



MEDIA *FLASH CARD* DALAM PENGUASAAN KOSAKATA PESERTA DIDIK

***FLASH CARD* MEDIA IN STUDENTS' VOCABULARY MASTERY**

Lisania Pebrianti^{1a}, Afridha Sesrita¹, Yusuf Safari¹

^{1a}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Korespondensi: Lisania Pebrianti (lisania2502@gmail.com)

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Abstrak

Perkembangan bahasa ialah salah satu komponen perkembangan peserta didik. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga menengah. Kosakata sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia peserta didik, karena penguasaan kosakata mendukung keterampilan peserta didik dalam memperoleh keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu cara untuk mendukung peserta didik menguasai kosakata ialah dengan memanfaatkan kartu *flash* sebagai alat pembelajaran. Tujuan Studi ini ialah untuk mengetahui bagaimana Penerapan kartu *flash* mendukung peserta didik menguasai kosakata. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah studi literatur. Hasil Studi mengindikasikan bahwasannya Penerapan kartu *flash* dengan gambar dan kosakata mendukung peserta didik menguasai kosakata serta dapat mengembangkan penguasaan kosakata peserta didik, hal tersebut membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, membuat kosakata lebih mudah diingat dan diucapkan, memudahkan untuk menghafal kosakata, dan membuat mereka termotivasi untuk terus belajar.

Kata Kunci: Peserta didik, Media *Flash card*, Kosakata

Abstract

Language development is one of the components of learner development. Indonesian serves as the language of instruction at all levels of education, from primary to secondary school. Vocabulary is very important to develop learners' Indonesian language skills,

because vocabulary mastery supports learners' skills in acquiring language skills, both orally and in writing. One way to support learners in mastering vocabulary is by utilizing flashcards as a learning tool. The purpose of this study is to find out how the application of flashcards supports learners to master vocabulary. The method used in this research is literature study. The results of the study indicate that the application of flashcards with pictures and vocabulary supports learners to master vocabulary and can develop learners' vocabulary mastery, it makes learners interested in the learning process, makes vocabulary easier to remember and pronounce, makes it easier to memorize vocabulary, and makes them motivated to continue learning.

Keywords: Learners, Flash card media, Vocabulary

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang *direct* peserta didikan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, akhlak yang tinggi, budi pekerti, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan sosial (Parawansa et al., 2022). Menggerakkan seluruh anggota masyarakat untuk aktif berpartisipasi dalam dunia pendidikan dan mengawasi mutunya ialah strategi terbaik dalam melaksanakan peserta didikan sistem pendidikan. Pendidikan memiliki peran krusial dalam menentukan pencapaian tujuan nasional dalam bidang pendidikan, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan patuh kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan kemajuan bagi semua orang dan masyarakat secara keseluruhan. (Putri et al., 2020).

Pendidikan ialah manifestasi dari pengetahuan yang berkembang. Umum diketahui bahwasannya banyak negara yang terbatas dalam hal sumber daya, khususnya sumber daya alam, namun

mampu memberikan kemakmuran dan kedamaian bagi warganya. Hal ini dapat dicapai karena mereka memiliki pendidikan yang baik, yang menciptakan basis manusia yang kuat (Sauri et al., 2018).

Peserta didik ialah individu yang mengalami pertumbuhan dan perubahan oleh karena itu memerlukan bimbingan untuk mengembangkan sikap moral dan karakternya. Dalam proses pendidikan, peserta didik bukan hanya sekedar obyek tetapi juga subyek. Pendidik perlu memahami seluruh karakteristik peserta didiknya agar peserta didik dapat terbimbing dalam melaksaperta didikan tugas secara informal baik pada lembaga formal maupun lembaga lainnya dalam proses pendidikan (Rachman, 2021). Pendidikan asas atau sekolah rendah ialah peluang pertama bagi pelajar untuk mengembangkan kecekapan mereka. Peserta didik sekolah dasar mengembangkan kekebalan belajar yang menjadi kebiasaan di kemudian hari (Seftiani et al., 2022).

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik ialah keterampilan berbahasa. Dengan keterampilan berbahasa yang baik, peserta didik dapat mengkomunikasikan perasaan, pemikiran, dan tujuan yang ingin disampaikan dengan jelas. Ada empat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca. Bahasa dianggap

sebagai alat untuk berkomunikasi dalam konteks tertentu. Dalam konteks ini, terdapat tiga metode berbeda untuk memperoleh penguasaan Bahasa, yaitu proses akuisisi bahasa, proses edukasi, dan proses pembelajaran. Bahasa merujuk pada keterampilan individu untuk berkomunikasi dengan sesama dalam lingkungannya. (Hamidah et al., 2023).

