



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 4122-4137

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kosak Kata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023

I Gede Santika Yasa^{1✉}, I Nyoman Sudirman²

(1) Pendidikan Bahasa Inggris ITP Markandeya Bali,

(2) PGSD ITP Markandeya Bali

Email: santikayasa801@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini fokus terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris dasar dengan penekanan pada penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. Hasil observasi dan pretest terhadap tujuh anak-anak Desa Selat Peken yang duduk di bangku kelas 6 SDN 2 Selat yang mengikuti *English Course* menunjukkan rendahnya kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar. Faktor-faktor seperti kurangnya intensitas pembelajaran, metode yang membosankan, dan kekurangan pengajar kompeten diidentifikasi sebagai penyebab utama. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini menerapkan metode PALS (*Participatory Action Learning System*) dengan menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Setelah enam sesi pembelajaran, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kosakata, dengan nilai rata-rata hasil tes meningkat dari 47,14 yang masuk ke dalam kategori "Kurang" untuk pretest menjadi 87,14 untuk *posttest* yang masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Respon positif dari hasil wawancara terhadap anak-anak menunjukkan bahwa *Flash Card* efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Flash Card* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan kosakata dasar anak-anak Desa Selat Peken.

Kata Kunci: *Flash card, Bahasa Inggris, Kosak Kata*

Abstract

This research focuses on increasing basic English vocabulary with an emphasis on the use of Flash Card learning media. The results of observations and pretests on seven children from Selat Peken Village who were in grade 6 at SDN 2 Selat showed low basic English vocabulary skills. Factors such as lack of learning intensity, boring methods, and a lack of competent teachers were identified as the main causes. To overcome this problem, this research applies the PALS (Participatory Action Learning System) method using Flash Card media in English language learning. After six learning sessions, the posttest results showed a significant increase in vocabulary skills, with the average test score increasing from 47.14 which was in the "Poor" category for the pretest to 87.14 for the posttest which was in the "Very Good" category. Positive responses from interviews with children show that Flash Cards are effective in increasing motivation and understanding English vocabulary. Therefore, it can be concluded that the use of Flash Cards in learning English can improve the basic vocabulary skills of the children of Selat Peken Village.

Keywords: *Flash Card, English, Vocabulary*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan dan peradaban dunia semakin terasa di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, politik, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. Berpacu dengan peradaban yang sangat dinamis secara tidak langsung menuntut manusia untuk dapat meningkatkan kemampuan di berbagai bidang. Salah satunya adalah kecakapan dalam berbahasa Inggris. Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dewasa ini. Menurut Fromkin (1990) menyatakan bahwa bahasa Inggris sebagai *"the lingua franca of the world"* yang berarti bahasa Inggris merupakan bahasa pengantar di dunia. Sehingga bahasa Inggris harus dikuasai secara baik oleh hampir semua kalangan di era global seperti sekarang. Dengan menguasai bahasa Inggris, seseorang akan memiliki tingkat kepercayaan diri yang jauh lebih baik dalam berkomunikasi. Kepercayaan diri inilah yang kemudian dapat mengekspansi jangkauan hubungan secara global di berbagai bidang dan berpotensi untuk membuka berbagai peluang emas dalam jenjang karir seseorang. Pendidikan bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu langkah vital dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak agar mereka memiliki kemampuan dasar berbahasa yang baik untuk mendukung penguasaan bahasa Inggris kedepannya.

