. Dalam meningkatkan keterampilan berbicara *flash card* menjadi media guru untuk menyampaikan contoh-contoh yang abstrak atau contoh yang sulit dihadirkan di kelas. Kegiatan pembelajaran pertama di kelas eksperimen (IIIA) dilakukan pada hari senin tanggal 27 Februari 2023 selama 2 x 35 menit. Pembelajaran diawali oleh guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Salah satu siswa memimpin doa. Guru memeriksa daftar presensi siswa. Guru menanyakan kabar siswa dan dilanjutkan menyanyikan salah satu lagu nasional dan tepuk semangat. Kemudian guru memberikan gambaran tentang tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan inti, guru menanyakan rambu-rambu lalu lintas yang pernah dijumpai oleh siswa. Guru melakukan tanya jawab secara lisan tentang arti rambu-rambu lalu lintas yang diketahui oleh siswa. Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi rambu-rambu lalu lintas beserta artinya berdasarkan teks bacaan dan gambar yang tersedia pada buku siswa. Guru menjelaskan jenis-jenis rambu lalu lintas dengan menggunakan lembar penguatan materi yang telah disiapkan siswa. Selanjutnya, guru mulai memperkenalkan media *flash card* menggunakan modifikasi model *make a match*. Pada saat pembelajaran menggunakan media *flash card*, guru menyiapkan media *flash card* tema rambu-rambu lalu lintas. Guru memberikan penjelasan atau konsep awal terkait dengan *flash card* yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan. Siswa memahami dan menyepakati aturan yang disampaikan oleh guru serta disediakan ruang untuk berkreasi dan mengekspresikan diri. Siswa bermain kartu menggunakan media *flash card* tema rambu lalu lintas yang sudah ditentukan sebelumnya termasuk batasan waktu dan jadwal bermain. Siswa merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari permainan kartu *flash card* yang telah dimainkan. Sebelum menggunakan media *flashcard* guru memberikan pretest berupa presesi mengenai rambu-rambu lalu lintas. Siswa diminta untuk menjelaskan makna dari setiap gambar yang ada di flashcard.

Pretest dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan keterampilan siswa kelas IIIA. Setelah melakukan pretest guru memberikan penguatan materi menggunakan media flashcard. Untuk menilai keterampilan berbicara siswa, guru meminta siswa untuk melakukan presentasi dengan menunjukkan gambar rambu lalu lintas dengan menggunakan media *flash card* mencocokkan gambar dengan tulisan yang tepat kemudian siswa menyebutkan dan menjelaskan makna dari gambar tersebut. Siswa secara bergantian melakukan presentasi tersebut. Jadi masing-masing siswa menjelaskan gambar yang ada pada flashcard berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh pada saat penanaman konsep materi sebelumnya.

Hasil dari presentasi kelas eksperimen berkaitan dengan keterampilan berbicara, siswa tampak memahami dan antusias dalam menjelaskan rambu-rambu lalu lintas. Dalam memberikan penilaian, guru menggunakan rubrik penilaian. Penilaian keterampilan berbicara menggunakan instrumen penilaian dengan 3 aspek yaitu struktur kalimat, kosakata, dan artikulasi serta kelancaran berbicara. Setelah menyampaikan materi guru melakukan posttest untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Hasil belajar dan keterampilan peserta didik setelah dan sebelum menggunakan media flashcard, hal ini berarti bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIA SD Negeri 54 Lubuklinggau berada pada

kategori cukup dan masih dibawah rata-rata.