Kemahiran peserta didik dalam memperoleh keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, didukung oleh penguasaan leksikon. Kosakata penting untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia peserta didik. Hal karena peserta didik yang menguasai kosakata akan lebih mahir berkomunikasi daripada peserta didik yang tidak. Kecerdasan peserta didik dapat ditingkatkan dengan penguasaan kosakata. Kosakata ialah salah satu materi terpenting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah karena kosakata ialah fondasi bagi peserta didik.

Flash card ialah media pembelajaran berbentuk grafis yang didesain untuk mengatasi hambatan selama proses pembelajaran dan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik. *Flash card* yaitu kartu kecil yang memiliki gambar di sisi depan dan keterangan berupa kata yang berasal dari gambar di sisi belakangnya. Karena lebih mudah untuk mendapatkan media ini dan mudah dibawa ke mana-mana, Penerapan media ini oleh guru lebih efektif (Khairani & Arianti, 2024).

METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi pendekatan kualitatif melalui metode analisis kepustakaan, yang sering disebut sebagai studi literatur. Studi kepustakaan ini dimulai dengan mencari, menganalisis, dan membuat kesimpulan untuk mendukung analisis.

Metode ini juga melihat berbagai kajian kepustakaan dari berbagai jurnal. (Khairani & Arianti, 2024). Studi literatur ialah metode Studi yang mengoleksi data dan informasi dari berbagai sumber, seperti buku referensi, Studi sebelumnya, artikel, catatan, dan jurnal yang berkaitan dengan topik Studi. (Prayudi et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Flash card*

Flash card ialah kartu bergambar yang berfungsi untuk memandu peserta didik mengenali kosakata yang terkait dengan gambar yang terdapat pada kartu tersebut. Terdapat beragam jenis *flash card*, seperti kartu membaca, kartu berhitung, kartu binatang, dan sebagainya. *Flash card* ialah jenis kartu pembelajaran yang efektif karena memiliki dua sisi: satu sisi berisi gambar, teks, atau simbol, dan sisi lainnya berisi definisi, deskripsi gambar, jawaban, atau keterangan yang mendukung mengingat atau mengarahkan peserta didik pada hal yang terkait dengan gambar pada kartu tersebut. Kartu gambar memiliki ciri-ciri berikut: 1) bentuk visual yang efektif; 2) memiliki dua sisi, satu di bagian depan dan satu lagi di bagian belakang; 3) terdapat gambar atau simbol di sisi depan; dan 4) proses pembuatannya sederhana dan mudah (Fitriani et al., 2022). Menghafal dan mengulas topik seperti definisi, istilah, simbol, ejaan asing, dan rumus dapat dengan mudah dilakukan dengan media *flash card* (Maryanto & Wulanata, 2018).

Flash card adalah sejenis permainan edukatif dengan kartu bergambar dan kartu kata yang dirancang untuk mendukung peserta didik belajar lebih banyak, menjadi lebih mandiri, dan mengembangkan daya ingat serta kosakata (Wahyuni, 2020). Media *flash card* berisi tulisan dan gambar, kartu-kartu tersebut dibuat

secara proporsional, sehingga dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah peserta didik yang diajarkan. (Maryanto & Wulanata, 2018).

Dengan memanfaatkan media kartu flash dalam konteks pendidikan dan proses pembelajaran, para pelajar akan merasa lebih tertarik untuk mengasimilasi ilmu dan merasa termotivasi untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Materi pembelajaran akan menjadi lebih mudah diserap sehingga para pelajar dapat menguasainya dengan lebih baik, dan pendekatan pembelajaran akan lebih beragam sehingga para pelajar tidak merasa jenuh. Disamping itu, peserta didik akan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya menerima penjelasan dari pengajar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti observasi. (Febrianto et al., 2020).

Kosakata

Pembelajaran kosakata ialah salah satu bahan ajar pembelajaran bahasa. Kosakata ialah unsur yang sangat penting, ialah kosakata suatu bahasa, sifatnya tidak mudah berubah, dan juga diartikan sebagai pengetahuan tentang makna kata. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah ialah kosakata. Mampu menguasai materi ini, dan juga materi-materi lainnya, sangatlah penting (Pramesti, 2015).

