

## **Penerapan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 3 Selajambe**

Yusup Mustopa Arnas, Megan Asri Humaira, Wilis Firmansyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Djuanda

[yusupmustopa57@gmail.com](mailto:yusupmustopa57@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 3 Selajambe. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya penguasaan kosakata siswa yang berdampak pada kesulitan memahami dan menggunakan bahasa Inggris baik secara lisan maupun tertulis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 21 siswa kelas III dan guru kelas III. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flashcard secara terstruktur dan interaktif mampu meningkatkan rata-rata penguasaan kosakata siswa dari 39,95% sebelum pembelajaran menjadi 85,66% setelah pembelajaran. Selain peningkatan secara kuantitatif, ditemukan pula peningkatan kualitatif berupa meningkatnya motivasi, keterlibatan aktif, dan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran. Media flashcard dinilai efektif karena menggabungkan elemen visual, pengulangan, dan latihan penarikan informasi. Dengan demikian, media ini direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran kosakata yang efektif dan kontekstual di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media flashcard, kosakata bahasa Inggris, sekolah dasar

### **PENDAHULUAN**

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai siswa di era globalisasi. Penguasaan kosakata menjadi aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menjadi dasar untuk keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar. Namun, realitas di

lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Keterbatasan kosakata membuat siswa kesulitan memahami soal atau teks berbahasa Inggris, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan observasi di SDN 3 Selajambe, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas III mengalami kesulitan mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata bahasa Inggris, baik dalam percakapan sehari-hari maupun tugas tertulis. Salah satu penyebabnya adalah bahasa Inggris di sekolah ini hanya diajarkan sebagai muatan lokal (mulok), sehingga waktu pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi ini menghambat kesempatan siswa untuk berlatih dan memperluas kosakata mereka secara optimal. Padahal, dalam konteks perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris, termasuk kosakatanya, menjadi salah satu kompetensi yang penting untuk membuka peluang di masa depan.

Rendahnya kemampuan kosakata siswa dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi media. Rendahnya motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari bahasa Inggris menjadi faktor penghambat penguasaan kosakata. Metode yang hanya berfokus pada hafalan kata tanpa visualisasi dan interaksi membuat siswa cepat bosan dan sulit mengingat materi. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk memudahkan mereka memahami dan mengingat kosakata baru.

Salah satu media yang dinilai efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah flashcard. Media flashcard mampu menarik perhatian siswa, mengurangi rasa gugup saat membaca, dan membantu mereka mengingat kosakata dengan lebih mudah. Flashcard, sebagai media visual, menyediakan stimulus yang kuat untuk memori jangka panjang, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, bentuknya yang sederhana dan fleksibel memudahkan guru mengadaptasikan materi sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, dampak, dan persepsi guru serta siswa terhadap penerapan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 3 Selajambe.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta persepsi guru dan siswa terhadap penerapan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris. Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Selajambe, Desa Selajambe, Kecamatan Cisaat, Kabupaten Sukabumi, dengan subjek 21 siswa kelas III dan guru kelas III. Data utama penelitian berupa informasi penerapan media flashcard terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris, sedangkan data pendukung mencakup perencanaan media, dampak terhadap hasil belajar, dan persepsi guru serta siswa. Data diperoleh dari sumber primer (guru dan siswa) serta sumber sekunder (dokumen hasil kerja siswa, modul pembelajaran, dan rekapitulasi nilai sebelum dan sesudah penerapan media).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi dan respon siswa selama pembelajaran menggunakan flashcard, wawancara digunakan untuk menggali persepsi guru dan siswa, sedangkan dokumentasi mengumpulkan bukti fisik seperti lembar kerja siswa dan foto kegiatan. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber (guru, siswa, dan dokumen) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi) untuk memastikan data yang diperoleh konsisten, valid, dan mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Selajambe memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan materi kosakata dengan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti aktivitas di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Media flashcard dirancang dengan kombinasi gambar dan teks untuk memudahkan siswa mengingat makna kata, disertai warna dan ilustrasi yang menarik. Perencanaan ini juga mempertimbangkan alokasi waktu pembelajaran, strategi penyajian, dan metode evaluasi hasil belajar.



