PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERHADAP KALIMAT "*I LIKE*" DAN "*I DON'T LIKE*" PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SDN KARANGTUMARITIS 1

Ade Dina Nurkhakiki[1], *Putri Intan Syamsudin*[2], Fadhil Abu Jihad[3], Juhdan Abdullah Mu'arif[4], Dewi Nopasari[5]
Institusi/lembaga Penulis [1]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Institusi / lembaga Penulis [2]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Institusi/lembaga Penulis [3]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Institusi/lembaga Penulis [4]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Institusi/lembaga Penulis [5]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Alamat e-mail : [1]Adedinanurkhakiki66@gmail.com,
Alamat e-mail : [2]putriintansym@gmail.com,
Alamat e-mail : [3] fadhilabujihad@gmail.com,
Alamat e-mail : [4]juhdanabdullahmuarif@gmail.com,
Alamat e-mail : [5]dewinopasari91@gmail.com,

ABSTRACT

English, as an international language, plays a crucial role in learning from elementary school. However, limited resources and limited exposure to foreign languages often hinder learning. One approach teacher can take is to utilize visual media such as flashcards, which can help students understand vocabulary through concrete representations. This study aims to analyze the effectiveness of using flashcards in improving third-grade students' understanding of simple vocabulary and the sentence patterns "I like" and "I don't like." The study used a descriptive qualitative method with 41 students. Data were collected through observation, field notes, documentation, and pre- and post-learning tests. The results showed a significant improvement after the implementation of flashcards. Before the use of flashcards, only 3 students (±7.3%) were able to understand the vocabulary, while after the use of flashcards, this number increased to 38 students (±92.7%). Furthermore, students appeared more enthusiastic, easily remembered vocabulary, and were able to use it in simple sentences. The study's conclusions confirm that flashcards are effective in teaching English in elementary schools because they strengthen memory, increase motivation, and create an interactive learning environment.

Keywords: *Flashcard, English Learning, Vocabulary, Elementary School*

ABSTRAK

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting untuk dipelajari sejak usia sekolah dasar, namun keterbatasan sarana dan rendahnya paparan penggunaan bahasa asing sering menjadi kendala dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan media visual seperti *flashcard* yang dapat membantu siswa memahami kosakata melalui representasi konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Karangtumaritis 1 terhadap kosakata sederhana dan pola kalimat *I like* serta *I don't like*. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek sebanyak 41 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dokumentasi, serta tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan media *flashcard*. Sebelum penggunaan media, hanya 3 siswa (±7,3%) yang mampu memahami kosakata, sedangkan setelah pembelajaran jumlahnya meningkat menjadi 38 siswa (±92,7%). Selain itu, siswa terlihat lebih antusias, mudah mengingat kosakata, serta mampu menggunakannya dalam kalimat sederhana. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar karena mampu memperkuat daya ingat, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Kata Kunci: *Flashcard, Pembelajaran bahasa Inggris, Kosakata, Sekolah Dasar;*

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas di berbagai belahan dunia, baik sebagai bahasa utama maupun sebagai bahasa kedua. Perannya yang strategis menjadikannya salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh generasi muda, termasuk peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sebagai bahasa komunikasi global, bahasa Inggris memegang peran penting dalam memperluas wawasan, memperlancar interaksi antarbangsa, serta membuka akses terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Raja dalam (Maduwu, 2016), berpendapat bahwa Bahasa Inggris merupakan sarana komunikasi internasional yang esensial. Menguasai bahasa ini sejak usia sekolah dasar dapat mempermudah peserta didik menyesuaikan diri dengan perubahan global dan memenuhi kebutuhan professional di masa depan.

