

INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA FLASHCARD DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Zakiatul Bisaroh¹, Dukan Jauhari Faruq²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Universitas Al Falah As Sunniyah

¹zakiatulbisaroh@gmail.com, ²djauharifarug@gmail.com

ABSTRACT

English language learning at the Madrasah Ibtidaiyah level plays a crucial role in building students' foundational language skills from an early age. However, vocabulary instruction in lower grades is still frequently conducted through conventional methods such as textbooks and memorization, which often result in low student engagement and boredom. This condition calls for instructional innovation that can create a more engaging, concrete, and meaningful learning experience. This study aims to analyze innovation in English language teaching through the use of flashcard media in Grade II of Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif. The objectives include describing the implementation process of flashcard media, examining students' responses and participation during the learning process, and identifying changes in students' English vocabulary mastery after the use of the media. This research employs a qualitative approach with a case study design, involving the English teacher and Grade II students as research subjects. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing, with data validity ensured through source and technique triangulation. The findings reveal that the use of flashcard media was systematically implemented through picture-based vocabulary introduction, collective pronunciation practice, and interactive exercises, and that it significantly improved students' activeness, enthusiasm, and vocabulary mastery. Therefore, flashcard media can serve as an effective and practical instructional strategy to enhance the quality of English language learning at the Madrasah Ibtidaiyah level.

Keywords: *English Learning, Flashcard Media*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris di jenjang Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan berbahasa peserta didik sejak dini. Namun, pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas rendah masih banyak dilakukan secara konvensional melalui buku teks dan metode hafalan, sehingga membuat siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan media flashcard di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif. Tujuan penelitian meliputi penggambaran proses penerapan media flashcard, respons dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran, serta perubahan penguasaan kosakata bahasa Inggris

siswa setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas guru bahasa Inggris dan peserta didik kelas II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dilaksanakan secara terencana melalui pengenalan kosakata bergambar, pelafalan bersama, dan latihan interaktif. Media flashcard mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme belajar, serta penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media flashcard dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Pembelajaran bahasa Inggris, Media flashcard

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris di jenjang pendidikan dasar, khususnya Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan berbahasa peserta didik sejak dini. Dalam perspektif Islam, proses pembelajaran hendaknya melibatkan pemanfaatan potensi indra peserta didik secara optimal sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ
شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, lalu Dia memberikan kepadamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur."

Ayat tersebut menunjukkan bahwa pendengaran dan penglihatan merupakan sarana utama dalam memperoleh pengetahuan. Sejalan dengan hal tersebut, teori *Cone Of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale menyatakan bahwa pengalaman belajar peserta didik berlangsung dari yang paling abstrak menuju yang paling konkret, serta media pembelajaran yang memberikan pengalaman visual konkret lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Model ini menekankan bahwa media visual seperti gambar dan objek nyata berada pada tingkatan yang lebih rendah dalam *cone*, sehingga mampu memperkuat keterlibatan indra siswa dalam proses belajar dibandingkan media yang hanya bersifat verbal atau abstrak.

Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris di madrasah ibtidiyah, media *flashcard* merupakan salah satu contoh media visual yang sesuai dengan prinsip teori Edgar Dale karena membantu siswa mengaitkan kata dengan makna melalui gambar, sehingga memperkaya pengalaman belajar yang konkret dan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata. (Ili & Teori, 2011)

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah masih banyak dilakukan secara konvensional dengan memanfaatkan buku teks dan metode hafalan, sehingga siswa mudah merasakan bosan dan kurang aktif dalam pelajaran (Sapitri, 2025). Oleh karena itu, Diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar lebih menarik dan bermakna seperti menggunakan media *flashcard*.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena mampu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih konkret dan menarik dibandingkan metode hafalan semata.

Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, media visual seperti *flashcard* menyediakan rangsangan visual yang membantu siswa mengasosiasikan kata dengan makna secara langsung, sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran kosakata (Hamidah, n.d.). Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan *e-flashcard* yang menunjukkan bahwa media berbasis *flashcard* valid dan efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui pengulangan visual dan penguatan materi secara terstruktur (juwita & Kristiantari, 2024). Selain itu penelitian kuantitatif yang melaporkan bahwa penggunaan *flashcard* secara signifikan meningkatkan hasil belajar kosakata siswa dibandingkan metode konvensional (Harnani, Sundari, & Ardiyanto, 2025). Meskipun demikian, penelitian terdahulu menunjukkan variasi fokus dan konteks, seperti penelitian pada siswa kelas I SD dengan desain pra-eksperimen (Saputra, maulina, 2025). Kajian deskriptif penggunaan *flashcard* dari perspektif guru tanpa pemisah jenjang kelas (Izzah, 2023). Penelitian penggunaan *flashcard* di madrasah

yang belum berfokus pada kosakata bahasa Inggris dan kelas rendah secara spesifik (Abrar & Listrianti, 2025). Serta penelitian flashcard digital pada siswa kelas I SD di sekolah umum. (Rahma & Widagdo, 2024). Penelitian pengembangan *e-flashcard* pada anak usia dini juga lebih menekankan aspek validitas media dibandingkan penerapan pada kelas II MI (juwita & Kristiantari, 2024). Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian terkait pemanfaatan media flashcard sebagai inovasi pembelajaran khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II madrasah ibitaiyah, sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan.

Media *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbasis kartu bergambar yang efektif dalam pengenalan dan penguatan kosakata bahasa Inggris karena mampu menghadirkan rangsangan visual yang mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami kata baru, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kosakata. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa

Inggris dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui pengulangan visual dan kontekstualisasi istilah sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna dibandingkan metode konvensional tanpa media visual yang menarik. Contohnya penelitian yang mengembangkan media *e-flashcard* untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris tema diri dan anggota tubuh menunjukkan bahwa media ini valid dan efektif digunakan dalam pengenalan kosakata (juwita & Kristiantari, 2024). Selain itu, penggunaan media *flashcard* secara umum dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman kosakata bahasa Inggris di konteks pendidikan dasar melalui interaksi visual yang intensif antara kata, gambar, dan makna (Hamidah, n.d.).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan media *flashcard* di kelas II Madrasah Ibtidiyah Unggulan Bustanul Ma'arif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan proses penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris, mengetahui respons dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran,

serta mengidentifikasi perubahan penguasaan kosakata siswa setelah menerapkan media *flashcard*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menggambarkan secara mendalam proses inovasi pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan media *flashcard* tanpa melakukan perlakuan eksperimen atau pengujian hipotesis. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara alami berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Baik dari proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa, maupun respon peserta didik terhadap media yang digunakan (Moleong & Surjaman, 2007)

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif, dengan subjek penelitian meliputi guru bahasa Inggris dan peserta didik kelas II. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa madrasah tersebut telah melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris melalui media *flashcard* sebagai inovasi pembelajaran. Subjek penelitian

dipilih secara purposif karena dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam terkait fokus penelitian (Sugiyono, 2013)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media *flashcard*, termasuk aktivitas guru dan keaktifan siswa di kelas. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, tanggapan, dan kendala dalam penggunaan media *flashcard*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa bahan ajar, foto kegiatan pembelajaran, dan hasil kerja siswa yang relevan dengan penelitian (Sugiyono, 2013)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara dan