Terdapat 3 aspek penting yang mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris seseorang diantaranya kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pengucapan (*pronunciation*). Variasi kosa kata adalah salah satu hal terpenting agar seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris. Dengan variasi kosa kata yang beragam,

seseorang akan mampu untuk menyampaikan informasi dengan jauh lebih baik dan efektif. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap 4 keterampilan utama dalam bahasa Inggris yaitu mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), menulis (*writing*) dan berbicara (*speaking*) (Hidayati, 2017). Oleh karena itu, perlu pengenalan beragam kosakata bahasa Inggris sejak dini khususnya di bangku sekolah dasar melalui metode pembelajaran yang menarik dan variatif.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap 7 anak-anak yang duduk di bangku kelas 6 SDN 2 Selat yang mengikuti kegiatan *English Course* menyatakan bahwa, kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar yang dimiliki masih tergolong rendah. Data ini diambil dari hasil tes kosakata bahasa Inggris dasar yang berjumlah 30 butir soal meliputi kosakata *public place, fruit & vegetable, occupation, weather & hobby*. Dari 7 orang anak-anak yang mengikuti kegiatan kelompok belajar, rata-rata nilai yang didapatkan adalah 47.1 yang masuk pada kuadran "Kurang". Peneliti juga melaksanakan kegiatan wawancara singkat bersama para anak-anak saat pertemuan awal. Mereka menerangkan bahwa, kurangnya intensitas pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan sekolah, metode pembelajaran yang membosankan, serta ketidakterersediaan pengajar yang kompeten di lingkungan sekolah menjadi pemicu kurangnya kemampuan penguasaan kosakata mereka. Mereka juga menyampaikan bahwa, wali kelaslah yang menjelaskan materi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Kadangkala, wali kelas hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi.

Variasi media pembelajaran adalah salah satu cara untuk mengatasi berbagai problematika pembelajaran khususnya bahasa Inggris agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan memberikan dampak dalam peningkatan kemampuan siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah Media Visual. Menurut Sanjaya (2015) mendefinisikan media visual sebagai media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara diantaranya: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Bentuk visual berupa: gambar representatif, diagram, peta, dan grafik (Sari & Lestari, 2018). Salah satu media visual yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah *Flash Card* atau Kartu bergambar. Menurut Susilana dan Riyana (2009) menjelaskan *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Dengan

menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata.

Oleh sebab itu, penggunaan Media *Flash Card* dalam pembelajaran khususnya kosakata bahasa Inggris merupakan salah satu alternatif dengan beberapa kelebihan diantaranya: 1) Mudah dibawa kemana-mana, 2) praktis, 3) menarik karena didesain secara menarik, 4) Memudahkan mengingat kosakata karena disajikan secara ringkas, 5) dapat diaplikasikan dengan beberapa variasi metode pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Empit Hotimah (2019) mengenai penggunaan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas 2 jenjang sekolah dasar yang menyatakan terdapat peningkatan hasil nilai rata-rata *posttest* dari siklus 1 yaitu 68 menjadi 84 untuk siklus 2 yang sudah melampaui nilai KKM yaitu 65. Selain itu, hasil penelitian juga menyatakan bahwa dengan penerapan *Flash Card* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran *Flash Card* dengan desain yang menarik untuk menarik perhatian dan memotivasi anak-anak Banjar Selat Peken yang mengikuti kegiatan program *English Course* yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar untuk mendukung kemampuan lain dalam berbahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dasar anak-anak Desa Selat Peken melalui media *Flash Card*.

METODE PENELITIAN

Penelitian *best practice* ini menggunakan metode PALS (*participatory action learning system*) yang merupakan bentuk baru dari pendekatan pemberdayaan masyarakat yang dahulu dikenal sebagai "*learning by doing*" atau belajar sambil bekerja (Pujani et al., 2023). Secara lebih lanjut, Menurut Silmi (2017) menjelaskan bahwa PALS adalah pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar tentang suatu topik, yang segera setelah itu diikuti aksi atau kegiatan riil yang relevan dengan materi pemberdayaan masyarakat tersebut. Pendekatan ini dapat digunakan dalam mengidentifikasi kebutuhan, perencanaan, pemantauan atau evaluasi proyek dan program. Metode ini dapat dibagi menjadi beberapa langkah diantaranya: langkah pertama adalah mengidentifikasi permasalahan terkait penguasaan kosakata bahasa Inggris anak-anak yang mengikuti kegiatan *English Course* yang dilakukan setelah pelaksanaan observasi, tes kemampuan awal serta wawancara singkat bersama anak-anak saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Langkah kedua

adalah melaksanakan analisis kebutuhan berupa produk sebagai alat pemecahan permasalahan yang dalam hal ini adalah media pembelajaran *Flash Card* untuk mendukung proses pembelajaran.