Di Indonesia, meskipun bahasa Inggris berstatus sebagai bahasa

asing, sekolah-sekolah mulai memperkenalkannya sejak dini, baik melalui kurikulum formal maupun kegiatan ekstrakurikuler. Meskipun kebijakan pemerintah tidak mewajibkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran di tingkat SD, banyak sekolah tetap mengajarkannya sebagai bagian dari program unggulan atau muatan lokal. Pengenalan bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Pada periode ini, anak berada pada fase perkembangan kognitif dan linguistik yang optimal, sering disebut *golden age*, di mana kemampuan menyerap bahasa berada pada tingkat yang sangat tinggi. Pembelajaran yang diberikan pada tahap ini dapat membentuk dasar keterampilan berbahasa yang kuat, menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi, serta membuka peluang untuk mengakses informasi global di masa depan (Maduwu, 2016).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi hambatan yang cukup besar, terutama di sekolah-sekolah yang berada di wilayah pedesaan. Perbedaan kualitas pembelajaran antara sekolah di perkotaan dan pedesaan juga memperlebar kesenjangan kompetensi siswa. Siswa di kota umumnya memiliki akses terhadap kursus tambahan, bahan ajar yang bervariasi, dan kesempatan berinteraksi dengan penutur asli. Sebaliknya, siswa di daerah dengan fasilitas terbatas sering kali hanya mengandalkan pembelajaran di sekolah dengan durasi yang minim dan kesempatan praktik yang sedikit. Rendahnya intensitas penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari juga membuat siswa kesulitan mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III UPTD SDN Karangtumaris 1, sebagian besar siswa masih memerlukan penguatan dalam penguasaan kosakata sederhana bahasa Inggris. Bahkan untuk kosakata dasar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti

anggota keluarga (*mother, father*), jenis-jenis minuman (*water, milk*), dan makanan (*fried chicken, soup, fried rice*), banyak siswa yang belum mengenalnya dengan baik. Hal ini berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan kalimat sederhana seperti *I like* dan *I don't like*. Kondisi ini dapat disebabkan oleh terbatasnya paparan bahasa Inggris di lingkungan mereka, baik di sekolah maupun di rumah.

Mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam (Thahir, 2018), siswa kelas III SD yang berusia sekitar 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret (7–11 tahun). Pada tahap ini, anak sudah mampu melakukan operasi mental logis terhadap objek nyata, namun masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Anak akan lebih mudah memahami informasi jika disajikan dalam bentuk yang nyata, visual, dan kontekstual, seperti gambar, benda konkret, atau simulasi langsung. Artinya, penggunaan *flashcard* sangat relevan untuk membantu siswa mengaitkan kosakata dengan wujud atau gambarnya, sehingga mempermudah proses pemahaman dan pengingatan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *flashcard*. Menurut Susilana dalam (Pradana & Santosa, 2020), *flashcard* merupakan kartu bergambar berukuran sekitar 25 x 30 cm yang dibuat dengan menggambar sendiri, menggunakan foto, atau memanfaatkan gambar yang sudah ada. Namun, Arsyad dalam (Azizah, 2022) memberikan pandangan berbeda bahwa ukuran flashcard umumnya lebih kecil, yaitu sekitar 8 x 12 cm, tetapi dapat disesuaikan dengan kondisi kelas. Jika jumlah siswa banyak, maka ukuran *flashcard* dibuat lebih besar, sedangkan jika jumlah siswa sedikit, dapat digunakan kartu dengan ukuran yang lebih kecil. Artinya, besar kecilnya kartu tidak bersifat tetap, melainkan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dihadapi.

Secara umum, *flashcard* dipahami sebagai media edukatif berupa kartu bergambar yang sering kali dilengkapi dengan keterangan atau tulisan di sisi belakang. Media ini terbukti bermanfaat untuk mengasah daya ingat, melatih kemandirian, serta memperkaya kosakata peserta didik. Selain itu, *flashcard* dapat dipakai untuk membantu siswa dalam mengingat berbagai informasi, seperti istilah, simbol, ejaan Bahasa asing, hingga rumus-rumus tertentu. Kelebihan lain dari media ini terletak pada kesederhanaan dan fleksibelitasnya. *Flashcard* mudah dibuat, bahan yang dibutuhkan murah dan tersedia disekitar, serta ringan sehingga dapat digunakan di mana saja.

Flascard adalah media pembelajaran berbentuk kartu sederhana yang memuat gambar, simbol, atau foto dengan keterangan pada bagian belakangnya. Umumnya, kartu ini memiliki dua sisi, yakni sisi gambar dan sisi tulisan, di mana visual berperan membantu siswa lebih mudah mengingat kata yang dipelajari. Pendapat ini sejalan dengan Hotimah yang menekankan bahwa perpaduan antara gambar dan kata dapat merangsang kerja otak kanan sehingga meningkatkan kemampuan mengingat. Oleh karena itu, *Flashcard* dapat dikatakan sebagai media yang praktis, menarik, dan efektif untuk memperkuat daya ingat, memperkaya kosakata, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Zalzabilah & Julaikah, 2023).