Setelah diberi perlakuan media *flash card*, hasil keterampilan berbicara siswa kelas IIIA mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IIIA setelah diberikan media *flash card* berada dalam kategori baik. Sejalan dengan hasil penelitian Nurhayati, Afrizawati, & Safitri, W. (2021) yang menyatakan bahwa media yang tepat dengan materi dan kebutuhan peserta didik akan memberikan pengaruh hasil belajar yang baik. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media *flash card* kepada siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya, karena melalui gambar serta tulisan yang ada di media *flash card* maka pengetahuan dan kosa kata siswa bertambah sehingga siswa tidak lagi mengalami kesulitan berbicara, siswa juga tidak mengeluh pada saat proses belajar di kelas karena lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan permainan di dalamnya. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode ataupun media pembelajaran yang digunakan karena mengajar yang baik mencakup mengajari siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir dan bagaimana mendorong diri sendiri. Kemampuan para pendidik istimewa guru dalam membimbing siswanya amat dituntut karena jika guru dalam keadaan siap dan memiliki profisiensi (berkemampuan yang tinggi/ kecakapan) dalam menunaikan kewajibannya, harapan tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan Hasil analisis posttest menyatakan bahwa penguasaan pengetahuan rambu lalu lintas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan secara statistik. Pernyataan ini diperkuat dengan skor *median rank* kelas eksperimen 80,00 > skor *median rank* kelas kontrol 72,50 sehingga penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh positif pada penguasaan siswa terhadap pengetahuan tentang rambu lalu lintas siswa kelas eksperimen (kelas IIIA).

Berdasarkan hasil analisis data posttest, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik keterampilan berbicara antara siswa dalam kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Keterampilan berbicara siswa kelas IIIA di SD Negeri 54 Lubuklinggau sebelum diterapkan media *flash card* berada pada kategori cukup. Hal ini terlihat dari skor *median rank* hasil awal belajar siswa atau pretest sebesar 2,16. Kemudian peningkatan angka pada *median rank* keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media *flash card* naik menjadi 3,00. Hal ini membuktikan adanya pengaruh media *flash card* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IIIA di SD Negeri 54 Lubuklinggau, karena di dalam media *flash card* terdapat gambar yang menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan keterangan gambar dengan bahasa baku yang dapat menambah kosa kata baku baru siswa yang dapat mendukung siswa dalam mengungkapkan pendapat melalui kegiatan berbicara.

Saran

1. Saran perbaikan untuk penelitian berikutnya: a) jumlah kartu *flash card* lebih dilengkapi; b) instrumen penelitian tidak hanya menggunakan tes tertulis; c) memperbanyak jumlah butir tes untuk setiap indikator pengetahuan; d) penyajian media *flash card* tidak hanya sekali, tetapi dapat dilakukan berulang kali agar proses informasi/ pengetahuan dapat diterima siswa dengan baik; e) penggunaan media *flash card* lebih sering di tampilkan saat pembelajaran untuk merangsang siswa mampu menguasai pengetahuan mengenai materi.
2. Keterbatasan pada penelitian ini adalah dalam memberikan penilaian keterampilan berbicara, peneliti menyarankan untuk menggunakan tambahan aspek keterampilan berbicara untuk mengukur lebih mendalam lagi keterampilan berbicara peserta didik. Peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya meneliti pengaruh media *flash card* terhadap keterampilan berbicara saja, namun untuk keterampilan lainnya seperti keterampilan menyimak, membaca, dan menulis.