Langkah ketiga adalah perancangan proses pengajaran, pengaplikasian, latihan dan simulasi menggunakan produk *Flash Card*. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 6 kali dengan produk *Flash Card* berukuran 9x9 Cm yang dilengkapi gambar serta kosakata bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Berikut adalah beberapa cakupan topik dan contoh dari produk *Flash Card* yang diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

Tabel 1. Topik Flash Card

No	Materi	Topik <i>Flash Card</i>	Jumlah Flash Card
1	<i>Spelling</i>	<i>Alphabet</i>	26 Buah
2	<i>Numbers</i>	<i>Numbers</i>	29 Buah
3	<i>My Favorite</i>	<i>Fruit & Vegetable</i>	30 Buah (15 <i>Fruit</i> & 15 <i>Vegetable</i>)
4	<i>My Hobby</i>	<i>Hobby</i>	15 Buah
5	<i>Future Career</i>	<i>Occupation</i>	20 Buah
6	<i>Public Place</i>	<i>Public Place</i>	20 Buah

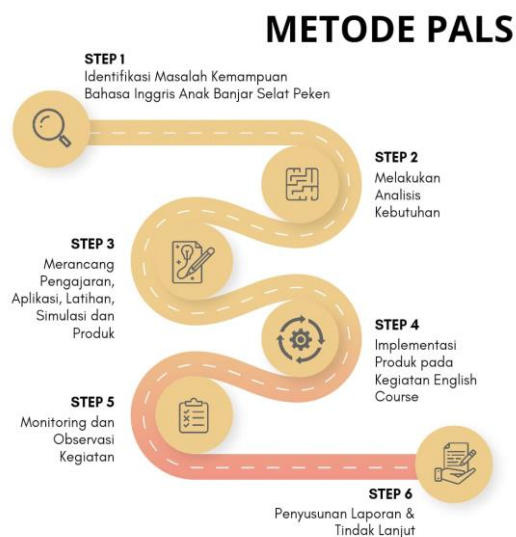


Gambar 1. Media Flash Card yang akan diterapkan

Langkah keempat adalah pengimplementasian produk *Flash Card* pada kegiatan *English Course* yang dilaksanakan sebanyak 6 kali selama 1 jam 30 menit disetiap kali pertemuan. Pembelajaran dibagi menjadi beberapa sesi diantaranya: 1) Tahap pembahasan materi, 2) Tahap pemberian latihan yang dikombinasikan dengan metode permainan interaktif, dan 3) Pengadaan tanya jawab disetiap akhir pertemuan untuk mengetahui pemahaman siswa melalui tanya jawab singkat. Tahapan kelima adalah monitoring dan observasi pengimplementasian produk dalam kegiatan pembelajaran *English Course*. Peneliti mengobservasi sejauh mana efektifitas penggunaan *Flash Card* dalam peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui hasil wawancara, *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan wawancara dilaksanakan sebanyak 2 kali dalam proses pembelajaran yaitu di awal untuk mengetahui permasalahan yang muncul dan diakhir proses pembelajaran (saat

pertemuan ke-6). Hasil dari data wawancara dianalisis model *Miles & Huberman* yang dibagi menjadi 3 tahapan analisis data yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. *Pretest* dilaksanakan diawal sebelum penerapan media *Flash Card* yang hasilnya dijadikan dasar identifikasi kemampuan kosakata bahasa Inggris. Sedangkan, *posttest* dilaksanakan diakhir proses pembelajaran (setelah 6 kali pertemuan) yang hasilnya menunjukkan perkembangan kemampuan kosakata dasar bahasa Inggris. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan aplikasi perangkat lunak SPSS 23 dan disajikan dalam bentuk tabel, dan deskripsi. Untuk menentukan kategori kualifikasi dari hasil *posttest* menggunakan metode Skala *Likert*.