Salah satu materi yang sesuai diajarkan menggunakan *flashcard* pada siswa kelas 3 SD adalah pola kalimat *I like* dan *I don't like*. Materi ini sederhana, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan mudah dipraktikkan dalam konteks komunikasi nyata. Melalui gambar yang menggambarkan benda, makanan, minuman, atau aktivitas, siswa dapat mengasosiasikan kosakata dengan makna konkret, kemudian mempraktikkannya dalam bentuk kalimat. Dengan metode ini, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan

kognitif siswa pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berjudul "Penerapan Media Gambar dan Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kalimat *'I Like'* dan *'I Don't Like'* di Kelas III SDN Karangtumaris 1". Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur kalimat sederhana dalam bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui penerapan media *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Karangtumaris 1 terhadap pola kalimat *I like* dan *I don't like*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati secara langsung fenomena di lapangan, mencatat respons, keterlibatan, serta perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Karangtumaris 1 yang hadir pada saat kegiatan, berjumlah 41 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan sesuai dengan jadwal mata pelajaran bahasa Inggris yang telah disepakati dengan pihak sekolah. Peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pengamatan, sekaligus merefleksikan hasil kegiatan. Instrumen pendukung yang digunakan mencakup lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru maupun siswa, catatan lapangan berisi deskripsi suasana kelas dan kendala yang ditemui, dokumentasi foto sebagai bukti penggunaan media, serta tes lisan dan tertulis untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

Tahapan penelitian dimulai dengan kegiatan awal berupa pengenalan kosakata dan pola kalimat sederhana *I like* dan *I don't like* secara konvensional tanpa media, dengan tujuan memperoleh gambaran kemampuan awal siswa. Pada tahap inti, peneliti memperkenalkan kosakata menggunakan *flashcard* yang berisi gambar dan kata terkait makanan, minuman, serta aktivitas sehari-hari. *Flashcard* tersebut kemudian digunakan dalam berbagai aktivitas interaktif, seperti *matching games* dan *drill repetition*, agar siswa lebih mudah mengingat kosakata sekaligus mempraktikkannya dalam kalimat sederhana. Pada tahap penutup, siswa diminta membuat kalimat sesuai *flashcard* yang diperoleh, baik secara lisan maupun tertulis, kemudian dilanjutkan dengan refleksi dan tanya jawab singkat.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman dalam (Mubarok et al., 2023) yang meliputi tiga tahap utama. Pertama, reduksi data, yaitu menyeleksi serta memusatkan perhatian pada informasi penting mengenai jalannya pembelajaran, respons siswa, dan hasil evaluasi. Kedua, penyajian data, yakni menyusun uraian naratif dari hasil observasi dan tes, serta membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan *flashcard*. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan temuan penelitian dengan mengaitkan teori dan hasil studi sebelumnya, termasuk pendapat yang menegaskan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan daya ingat, motivasi, serta penguasaan kosakata siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Bentuk Media *Flashcard* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III

Media pembelajaran yang digunakan dalam penilitian ini adalah flashcard berupa kartu bergambar yang berisi kosakata sederhana tentang makanan dan minuman sehari-hari, seperti *fried chicken, noodle, meatball, rice, water, cake, tea, iced tea, hot tea, egg, bread, dan ice cream*. Setiap

gambar dicetak, digunting, kemudian ditempel pada kertas origami berwarna dengan ukuran sekitar 10 x 15 cm. setiap kartu hanya memuat satu gambar, dilengakpi dengan kosakata Bahasa Inggris serta padanannya yang Bahasa Indonesia.

Flashcard dibuat dengan cara mencetak gambar, lalu digunting dan ditempel pada kertas origami berwarna dengan ukuran 10 x 15 cm. setiap kartu berisi satu gambar, dilengkapi dengan tulisan kosakata dalam Bahasa Inggris beserta padanan Bahasa Indonesianya. Dengan desain persegi berwarna, *flashcard* menjadi lebih menarik dan mudah digunakan.