*Gambar 1. Contoh Flashcard yang digunakan selama penelitian*

Pembuatan media flashcard dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas karton berukuran 8,7 cm sebagai bahan utama. Setiap potongan karton dipotong secara presisi agar seragam dan nyaman digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada satu sisi karton ditempelkan gambar yang relevan dengan kosakata bahasa Inggris yang diajarkan, sedangkan sisi lainnya dituliskan kata atau frasa yang sesuai. Gambar-gambar tersebut diperoleh dari sumber terbuka di internet yang bebas hak cipta, kemudian dicetak menggunakan printer berwarna agar tampilan lebih menarik dan jelas. Setelah dicetak, gambar dipotong sesuai ukuran dan direkatkan menggunakan lem kertas pada permukaan karton. Untuk meningkatkan daya tahan dan estetika, permukaan flashcard dapat dilapisi dengan plastik laminasi atau isolasi bening. Proses ini menghasilkan media pembelajaran yang sederhana namun efektif, karena visual yang menarik dan bentuk fisik yang mudah dipegang membantu siswa lebih cepat mengenali dan mengingat kosakata.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menggunakan flashcard berlangsung secara interaktif. Peneliti memanfaatkan metode matching, guessing game, dan role play untuk memperkenalkan kosakata baru, melatih pengucapan, dan memperkuat daya ingat siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terlibat aktif dalam kegiatan, dan mampu mengingat kosakata dengan lebih cepat dibandingkan metode sebelumnya.



*Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN 3 Selajambe*

Data hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata penguasaan kosakata sebesar 39,95% sebelum penerapan media flashcard menjadi 85,66% setelah penerapan media tersebut. Selain itu, wawancara mendalam dengan guru mengungkapkan bahwa flashcard adalah media yang praktis, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan fokus serta motivasi belajar siswa. Persepsi siswa juga sangat positif; mereka merasa lebih percaya diri, senang belajar bahasa Inggris, dan lebih mudah mengingat kosakata baru. Temuan ini mengindikasikan bahwa media flashcard efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas III SDN 3 Selajambe.

## **Pembahasan**

### **1. Efektivitas Flashcard terhadap Penguasaan Kosakata**

Hasil penelitian ini secara jelas memperlihatkan bahwa penerapan media flashcard memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan

kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Flashcard memungkinkan guru untuk menyajikan kosakata dalam bentuk visual konkret, yang sangat dibutuhkan oleh siswa yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Pembelajaran kosakata dengan menggunakan media flashcard memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa tidak hanya melihat dan membaca kata, tetapi juga mengasosiasikannya dengan gambar yang relevan. Munthe, (2018) menyatakan bahwa media flashcard mampu menarik perhatian siswa, mengurangi rasa gugup saat membaca, dan membantu mereka mengingat kosakata dengan lebih mudah. Kombinasi antara gambar dan teks menciptakan jalur kognitif ganda yang memperkuat proses memori dan memungkinkan siswa untuk mengingat kosakata dalam waktu yang lebih lama.

Lebih lanjut, efektivitas flashcard juga terletak pada kemampuannya untuk digunakan secara berulang dalam pembelajaran, sesuai dengan prinsip pengulangan terjadwal (*spaced repetition*). Strategi ini memungkinkan siswa untuk mengulang dan memperkuat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya dalam interval waktu tertentu, sehingga memperkuat daya ingat jangka panjang. Rahman & Haryanto, (2014) menjelaskan bahwa strategi pengulangan sangat penting dalam membangun daya ingat siswa terhadap kata-kata baru, terutama jika dikombinasikan dengan latihan yang melibatkan pengucapan dan penerapan dalam konteks sederhana.

Selain mendukung penguasaan kosakata secara kognitif, penerapan flashcard juga berdampak positif pada aspek afektif siswa. Afiah et al., (2021) menemukan bahwa media flashcard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena sifatnya yang menarik, sederhana, dan interaktif. Dalam proses pembelajaran yang diamati, siswa terlihat lebih antusias dan berani terlibat dalam berbagai aktivitas berbasis kartu, seperti permainan mencocokkan gambar

dan kata, menebak kata, atau menyusun kalimat sederhana. Partisipasi aktif ini menunjukkan bahwa flashcard mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pengembangan kosakata secara alami.