Langkah terakhir dalam metode ini adalah penyusunan laporan dan tindak lanjut dari temuan-temuan setelah proses pengimplementasian *Flash Card* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang disajikan secara deskriptif dengan bantuan tabel sebagai visualisasi data. Berikut adalah pola pemecahan masalah penelitian dengan metode PALS mengenai penerapan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak-anak Desa Selat Peken:



Gambar 2. Metode Pemecahan Masalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan mulai minggu pertama bulan Oktober bertepatan dengan pelaksanaan program *English Course* yaitu pada tanggal 8 Oktober 2023 yang bertempat di Banjar Selat Peken tepatnya di SDN 2 Selat. Peneliti melaksanakan observasi dan *pretest* pemahaman kosakata bahasa Inggris dasar terhadap 7 orang anak-anak Banjar Selat Peken yang duduk di bangku kelas 6 yang mengikuti kegiatan les. Selain itu, peneliti juga melaksanakan kegiatan wawancara untuk mengetahui respon anak-anak terkait proses pembelajaran bahasa Inggris dan kendala yang mereka hadapi. Setelah pelaksanaan

observasi dan *pretest*, peneliti mengidentifikasi hasil dari *pretest* dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang menyebabkan kemampuan penguasaan kosakata anak-anak yang rendah di kawasan Banjar Selat Peken. Ditemukan bahwa, nilai rata-rata hasil tes kosakata bahasa Inggris dasar yang didapat adalah 47,1 yang masuk kedalam kuadran kurang. Hal ini didukung dengan hasil wawancara bersama 7 orang anak-anak yang menyatakan kurangnya intensitas pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan sekolah, metode pembelajaran yang membosankan, serta ketidakterersediaan pengajar yang kompeten di lingkungan sekolah menjadi pemicu kurangnya kemampuan penguasaan kosakata mereka. Mereka juga menyampaikan bahwa, wali kelaslah yang menjelaskan materi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Kadangkala, wali kelas hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi.



Gambar 3. Proses Observasi Awal (Pemberian *Pretest*, Wawancara) dan Analisis Hasil Observasi

Di minggu kedua bulan Oktober, dilaksanakan proses analisis kebutuhan berupa metode, alat, atau bahan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak termasuk proses perancangan pengajaran, aplikasi, latihan, dan simulasi dari produk berupa *Media Flash Card* dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti memilih media/ alat *Flash Card* sebagai media alternatif untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris dasar yang dilengkapi dengan gambar dengan desain menarik. Peneliti menggunakan *Canva* dalam membuat desain dari *Flash Card* dengan ukuran 9 x 9 CM. Terdapat 6 jenis topik yang dibuatkan *Flash Card* diantaranya *Alphabet, numbers, fruit & vegetable, hobby, weather, dan occupation*. Materi ini dipilih dari pendapat Tarigan (1987) yang membagi beberapa kosakata dasar bahasa Inggris yang harus dikuasai untuk mendukung kemampuan bahasa Inggris.

Proses selanjutnya adalah implementasi produk *Flash Card* dalam kegiatan pembelajaran yang dimulai pada minggu kedua bulan Oktober hingga Minggu terakhir bulan November. Berikut adalah pemaparan kegiatan setiap pertemuan, diantaranya:

Pertemuan 1



Gambar 4. Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2023. Pada pertemuan ini, peneliti mengenalkan *Flash Card* kepada anak-anak sekaligus membahas materi pertama yaitu *spelling* dengan topik *Flash Card Alphabet* yang berjumlah 26 buah. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi huruf dan cara pelapalannya lalu dilanjutkan dengan pembagian *Flash Card* kepada anak-anak. Anak-anak melafalkan setiap huruf bahasa Inggris sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card*. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif dimana peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. Lalu anak-anak secara bergiliran maju ke depan kelas dan menulis sebuah kata dalam bahasa Inggris dari awalan huruf yang telah diajarkan dalam bentuk kata rumpang yang harus ditebak oleh teman-temannya. Lalu, anak yang bisa melengkapi huruf yang rumpang menjadi kata yang utuh harus melafalkan kata tersebut dalam bahasa Inggris.