Media ini dipilih karena sederhana, mudah dibuat, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret (Piaget). Anak-anak lebih mudah memahami kosakata Ketika melihat gambar dan teori Dual Coding dari Paivio dalam, (Aziza et al., 2019) yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat jika disajikan melalui dua jalur kognitif, yaitu verbal (kata-kata) dan non-verbal (gambar). *Flashcard* bekerja melalui mekanisme ini: gambar menyajikan representative visual, sedangkan kata tertulis dan ucapan guru berfungsi sebagai representasi verbal. Kombinasi keduanya memperkuat daya ingat

siswa sehingga kosakata dapat diingat lebih lama.

Gambar 1 Kosakata Minuman

Gambar 2 Kosakata Minuman

B. Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman pada Kata "*I Like*" dan *"Don't Like"*

Penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas III dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, guru memperkenalkan kosakata sederhana dengan menunjukkan kartu bergambar satu per satu sambil melafalkan kata dalam bahasa Inggris, kemudian siswa diminta menirukannya bersama-sama. Misalnya, pada kartu bergambar *fried chicken*, guru mengucapkan "*fried chicken*" berulang kali, lalu siswa mengikuti dengan menyebutkan baik dalam bahasa Inggris maupun padanan bahasa Indonesianya, yaitu "ayam goreng".

Selanjutnya, guru berkeliling kelas sekaligus menunjukkan *flashcard* kepada siswa secara acak, kemudian meminta mereka menyebutkan kosakata tersebut. Kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif sekaligus memastikan bahwa setiap anak mendapatkan kesempatan untuk mencoba. Setelah itu, guru menuliskan pola kalimat *I like* dan *I don't like* di papan tulis, kemudian siswa diminta menempelkan *flashcard* sesuai dengan preferensi mereka. Misalnya, ketika seorang siswa menempelkan kartu *rice* pada kolom *I don't like*, maka kalimat yang terbentuk adalah *I don't like rice* (saya tidak suka nasi).

Proses ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias, lebih fokus, serta lebih mudah mengingat kosakata. Hal ini terlihat ketika guru menunjukkan kartu bergambar *ice cream*, hampir semua siswa secara serentak mampu menyebutkan kata tersebut dengan benar bahkan mencoba menggunakannya dalam kalimat.

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penggunaan media *flashcard*. Sebelum penerapan media, hanya 3 siswa (±7,3%) yang mampu memahami kosakata, sedangkan setelah pembelajaran jumlah tersebut meningkat menjadi 38 siswa (±92,7%). Data ini membuktikan bahwa *flashcard* mampu memperkuat daya ingat sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam

menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Hasil ini diperkuat oleh Latifah Fidiyanti (2020) menyatakan bahwa media visual meningkatkan keterampilan membaca sekaligus kosakata siswa sekolah dasar, karena mampu menumbuhkan motivasi belajar. (Angreany & Saud, 2017) menegaskan bahwa *flashcard* meningkatkan retensi kosakata melalui pengulangan yang menyenangkan. (Mubarok et al., 2023) juga menyebutkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, mengurangi kejenuhan, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk mencoba menggunakan bahasa asing.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik, tetapi juga efektif sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman kosakata serta mendorong keterlibatan aktif siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN Karangtumaritis 1 secara signifikan. *Flashcard* mempermudah siswa dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru karena menyajikan kombinasi visual dan verbal yang saling menguatkan, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan teori Dual Coding Paivio. Selain mendukung daya ingat, *flashcard* juga menjadikan proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Dibandingkan metode konvensional, media ini mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, *flashcard* dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk pembelajaran kosakata di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, *1*(2), 138–146. https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410

Aziza, D. N., Sudibyo, E., & Achmad Lutfi. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Getaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, *7*(2), 187–190. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/28096

Azizah, A. (2022). Pengembangan Media Flashcard dalam Mengenalkan Keanekaragaman Hayati Tanaman Obat. *Braz Dent J.*, *33*(1), 1–12.

Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Skripsi*, 1–5.

Mubarok, Y., Sudana, D., & Nurhuda, Z. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 6843–6854. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5555

Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *09*(03), 575–583.

Susilawati, E. (2023). Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Journal of Innovation in Primary Education*, *2*(1), 66–71.

Thahir, A. (2018). Psikologi Perkembangan. *Aura Publishing*, 1–260. http://repository.radenintan.ac.id/10934/

Zalzabilah, Z. H., & Julaikah, D. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Concept Sentence Dengan Media Flashcard Untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman di SMA N 2 Sidoarjo. *Laterne*, *12*(2), 118–126. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55108