Tidak hanya itu, pembelajaran kosakata menggunakan flashcard juga memperkuat retrieval practice, yaitu kemampuan siswa untuk menarik kembali informasi dari memori tanpa bantuan langsung. Dalam kegiatan seperti guessing game atau role play, siswa ditantang untuk mengingat dan menggunakan kosakata yang telah mereka pelajari sebelumnya. (Astuti et al., 2024) menegaskan bahwa latihan penarikan seperti ini sangat efektif dalam meningkatkan retensi kosakata karena melibatkan proses berpikir aktif dan penguatan koneksi memori.

Keunggulan flashcard juga terletak pada fleksibilitasnya dalam mendukung pembelajaran kontekstual. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan isi kartu dengan tema kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Pradana & Gerhni, (2019) menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dalam penguasaan bahasa di tingkat sekolah dasar, karena kosakata yang berkaitan langsung dengan pengalaman siswa lebih mudah dipahami dan diingat.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan aspek kognitif, afektif, dan kontekstual, media flashcard terbukti sebagai alat bantu yang efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Efektivitas ini diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Fitriyani & Nulanda, (2017), bahwa media flashcard mampu memadukan unsur visual dan verbal sehingga memudahkan pengkodean memori. Oleh karena itu, penerapan flashcard secara terstruktur dan kreatif sangat disarankan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

## 2. Mekanisme Pedagogis: Mengapa Flashcard Bekerja?

Keberhasilan media flashcard dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa tidak dapat dilepaskan dari karakteristik pedagogisnya yang sesuai dengan

prinsip-prinsip pembelajaran anak usia sekolah dasar. Flashcard bekerja secara optimal karena mampu menghadirkan stimulus visual yang konkret, menarik, dan mudah diolah oleh sistem kognitif anak. Mayasari et al., (2021) menjelaskan bahwa media berbasis visual mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi, sehingga memudahkan proses pemahaman.

Setiap kartu dalam flashcard biasanya menampilkan gambar yang relevan dengan kosakata target, disertai teks penjelas. Menurut Paivio & Clark (1991) kombinasi antara gambar dan tulisan ini menciptakan proses pengolahan informasi ganda yang dikenal dengan istilah dual coding yaitu dapat meningkatkan efektivitas memori. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengingat kata dari bunyinya, tetapi juga dari representasi visual yang menyertainya. Flashcard memungkinkan terjadinya asosiasi kuat antara makna, bentuk, dan pengucapan kata dalam satu unit visual.

Selain itu, flashcard sangat mendukung proses pengulangan terjadwal (spaced repetition), yaitu strategi pembelajaran yang menyajikan kembali informasi dalam interval tertentu untuk memperkuat ingatan jangka panjang. Mizan et al., (2025) menyatakan bahwa penerapan flashcard dalam model drill and practice terbukti efektif dalam membangun daya ingat kosakata, terutama karena frekuensi pengulangan yang konsisten dan kontekstual. Guru dapat dengan mudah menyisipkan review cepat pada awal atau akhir pelajaran, memperkuat penguasaan kosakata yang telah dikenalkan di sesi sebelumnya.

Flashcard juga memfasilitasi retrieval practice, yakni kegiatan di mana siswa diminta untuk mengingat dan menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari, baik melalui permainan seperti matching game maupun guessing game. Astuti et al., (2024) menegaskan bahwa praktik penarikan informasi dari memori lebih efektif dibandingkan sekadar membaca ulang, karena memperkuat jalur memori dan membantu siswa mengakses kembali informasi secara mandiri.

Tidak kalah penting, flashcard mampu menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa, visual flashcard memberikan stimulasi gambar

yang kuat; bagi siswa auditori, dapat dipadukan dengan latihan pengucapan; dan bagi siswa kinestetik, penerapan flashcard dalam permainan atau aktivitas fisik mampu meningkatkan pengalaman belajar yang menyeluruh. Dengan demikian, flashcard mendukung pendekatan multimodal learning, yang menjadi strategi penting dalam pembelajaran di kelas yang heterogen.

Selain aspek kognitif, flashcard juga memiliki kekuatan dalam membangun aspek afektif siswa. Warna-warna cerah, ilustrasi menarik, serta aktivitas permainan yang menyertainya, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan percaya diri dalam berpartisipasi. Gultom & Mudiono, (2024) menekankan bahwa media visual seperti flashcard tidak hanya membantu memahami kosakata, tetapi juga membangun asosiasi positif terhadap kegiatan belajar secara keseluruhan.