Referensi

- Akbar, M., R. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Utama.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Azwar, S. (2003). *Sikap Manusia Terori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyani, I. (2012). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Erbey, R., McLaughlin, T. F., Derby, K. M., dan Everson, M. (2011). *The Effects of Using Flashcards with Reading Racetrack to Teach Letter Sounds, Sight Words, and Math Facts to Elementary Students with Learning Disabilities*. International Electronic Journal of Elementary Education Vol. 3, Issue 3, July, 2011. Diunduh Oktober 13, 2022, Pukul 10.03 am.
- Febriyanto, B., dan Yanto, A. (2019). *Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.3 No.2, 2019, pp 108-116. Diunduh Oktober 5, 2022, Pukul 10.34 am.
- Finnegan, L.A., Miller, K. M., Randolp, K.M., Bielskus-Barone, K. D. (2019). *Supporting Student Knowledge Using Formative Assessment and Universal Design for Learning Expression*. The Journal of Special Education Apprenticeship: Vol. 8: No. 2, Article 7. Diunduh Juni 12, 2023, Pukul 10.00 am.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtiyas, T., Anugrah, E., Permata, I. (2020). *The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development*. Libraries at University of Nebraska-Lincoln - Library Philosophy and Practice (e-journal). 4554. Diunduh Oktober 13, 2022, Pukul 09.28 am.
- Kariadinata. (2012). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Buku Siswa SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8: Praja Muda Karana*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Komachali, M. E., dan Khodareza, M. (2012). *The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge*. <http://dx.doi.org/10.5539/ies.v5n3p134>. Diunduh Mei 29, 2023, Pukul 04.31 pm.
- Kupzyk, S., Daly, E. J., dan Andersen, M. N. (2011). *A Comparison of Two Flash-Card Methods for Improving Sight-Word Reading*. Journal of Applied Behavior Analysis 2011, 44, 781-792. Diunduh Oktober 13, 2022, Pukul 10.11 am.
- Lestari, A. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 2 Tugumulyo Lempuing OKI*. Universitas Sriwijaya. Diunduh Oktober 5, 2022, Pukul 10:35 am.
- Lund, K., McLaughlin, T. F., dan Neyman, J. (2012). *The Effects of DI Flashcards and Math Racetrack on Multiplication Facts for Two Elementary Students with Learning Disabilities*. Journal of Special Education Apprenticeship, Volume 1, Number 1 April 12, 2012, ISSN 2167-3454. Diunduh Oktober 13, 2022, Pukul 10.10 am.
- Mann, Z., McLaughlin, T. F., Williams, R. L., dan Derby, K. M. (2012). *The Effects of Direct Instruction Flashcards and Rewards with Math Facts at School and in the Home: Acquisition and Maintenance*. Journal of Special Education Apprenticeship, Vol. 1, No. 2 Nov 20, 2012, ISSN 2167-3454. Dinduh Oktober 13, 2022, Pukul 10.06 am.
- Moleong, L., J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubarak, W., I., Nurul C., Khoirul R., & Supriadi. (2007). *Promosi Kesehatan Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nafi'ah, S., A. (2018). *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Nam, S. S., dan Hwang, Y. S. (2016). *Acquisition of Picture Exchange-Based vs. Signed Mands and Implications to Teach Functional Communication Skills to Children with Autism*. The Journal of Special Education Apprenticeship: Vol. 5: No.2, Article 1. Diunduh Juni 12, Pukul 09.56 am.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhayati, Afrizawati, & Safitri, W. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam*. Jurnal AS-SAID 2021, Vol.1, No.2, 52-59. E-ISSN: 2774-4175. Diunduh Oktober 5, 2022, Pukul 10.35 am.
- Pallant, J. (2007). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS for windows 3rd Edition*. Maidenhead: Open University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. Diunduh Januari 22, 2023, Pukul 09.34 pm.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum. Diunduh Januari 22, 2023, Pukul 09.37 pm.
- Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas. Diunduh Desember 27, 2022, Pukul 11.13 am.
- Pujiasti, D., A, Widyarningsih, Y., I, & Rahmayanti, M. (2022). *Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 02, No. 01, Juni, 2022, pp. 43 – 49. Diunduh November 26, 2022, Pukul 05:18 pm.
- Ramdhani, I., S, & Ibrahim, S. (2022). *Benefits of Flashcard Media in Speaking Skills of Students with Specific Learning Difficulties*. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan Vol 14, No 2 (2022) ISSN:2085-9548. Diunduh Oktober 13, 2022, Pukul 09:26 am.
- Retnawati. (2016). *Validitas reliabilitas dan karakteristik butir: (panduan untuk peneliti, mahapeserta didik, dan psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Sartika, M. (2020). *Increasing Third Grade's Mastery of Simple Present Tense Using Flashcards*. urnal of English Teaching, Volume 6 (1). Diunduh Oktober 13, 2022, Pukul 10.08 am.
- Senzaki, S., Hackathorn, J., Appleby, D. C., dan Gurung, R. A. R. (2017). *Reinventing Flashcards to Increase Student Learning*. Psychology Learning & Teaching 2017, Vol. 16(3) 353–368. Diunduh Juni 12, 2023., Pukul 10.05 am.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.