dokumentasi sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara deskriptif dan sistematis untuk memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola serta temuan penting. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar didukung oleh data lapangan. Model ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komperhensif dan terstruktur mengenai inovasi pembelajaran bahasa Inggris melalui media flashcard di kelas II Madrasah Ibtidaiyah (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1. Proses Penerapan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif. diketahui bahwa penerapan media flashcard (gambar) dalam pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan secara bertahap, terencana, dan disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru menjelaskan bahwa sebelum memasuki materi inti, pembelajaran selalu diawali dengan kegiatan apersepsi. Pada tahap ini, guru berusaha mengaitkan kosakata bahasa Inggris yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti benda yang sering ditemui di rumah, di sekolah, maupun dilingkungan sekitar. Setelah apersepsi, guru mulai memperkenalkan kosakata baru menggunakan media flashcard bergambar. "*Saya biasanya menunjukkan gambar terlebih dahulu, kemudian menyebutkan kosakatanya dan meminta siswa menirukan bersama-sama agar mereka lebih mudah mengingat*" Flashcard yang digunakan berisi gambar yang jelas, berwarna, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menirukan pengucapan kosakata tersebut secara bersama-sama dengan tujuan melatih pelafalan dan membiasakan siswa mendengar serta mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara benar (Wawancara Qowim, 2026).



Gambar 1 Wawancara Guru bahasa Inggris Kelas II

Dalam tahap selanjutnya, siswa diajak untuk berinteraksi secara langsung dengan media flashcard melalui berbagai aktivitas sederhana, seperti menjawab pertanyaan guru, menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan, serta mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai. Guru menyampaikan bahwa penggunaan flashcard sangat membantu dalam penyampaian materi karena siswa dapat melihat secara langsung representasi visual dari kosakata yang dipelajari, sehingga memudahkan siswa dalam memahami makna kata.

Hasil observasi Menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard membuat alur pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, memberikan stimulus melalui media flashcard, serta membimbing siswa dalam setiap

aktivitas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terlihat tersusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan kosakata, pengulangan, hingga latihan sederhana menggunakan flashcard (Observasi Kelas II, 2026)



Gambar 2 Media Flashcard Dokumentasi pembelajaram

memperlihatkan secara nyata penggunaan media flashcard dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, baik dalam kegiatan klasikal maupun kelompok kecil. Foto-foto dokumentasi menunjukkan guru memegang flashcard di depan kelas, sementara siswa memperhatikan dengan seksama, mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, serta menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang ditampilkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard tidak hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Ustanul Ma'arif. (Dokumentasi MIU BUSMA, 2026)



Gambar 3 Pembelajaran di Kelas
2. Respons dan Keaktifan Peserta Didik Selama Pembelajaran Menggunakan Media Flashcard

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris, diketahui bahwa penggunaan media flashcard memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap respons dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan menunjukkan minat yang tinggi ketika pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media tersebut. *“Kalau pakai flashcard, anak-anak jadi lebih semangat, mereka berebut menjawab dan lebih berani menyebutkan kosakata”* Siswa juga tampak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan dibandingkan dengan pembelajaran yang cenderung konvensional. (Wawancara Qowim, 2026)



Gambar 4 Respons Keaktifan Siswa

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik belajar bahasa Inggris menggunakan media flashcard. *“Aku senang kalau pakai kartu gambar, jadi nggak bosan dan gampang ingat”* Siswa menyatakan bahwa adanya gambar pada flashcard membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan terasa seperti bermain sambil belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami serta mengingat kosakata yang dipelajari. (Wawancara Siswa, 2026)



Gambar 5 Wawancara Siswa

Hasil observasi memperkuat temuan wawancara tersebut. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tampak fokus memperhatikan flashcard yang dipegang guru. Siswa secara aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, mengikuti kegiatan pengulangan kosakata, serta berpartisipasi dalam aktivitas mencocokkan gambar dengan

kosakata. Interaksi antara guru dan siswa terlihat lebih hidup dan komunikatif, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan (Observasi Kelas II, 2026).