Peningkatan kosakata secara signifikan mendukung kemahiran berbahasa peserta didik, baik dalam penulisan maupun berbicara. Peserta didik yang mampu menguasai kosakata memiliki keunggulan yang jelas dalam berbahasa. Dengan demikian, Kosakata dapat mengembangkan kecerdasan serta alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan. (Syamsurizal, 2020). Latar belakang pendidikan atau pengetahuan seseorang, usia, aktivitas, jumlah referensi atau buku yang dibaca,

dan lingkungan ialah lima faktor yang mempengaruhi tingkat perolehan kosakata seseorang (Hardini, 2020).

Media *flash card* dalam penguasaan kosakata peserta didik

Berdasarkan penemuan Studi sebelumnya mengenai *flash card*, peneliti melanjutkan untuk menyelidiki korelasi antara Penerapan *flash card* dan pemahaman kosakata peserta didik. Hasilnya mengindikasikan bahwasannya menambahkan media *flash card* dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan penguasaan kosakata peserta didik, seperti yang ditunjukkan oleh hasil berikut:

Pertama, Studi mengindikasikan bahwasannya media kartu kilat dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang memudahkan peningkatan kosakata peserta didik. (Lindawati, 2018), menemukan bahwasannya media *flash card* memiliki dampak positif terhadap kosakata bahasa Inggris dan media *flash card* dengan gambar mendukung peserta didik menghafal, memahami, dan mengucapkan kosakata. Selanjutnya pada Studi (Fachrurrazi & Mus'adah, 2020), Temuan Studi tersebut mengindikasikan bahwasannya ketika memanfaatkan media kartu kilat, peserta didik dapat memperhatikan gambar yang terdapat di dalamnya. Peserta didik juga dapat menyebutkan 5 sampai dengan 11 kosakata baru yang terkait dengan tema pelajaran. Dengan memanfaatkan media *flash card*, peserta didik berusia lima hingga enam tahun dapat memperoleh kosakata yang lebih besar dan memanfaatkan kosakata baru saat berbicara. keterampilan berbicara peserta didik juga dapat dilihat dari penguasaan kosakata yang digunakan.

Kedua, pemanfaatan media kartu *flash* sebagai sarana pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menghafal kosakata, sebagaimana yang terungkap dalam Studi. (Ni'mah et al., 2023), dari hasil Studi tersebut

menunjukkan peserta didik mengatakan bahwasannya pembelajaran menggunakan media *flash card* jauh lebih bisa diterima dalam belajar bahasa Arab dan terasa lebih mudah. memanfaatkan media *flash card* peserta didik merasa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi lebih mudah menghafal, memahami materi yang disampaikan pendidik serta menyenangkan. Peserta didik menyatakan mudah menghafal kosakata bahasa Arab dan lebih tertarik mempelajari bahasa Arab memanfaatkan media *flash card*. Selanjutnya Studi (Isabela et al., 2022), hasil Studi tersebut menyatakan Hasil Studi mengindikasikan bahwasannya *flash card* yang dimanfaatkan dan kosakata yang dihafalkan sangat tinggi, sehingga Penerapan *flash card* sangat mempengaruhi hasil Studi ini. Hasil Studi mengindikasikan bahwasannya Penerapan media *flash card* dapat mengembangkan penguasaan kosakata peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai keterampilan bahasa yang lainnya.

Hasil Studi mengindikasikan bahwasannya peserta didik lebih mudah menguasai kosakata bahasa Arab dengan tingkat keterampilan yang sangat tinggi ketika memanfaatkan media *flash card*. Oleh karena itu, Penerapan media dalam pembelajaran tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar, Penerapan media *flash card* dalam Studi ini sangat mempengaruhi hasil pembelajaran, jadi Penerapan media *flash card* dalam Studi ini sangat mempengaruhi hasil.