Oleh karena itu, dari sudut pandang pedagogis, flashcard bekerja secara efektif karena mampu menyentuh berbagai aspek penting dalam proses pembelajaran anak: visualisasi konkret, pengulangan, penarikan informasi, integrasi gaya belajar, dan pembentukan suasana belajar yang mendukung. Kombinasi dari seluruh mekanisme inilah yang menjadikan flashcard sebagai media yang tepat dan relevan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

### 3. Dampak Afektif: Motivasi, Kepercayaan Diri, dan Keterlibatan

Selain memberikan dampak positif dari sisi kognitif, penerapan media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris juga memberikan pengaruh besar terhadap aspek afektif siswa, khususnya motivasi belajar, rasa percaya diri, dan tingkat keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Suasana pembelajaran yang tercipta melalui penerapan flashcard cenderung lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat aktif dalam permainan, diskusi, dan demonstrasi yang menggunakan kartu sebagai media utama.

Interaksi selama proses belajar berlangsung menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan tertarik ketika belajar dengan menggunakan media visual yang menarik dan mudah dipahami. Permainan seperti matching game, guessing game, dan role play yang menggunakan flashcard mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Mereka merasa termotivasi karena pembelajaran tidak bersifat satu arah, melainkan partisipatif dan kolaboratif. Afiah & Purwati, (2021) mengungkapkan bahwa penerapan flashcard dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena media ini bersifat sederhana, menarik, dan interaktif.

Penerapan flashcard juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa dapat menyebutkan kosakata dengan benar melalui bantuan gambar yang familiar, mereka merasa lebih yakin dengan kemampuan diri sendiri. Habibah, (2019) menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang memadai dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Keberhasilan dalam menyebutkan, mengenali, atau menghubungkan gambar dengan kata-kata secara berulang memberikan pengalaman positif yang menumbuhkan keberanian untuk berbicara dan menjawab pertanyaan tanpa rasa takut salah.

Keterlibatan siswa juga menjadi aspek penting yang diperkuat melalui pembelajaran berbasis flashcard. Aktivitas yang dilakukan tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan sosial. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan tertarik untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Pambudi, (2024) menyatakan bahwa media visual seperti flashcard dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih efektif, sekaligus membangun engagement siswa terhadap proses belajar. Engagement ini meliputi keterlibatan perilaku (aktif bertanya dan menjawab), keterlibatan emosional (senang dan percaya diri), serta keterlibatan kognitif (memusatkan perhatian dan memahami materi secara mendalam).

Peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan ini juga menciptakan efek psikologis positif yang memperkuat sikap siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris. Jika sebelumnya siswa merasa cemas atau enggan saat pelajaran berlangsung, dengan penerapan flashcard mereka menjadi lebih santai dan terbuka dalam menerima materi. Suasana kelas yang lebih inklusif, apresiatif, dan tidak menekan menjadikan siswa merasa dihargai dan berani mengekspresikan diri.

Dengan demikian, aspek afektif menjadi faktor penting yang turut menunjang keberhasilan pembelajaran kosakata. Flashcard tidak hanya bekerja pada level kognitif, tetapi juga membentuk sikap positif siswa terhadap proses belajar, yang pada akhirnya mendorong terciptanya hasil belajar yang optimal dan berkelanjutan.

#### 4. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa SD dan Konteks Muatan Lokal

Keberhasilan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keunggulan desain dan fungsinya, tetapi juga oleh kesesuaian media tersebut dengan karakteristik peserta didik dan konteks lingkungan belajar. Dalam hal ini, penerapan media flashcard terbukti sejalan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar dan relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal.

Siswa kelas III sekolah dasar umumnya berada dalam tahap operasional konkret, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget dalam penelitian Syafawani & Safari, (2024) yang menjelaskan bahwa anak-anak pada usia ini cenderung belajar lebih baik melalui benda nyata dan visualisasi yang dapat mereka lihat dan sentuh secara langsung. Karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat abstrak atau hanya mengandalkan teks dan ceramah menjadi kurang efektif. Di sinilah peran penting media flashcard yang menyajikan kosakata dalam bentuk gambar konkret yang dapat divisualisasikan oleh siswa, sehingga mempermudah

mereka dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kata tersebut dalam konteks sehari-hari.

Dalam observasi awal di SDN 3 Selajambe, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Inggris jika hanya disampaikan secara lisan atau melalui buku teks. Kondisi ini mencerminkan temuan Sondakh & Sya, (2022) yang menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam memahami kosakata ketika belajar bahasa Inggris, terutama karena pendekatan pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut, dan flashcard hadir sebagai solusi yang konkret, menyenangkan, dan mudah diadaptasi oleh guru.