Dokumentasi ini menunjukkan bahwa media flashcard mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran yang semula bersifat satu arah berubah menjadi pembelajaran interaktif, di mana siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Dokumentasi MIU BUSMA, 2026)

3. Perubahan Penguasaan Kosakata Siswa setelah Menerapkan Media Flashcard

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris, diketahui bahwa setelah penerapan media flashcard, terjadi perubahan positif dalam penggunaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II. *“Setelah pakai flashcard, anak-anak jadi lebih cepat mengenali dan mengingat kosakata, bahkan lebih percaya diri saat menyebutkan”* Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih tepat dalam menyebutkan arti kata serta

menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dibandingkan sebelum penggunaan media flashcard. (Wawancara Qowim, 2026).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tanpa banyak kesulitan. Ketika guru menunjukkan flashcard yang sama, sebagian besar siswa dapat langsung menyebutkan kosakata bahasa Inggris beserta maknanya. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan daya ingat serta pemahaman kosakata siswa sebagai hasil dari penggunaan media flashcard yang menggabungkan unsur visual dan verbal (Observasi Kelas II, 2026).

Dokumentasi hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata. Hal ini terlihat dari hasil latihan dan tugas sederhana yang diberikan guru, di mana siswa mampu mencocokkan gambar dengan kosakata yang benar serta menuliskan kosakata sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Meskipun masih terdapat beberapa siswa kesulitan, secara umum penggunaan media flashcard memberikan dampak positif terhadap peningkatan

penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif (Dokumentasi MIU BUSMA, 2026)



Gambar 6 Peningkatan Belajar Siswa.

Pembahasan

1. Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Flashcard sebagai Bentuk Pengalaman Belajar Visual Konkret

Berdasarkan hasil temuan penelitian, diketahui bahwa penerapan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif dilaksanakan secara bertahap dan terencana. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan apersepsi untuk mengaitkan kosakata baru dengan pengalaman sehari-hari siswa, kemudian memperkenalkan kosakata bahasa

Inggris melalui media flashcard bergambar. Kegiatan dilanjutkan dengan pelafalan kosakata secara bersama-sama, tanya jawab, serta interaksi langsung antara siswa dan media flashcard.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur dan lebih bermakna. Proses pengenalan kosakata yang disertai gambar membuat siswa tidak lagi menerima materi secara abstrak, melainkan melalui pengalaman belajar yang konkret. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan kosakata baru. Dengan demikian, penerapan media flashcard membantu mengubah pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran lebih interaktif dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Cone Of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan visual berada

pada tingkat yang lebih konkret dibandingkan pengalaman belajar yang hanya bersifat verbal. Menurut Dale, pembelajaran yang melibatkan gambar dan representasi visual memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih kuat karena siswa tidak hanya mendengar kata, tetapi juga melihat bentuk konkret dari objek yang dipelajari (Lee & Reeves, 2017). Penggunaan flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi bentuk pengalaman belajar visual yang membantu siswa mengaitkan kosakata dengan makna secara langsung. Selain itu, temuan ini juga relevan dengan teori Dual Coding (Susanti et al., 2025) yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal, akan lebih mudah diproses dan diingat dalam memori jangka panjang. Dalam konteks penelitian ini, flashcard memungkinkan siswa memproses kosakata bahasa Inggris melalui gambar (visual) dan pelafalan kata (verbal) secara bersamaan, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi kosakata (Susanti et al., 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Yusuf et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan

media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa lebih mudah mengasosiasikan kata dengan gambar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa flashcard membantu siswa memahami makna kosakata secara konkret dan mengurangi kesulitan belajar yang disebabkan oleh sifat abstrak bahasa asing. Penelitian lain oleh (Putri et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur dan interaktif. Flashcard tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui pengulangan dan latihan sederhana. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif, dimana siswa tampak lebih fokus dan terlibat saat guru menggunakan flashcard.

Selanjutnya, (Syamsiyah & Ma'rifatulloh, 2023) menemukan bahwa penggunaan flashcard memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar karena pembelajaran

tidak lagi didominasi oleh kegiatan menghafal semata. Flashcard membantu siswa memahami kosakata melalui visualisasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Temuan ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa kelas II lebih mudah memahami kosakata ketika disertai gambar. Namun, temuan penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian (Ndek et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar masih banyak dilakukan melalui metode konvensional yang berpusat pada guru dan minim penggunaan media visual. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari. Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard memberikan keunggulan tersendiri dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan buku teks, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman kosakata secara konkret.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa penerapan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Media flashcard mampu menghadirkan pengalaman belajar visual yang konkret, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pemahaman kosakata secara lebih bermakna. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu berbasis teknologi tinggi, tetapi dapat dilakukan melalui media sederhana yang dirancang dan diterapkan secara terencana.