Ketiga, Penerapan Media *Flash card* untuk mengembangkan Keterlibatan Peserta didik dan mengembangkan Keterampilan Kosakata Seperti yang dikemukakan dalam Studi, hasil Studi ini mengindikasikan bahwasannya Penerapan media *flash card* dapat mengembangkan keterlibatan belajar

dan mengembangkan keterampilan kosakata peserta didik usia 5 sampai 6 tahun terbukti memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan. Penerapan media *flash card* dapat mendukung memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. *Flash cards* secara visual menarik, menjadikannya daya tarik tambahan bagi peserta didik untuk mengembangkan kosakata, kosakata yang baik menciptakan harapan yang baik. Orang tua juga harus bekerja sama di rumah untuk mengajari peserta didik cara memanfaatkan kartu flash sebagai alat pembelajaran. Lebih lanjut dalam sebuah Studi (Afiah et al., 2021), hasil Studi mengindikasikan bahwasannya media *flash card* sangat cocok untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik serta mempengaruhi tingkat semangatnya dalam proses pembelajaran, keinginan ini berdampak positif pada tingkat kefokusannya peserta didik dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Studi yang dilakukan tentang Penerapan media *flash card*, Penerapan media *flash card* dapat mendukung peserta didik memperluas kosakata mereka, seperti yang ditunjukkan oleh beberapa indikator penguasaan kosakata: peserta didik mudah mengingat dan mengucapkan kosakata, peserta didik mudah menghafal kosakata, peserta didik dapat mengembangkan kosakata mereka, dan peserta didik merasa termotivasi untuk belajar. Penerapan media *flash card* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar sangat mendukung peserta didik dalam mengembangkan banyak aspek perkembangan seperti bahasa, motorik halus pada peserta didik dan menstimulasi kognitif (proses berfikir) di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari beberapa artikel Studi yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwasannya pemanfaatan kartu *flash* dapat memperkaya pengetahuan kosakata peserta didik. Hasil Studi ini didasarkan pada berbagai hasil dan analisis tentang media *flash card* dapat mendukung peserta didik menguasai kosakata dan mendorong mereka untuk menghafal, mengingat, mengucapkan kosakata dan termotivasi ingin belajar sehingga membuat keterampilan penguasaan kosakata pada peserta didik meningkat. Peningkatan penguasaan kosakata pun tidak hanya dalam Bahasa Indonesia saja, bisa juga dengan Bahasa lainnya sesuai pendidik dalam memanfaatkan media *flash card* pada proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiah, N., Purwati, R., & Casta, C. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4), 232–251. <https://doi.org/10.61227/arji.v3i4.49>
- Fachrurrazi, A., & Mus'adah, N. L. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Gambar Pada Pemerolehan Kosa Kata Peserta didik Usia 5-6 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Peserta didik Usia Dini*, 2(01), 43–51. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2517>
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). *Aktivitas Peserta didik Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar*. 29.
- Fitriani, E., Waspodo, M., & Masitowati, G. (2022). *Monografi Media Flash card Baca Digital Untuk Peserta didik Usia Dini*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hamidah, N., Indihadi, D., & saputra, erwin rahayu. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa inggris di sekolah dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 24(1). <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp64-71>
- Hardini, A. T. A. (2020). Mewujudkan Sekolah Peduli dan Berbudaya Lingkungan Menggunakan Model Make A Match. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 88. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.10712>
- Isabela, R., Rahayu, T., & Huda, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* Terhadap Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Pada Peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1). <https://doi.org/10.30599/jemari.v4i1.1458>
- Khairani, P., & Arianti, R. (2024). *Penguasaan Pengucapan Kosa Kata Bahasa Indonesia pada TK Raja Paroro melalui Media Flashcard*. 8.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Menggunakan *Flash card*. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59. https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Peserta didik Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Ni'mah, I. K., Zunaidah, A., & Roziqin, A. (2023). Penggunaan *Flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab.

- Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor.*
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman: Indonesia. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82. <https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Prayudi, A., Fathirma'ruf, F., Supriyaddin, S., Arifin, A., & Jama'ah, J. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Model Analogi dalam Proses Pembelajaran. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.203>
- Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. (2020). *Studi Literatur Tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran The Power Of Two Di Sd.* 6(2).
- Rachman, M. S. (2021). *Karakteristik Peserta Didik: Sebuah Tinjauan Studi Kepustakaan.* 8.
- Sauri, A., Widyasari, & A, S. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Effect Of Principal Leadership To Teacher Performance. *Tadbir Muwahhid*, 2.
- Seftiani, S., Sesrita, A., & Suherman, I. (2022). Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SD Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 125–138. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2486>
- Syamsurizal. (2020). Penguasaan Kosakata Peserta didik Sd Di Kecamatan Pondokkelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu. *BATRA, Vol.6, 2.*
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>