Media flashcard juga sangat tepat digunakan dalam konteks muatan lokal, di mana pelajaran bahasa Inggris tidak mendapatkan porsi waktu sebanyak mata pelajaran inti lainnya. Dalam kondisi seperti ini, dibutuhkan media yang efektif, efisien, dan mampu menyampaikan materi dalam waktu yang terbatas. Flashcard memungkinkan guru menyajikan banyak kosakata dalam satu pertemuan secara sistematis, tanpa harus mengorbankan pemahaman siswa. Gambar-gambar yang digunakan pun dapat disesuaikan dengan konteks lokal, misalnya kosakata yang berkaitan dengan lingkungan rumah, sekolah, atau aktivitas sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal kosakata secara mekanis, tetapi juga memahaminya dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa flashcard sangat sesuai untuk pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar. Cahyanti et al., (2023) menyatakan bahwa media flashcard sangat efektif untuk membantu siswa dalam membaca permulaan, karena memberikan stimulus visual yang memperkuat pengenalan kata dan huruf. Sementara itu, (Fajar, 2014) menegaskan pentingnya pendekatan kontekstual dalam pengajaran kosakata, di mana kata-kata yang dipelajari dihubungkan langsung dengan pengalaman nyata siswa untuk mempermudah pemahaman.

Lebih dari itu, penerapan media yang kontekstual seperti flashcard juga dapat menjadi jembatan untuk memperkuat identitas lokal siswa. Misalnya, guru dapat mengembangkan flashcard dengan ilustrasi khas budaya daerah atau lingkungan sekitar siswa, seperti makanan tradisional, pakaian adat, atau tempat-tempat penting di desa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar bahasa asing, tetapi juga merasa dekat dengan materi karena berakar dari realitas mereka. Hal ini penting untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap proses belajar, serta mendorong internalisasi nilai-nilai budaya lokal di tengah pembelajaran global seperti bahasa Inggris.

Kesesuaian flashcard dengan karakteristik siswa SD juga tercermin dari fleksibilitas penerapan media ini dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Flashcard tidak hanya digunakan untuk memperkenalkan kosakata secara langsung, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai bentuk permainan, diskusi kelompok, simulasi, dan penilaian. Aktivitas-aktivitas ini membuat proses belajar menjadi dinamis, tidak monoton, dan menyenangkan bagi siswa yang secara alamiah memiliki energi tinggi dan minat belajar yang dipengaruhi oleh interaksi sosial serta permainan edukatif.

Dengan demikian, media flashcard terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran kosakata di sekolah dasar, baik dari segi perkembangan kognitif anak maupun dari segi keterbatasan waktu dan sumber daya pada pembelajaran muatan lokal. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menjembatani kebutuhan siswa yang belajar melalui pengalaman konkret, menghadirkan materi yang relevan dengan kehidupan mereka, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan bermakna.

##### 5. Implikasi Praktis, Inovasi, dan Keterbatasan

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris yang dilaksanakan sebagai bagian dari muatan lokal. Efektivitas media

flashcard dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan penerapan media sederhana, visual, dan interaktif dalam perencanaan pembelajaran. Salah satu implikasi praktis yang paling nyata adalah perlunya desain konten tematik yang sesuai dengan dunia keseharian siswa. Kosakata yang berkaitan langsung dengan aktivitas di rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar terbukti lebih mudah dipahami oleh siswa karena adanya pengalaman langsung yang melekat. Hal ini sejalan dengan prinsip contextual learning yang menekankan hubungan antara materi dan pengalaman nyata siswa.

Selain itu, kegiatan pembelajaran berbasis flashcard juga dapat diperkaya dengan variasi aktivitas seperti matching game, guessing game, role play, dan kompetisi ringan. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memperkuat penguasaan kosakata, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi siswa secara aktif dan alami. Keberagaman pendekatan ini juga memungkinkan guru menyesuaikan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan berdampak luas.

Implikasi lain yang tidak kalah penting adalah integrasi prinsip spaced repetition dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru dapat menyusun jadwal pengulangan kosakata yang telah dipelajari secara berkala untuk memperkuat retensi memori siswa. Wati & Sumadi, (2025) menyarankan bahwa strategi drill and practice dalam interval yang tepat dapat membantu membangun daya ingat jangka panjang terhadap kosakata, terutama jika dikombinasikan dengan media visual seperti flashcard.