2. Media Flashcard sebagai Stimulus Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Respons dan Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan hasil temuan penelitian, penerapan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif memberikan dampak positif terhadap respons dan keaktifan peserta didik. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran

berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, menirukan pengucapan kosakata, serta keterlibatan siswa saat guru menampilkan flashcard.

Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard berfungsi sebagai stimulus belajar yang mampu menarik perhatian siswa kelas rendah. Keberadaan gambar yang menarik dan konkret membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi didominasi oleh aktivitas mendengarkan dan menyalin, tetapi berkembang menjadi aktivitas interaktif yang melibatkan respons verbal dan visual siswa. Kondisi ini mengindikasikan adanya perubahan pola pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered, dimana siswa memiliki peran lebih aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Jika ditinjau dari perspektif teori Cone Of Experience Edgar Dale (Lee & Reeves, 2017) peningkatan keaktifan siswa ini dapat dijelaskan karena flashcard menghadirkan pengalaman visual yang berada pada tingkat pengalaman yang lebih konkret dibandingkan pengalaman

belajar verbal semata. Edgar Dale menegaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang dialami siswa, maka semakin besar pula keterlibatan pemahaman yang diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, flashcard memungkinkan siswa melihat, menyebutkan, dan mengaitkan gambar dengan kosakata, sehingga siswa tidak hanya pasif mendengar, tetapi aktif mengalami proses belajar. Selain itu, peningkatan keaktifan siswa juga sejalan dengan teori konstruktivisme (Azzahra et al., 2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuan. Pembelajaran bahasa Inggris dengan flashcard memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan media, mengulang kosakata, dan mengekspresikan pemahamannya melalui respons verbal. Hal ini memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Oviana et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan keaktifan siswa sekolah

dasar karena siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran yang melibatkan gambar. Penelitian tersebut yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani menjawab pertanyaan dan lebih fokus mengikuti pembelajaran ketika media visual digunakan secara konsisten. Penelitian lain oleh (Putri et al., 2023) juga menemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris menggunakan flashcard meningkatkan interaksi kelas dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Flashcard dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi, dimana siswa tampak lebih antusias dan tidak mudah terdistraksi. Selanjutnya penelitian (Yusuf et al., 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan flashcard tidak hanya berdampak pada pemahaman kosakata, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa melalui aktifitas pengulangan, tanggung jawab, dan permainan sederhana berbasis kartu. Hal ini memperkuat temuan bahwa flashcard mampu menjadi media yang memfasilitasi

pembelajaran aktif pada siswa kelas rendah.

Namun, temuan penelitian ini berbeda dengan sejumlah kajian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan metode konvensional tanpa media visual cenderung membuat siswa kurang aktif dan tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Studi (Ndek et al., 2025) menemukan bahwa pembelajaran tradisional yang didominasi oleh guru dan kurang bervariasi menyebabkan siswa banyak mendengar saja tanpa keterlibatan aktif, sehingga diperlukan media visual kosakata untuk merangsang minat belajar siswa

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa media flashcard memiliki peran penting dalam meningkatkan respons dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Melalui pengalaman belajar media visual yang konkret, siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna.

3. Penggunaan Media Flashcard sebagai Pemerkuat Penguasaan Kosakata Siswa

Berdasarkan hasil temuan penelitian, penerapan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif menunjukkan adanya perubahan positif dalam penguasaan kosakata siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih cepat mengenali kosakata bahasa Inggris dan mampu mengingat serta menyebutkan makna kata dengan lebih tepat.

Temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard dalam proses penguatan daya ingat kosakata. Gambar pada flashcard berfungsi sebagai pemicu memori yang membantu siswa mengaitkan kata dengan makna secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran kosakata tidak hanya bergantung pada hafalan verbal, tetapi diperkuat melalui representasi visual yang konkret. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih membutuhkan dukungan visual dalam memahami konsep bahasa asing.

Jika dikaitkan dengan teori Edgar Dale (Lee & Reeves, 2017),

peningkatan penguasaan kosakata siswa terjadi karena flashcard memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan. Dalam *cone of experience*, pengalaman visual berada pada tingkat yang lebih efektif dibandingkan pengalaman simbol verbal. Penggunaan flashcard memungkinkan siswa untuk melihat objek secara langsung, sehingga proses pemahaman dan pengingatan kosakata menjadi lebih kuat dan bertahan lama. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan teori Dual Coding (Susanti et al., 2025) yang menjelaskan bahwa informasi yang diproses melalui dua jalur visual dan verbal akan lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang. Flashcard menggabungkan teks (kosakata) dan gambar, sehingga membantu siswa membangun representasi makna yang lebih kuat terhadap kosakata bahasa Inggris yang dipelajari.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Arnas et al., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan flashcard secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata

siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya skor belajar siswa setelah penggunaan flashcard karena siswa lebih mudah mengingat kosakata melalui gambar. Penelitian lain yang relevan menunjukkan bahwa media visual seperti picture games sangat membantu dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar (Ruhana, 2023) melaporkan bahwa penggunaan media permainan gambar secara signifikan meningkatkan pemahaman kosakata dan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan visual yang tinggi dibandingkan tanpa media visual. Temuan ini sejalan dengan hasil dokumentasi yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mencocokkan dan menyebutkan kosakata. Selanjutnya, penelitian (Putri et al., 2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran kosakata menggunakan flashcard memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengingat dan menggunakan kosakata lebih tepat. Flashcard dinilai efektif karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa dengan hafalan semata. Namun, temuan penelitian ini berbeda

dengan hasil penelitian yang melaporkan rendahnya penguasaan kosakata visual akibat pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks kurang efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa implementasi media flashcard memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kosakata siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif. Media flashcard membantu siswa memahami kosakata secara konkret, memperkuat daya ingat, dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Inovasi Pembelajaran bahasa Inggris melalui Media Flashcard di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Bustanul Ma'arif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran bahasa Inggris di kelas rendah.

Pertama, penerapan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan secara bertahap, terencana, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan apersepsi, dilanjutkan dengan pengenalan kosakata melalui flashcard bergambar, pelafalan bersama, serta berbagai aktivitas interaktif. Penggunaan flashcard menjadikan pembelajaran lebih terstruktur, variatif, dan bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar visual yang konkret. Pembelajaran yang semula cenderung bersifat verbal dan berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.

Kedua, media flashcard terbukti mampu meningkatkan respons dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih berani menjawab pertanyaan, aktif menirukan pelafalan kosakata, serta terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih hidup dan komunikatif, sehingga suasana kelas

lebih kondusif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard berfungsi sebagai stimulus pembelajaran aktif yang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa kelas rendah.

Ketiga, penggunaan media flashcard memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Siswa menjadi lebih cepat mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata beserta maknanya dengan tepat. Representasi visual pada flashcard membantu memperkuat daya ingat siswa melalui keterpaduan unsur visual dan verbal. Dengan demikian, media flashcard tidak hanya meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa, tetapi juga berkontribusi nyata dalam memperkuat pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran bahasa Inggris melalui media flashcard merupakan strategi pembelajaran yang efektif, relevan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media flashcard dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas II Madrasah Ibtidaiyah memiliki implikasi teoretis dan praktis yang signifikan. Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat teori Cone of Experience Edgar Dale dan teori Dual Coding yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis visual yang dipadukan dengan verbal mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media visual sederhana seperti flashcard efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas rendah dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah dasar.