Selain itu, penggunaan asesmen ganda, baik secara lisan maupun tertulis, memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang sejauh mana penguasaan kosakata siswa. Tes lisan mampu mengukur aspek reseptif dan produktif secara langsung, sementara tes tertulis menguji pemahaman tertulis dan struktur kata. Kombinasi keduanya memberikan data yang lebih kaya bagi

guru untuk melakukan evaluasi yang akurat dan menyeluruh terhadap perkembangan siswa.

Dari sisi inovasi, temuan ini membuka peluang besar untuk mengembangkan flashcard dalam bentuk digital. Flashcard digital memiliki keunggulan berupa integrasi suara, animasi, dan interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan flashcard konvensional. Sahetapy et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan media digital mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan platform desain seperti Canva, sebagaimana dijelaskan oleh Maeswaty et al., (2023) untuk membuat flashcard dengan tampilan menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang rumit. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, ikon, dan gambar bebas lisensi yang memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tema pelajaran.

Integrasi flashcard digital dengan platform gamifikasi seperti Wordwall Hasbin et al., (2024) juga menjadi strategi yang menjanjikan. Melalui platform tersebut, siswa dapat belajar kosakata dalam bentuk kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan yang dapat diakses menggunakan gawai atau komputer sekolah. Inovasi semacam ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperluas jangkauan dan fleksibilitas pembelajaran di luar ruang kelas.

Meski demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil dan penerapan temuan. Pertama, cakupan penelitian hanya terbatas pada satu kelas dengan jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas untuk seluruh populasi siswa sekolah dasar. Kedua, durasi penelitian yang terbatas belum mampu mengukur sejauh mana daya tahan retensi kosakata siswa dalam jangka panjang. Ketiga, desain penelitian yang bersifat deskriptif tidak menyertakan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga pengaruh media flashcard belum dapat diuji secara kuantitatif dalam skema eksperimen yang ketat.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Flashcard terbukti menjadi media yang efektif karena mampu menjembatani kesenjangan antara keterbatasan waktu pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal dengan kebutuhan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain mendukung daya ingat dan pemahaman kosakata secara kognitif, flashcard juga membangun motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa secara afektif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Kontribusi utama penelitian ini adalah menunjukkan bahwa media sederhana seperti flashcard, bila dirancang dan diterapkan secara sistematis, mampu memberikan dampak signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti skala sampel yang kecil dan tidak adanya kelompok kontrol pembandingan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas.

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan flashcard berbasis digital serta menguji efektivitasnya melalui pendekatan kuasi-eksperimen agar diperoleh data kuantitatif yang lebih komprehensif dan general.

## REFERENSI

- Afiah, N., & Purwati, R. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar, (11), 232–251.
- Archielian Satrio Putro Pambudi, Anastasya Benny Pratama, & Nensy Megawati Simanjuntak. (2024). Peranan Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata

- Siswa SD kelas 1 di SDN Wonorejo 3 Surabaya. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 251–264.  
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.826>
- Astuti, E. B., & Wahyuni, M. (2024). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hafalan dan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar The Influence of Flash Card Media on Vocabulary Retention and Pronunciation of English Vocabulary for Elementary School Students ., (November), 7467–7480.
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Fajar, F. (2014). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 80–84.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 288–294.  
<https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Habibah, S. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 2(3), 196.
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.

<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>

Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26.

<https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2110>

Maeswaty, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD 11 JPGSD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18.

Mizan, A. N., Zulhannan, Wahyuni, T., & Dinata, R. S. (2025). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill Dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar Kelas Vii Mts Semester Ganjil. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 5371–5380.

Munthe, A. P. (2018). Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jdp*, 11(3), 210–228.

Mustika Wati, S., Dian Sumadi, C., Raya Telang, J., Telang, D., Kamal, K., Bangkalan, K., & Timur, J. (2025). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN PADA KELAS V UPTD SDN KAMAL 2 BANGKALAN Oleh. *Jurnal Media Akademik(Jma)*, 3(1), 3031–5220.

Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>

Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>

Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., Trifena Tarusu, D., Pascasarjana, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 2023(19), 926–935. Retrieved from

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10047811>

Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351.

Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>