Secara praktis dan kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pihak madrasah dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui pemanfaatan media flashcard tanpa ketergantungan pada teknologi kompleks. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penggunaan media visual lain, mengombinasikan

flashcard dengan metode pembelajaran berbasis permainan, serta mengkaji pengaruhnya terhadap keterampilan bahasa Inggris lainnya seperti membaca dan berbicara agar diperoleh gambaran inovasi pembelajaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, M. T., & Listrianti, F. (2025). Flash Card Media; Belajar Sambil Bermain dalam Mempermudah Mengenal Kata di Madrasah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 386–398.
- Arnas, Y. M., Humaira, M. A., & Fiirmansyah, W. (2025). Penerapan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 3 Selajambe. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6644–6662.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Dokumentasi MIU BUSMA. (2026). *dokumentasi kelas II*.
- Hamidah. (n.d.). *Penggunaan media flashcard pada pembelajaran*

- kosakata bahasa inggris di sekolah dasar. 1(2023), 64–71.
- Harnani, Sundari, & Ardiyanto, 2025. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas 4 di SD*. 5(September), 337–346.
- li, B. A. B., & Teori, L. (2011). *Satia Pradhana, 2012 Desain Dan Implementasi Video Pembelajaran Instalasi Dasar Listrik Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu*. 9–22.
- Izzah, W. (2023). *Introducing English Vocabulary to Young Learners Through Flashcards: Evidence from Indonesian Elementary School Teachers*. X(2), 88–99. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.88-99>
- juwita & Kristiantari, 2024. (2024). *Media Pembelajaran E-Flash Card dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh pada Anak Usia Dini*. 4(3), 440–451.
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2017). Edgar dale and the cone of experience. *Foundations of Learning and Instructional Design Technology*.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif*, penerbit pt remaja rosdakarya. Offset, Bandung.
- Ndek, F. S., Noge, M. D., Ngurah, D., & Laksana, L. (2025). *Pengembangan Media English Vocabulary Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Di SDI Utaseko*. 313–327.
- Observasi Kelas II. (2026). *observasi kelas II*.
- Oviana, W., Rahmi, P., Humairah, H., & Jannah, M. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan model mind mapping dan media flash card. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(2), 159–171.
- Putri, F. A. K., Sorohiti, M., & Ariebowo, T. (2023). Teaching English using flashcards to improve elementary school students' vocabulary. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 8(2), 198–215.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman.

- Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahma, N. K., & Widagdo, A. (2024). *HTML-Based Digital Flashcard Media to Improve the Mastery of English Vocabulary of 1 st Grade*. 13(3), 492–500.
- Ruhana. (2023). *Improving English Vocabulary through Picture Games at the Elementary School*. 1–14.
- Sapitri, N. (2025). Pengaruh Metode Modeling The Way Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sdn Cakung Timur 05 Pagi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 286–293.
- Saputra, maulina, nasrullah 2025. (2025). *The Utilization Of Digital Flashcard in English Vocabulary Learning at Elementary School*. 6(5), 2327–2340.
- Sugiyono, S. (2013). Metode penelitian kualitatif. bandung: Alfabeta. Google Scholar Alfabeta.
- Susanti, D., Kristiana, D., & Rusdiani, N. I. (2025). Dual Coding Method to Stimulate Memory in Early Childhood. *JURNAL INDRIA* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal), 10(2), 127–144.
- Syamsiyah, N., & Ma'rifatulloh, S. (2023). The effectiveness of using flashcard to improve students' vocabulary mastery. *Journal of Science and Education Research*, 2(2), 25–30.
- Wawancara Qowim. (2026). *wawancara flashcard*.
- Wawancara Siswa. (2026). *Beberapa siswa*.
- Yusuf, I., Akhmad, E., Kaaba, T. S., Habibie, A., & Ayuba, H. (2025). The Effect of Flashcard Media on English Vocabulary Acquisition in Elementary School. *Journal of English Teaching and Linguistic Issues (JETLI)*, 4(2), 75–87.