Pertemuan 2



Gambar 5. Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2023. Pada pertemuan ini, peneliti membahas materi kedua yaitu *Numbers* dengan topik *Flash Card Numbers* yang berjumlah 29 buah yang dibagi 20 angka dari 1 sampai 20 dan 10 angka puluhan seperti 30 (*thirty*), 40 (*forty*) dan seterusnya. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi angka, cara pelapalannya dan rumus agar lebih mudah dalam mengingat angka dalam bahasa Inggris. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian *Flash Card* kepada anak-anak. Anak-anak melafalkan setiap angka dalam bahasa Inggris sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card*. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif dimana peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. Lalu anak-anak secara bergiliran

maju ke depan kelas untuk menulis sebuah angka dan akan dilafalkan oleh teman-temannya. Kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab hitung pulang untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak terkait materi yang telah dijelaskan.

Pertemuan 3



Gambar 6. Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 4 November 2023. Pada pertemuan ini, peneliti membahas materi ketiga yaitu *My Favorite* dengan topik *Flash Card Fruit & Vegetables* yang berjumlah 30 buah yang dibagi menjadi 15 *Fruit* & 15 *Vegetable*. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi buah dan sayuran secara bergantian dan cara pelafalannya. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian *Flash Card* kepada anak-anak. Anak-anak melafalkan setiap buah dan sayuran dalam bahasa Inggris sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card*. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif dimana peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. Lalu anak-anak secara bergiliran maju ke depan kelas untuk menggambar sebuah buah atau sayuran yang ada pada kartu *Flash Card* yang diberikan oleh peneliti lalu menginstruksikan teman-temannya untuk menebak gambar yang digambar di depan. Kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan tes tanya jawab untuk mengetahui pemahaman anak-anak terkait materi yang dipaparkan.

Pertemuan 4



Gambar 7. Pertemuan 4

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2023. Pada pertemuan ini, peneliti membahas materi keempat yaitu *My Hobby* dengan topik *Flash Card Hobby* yang berjumlah 15 buah. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi kosakata tentang hobi, cara pelafalannya, dan cara untuk menyatakan hobi dalam bahasa Inggris. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian *Flash Card* kepada anak-anak. Anak-anak

melafalkan setiap kosakata hobi dalam bahasa Inggris sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card*. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif dimana peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. Lalu anak-anak secara bergiliran maju ke depan kelas untuk memperagakan sebuah hobi sesuai dengan *Flash Card* yang ditunjukkan oleh peneliti. Lalu anak-anak lainnya harus menebak hobi yang dimaksudkan. Kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan pemberian pertanyaan hitung pulang untuk memantau pemahaman anak-anak terkait materi yang dipaparkan.

Pertemuan 5



Gambar 8. Pertemuan 5

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 18 November 2023. Pada pertemuan ini, peneliti membahas materi kelima yaitu *Future Career* dengan topik *Flash Card Occupation* yang berjumlah 20 buah. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi tentang pekerjaan, cara pelapalannya dan cara menyampaikan cita cita yang ingin dicapai dimasa depan. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian *Flash Card* kepada anak-anak. Anak-anak melafalkan setiap kosakata pekerjaan dalam bahasa Inggris sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card*. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif dimana peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. Lalu anak-anak secara bergiliran maju ke depan kelas untuk menyampaikan sebuah kata yang mendeskripsikan sebuah pekerjaan sesuai dengan *Flash Card* yang diberikan oleh peneliti. Anak-anak lainnya harus menebak pekerjaan yang dimaksud oleh anak dalam bahasa Inggris. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab interaktif mengenai kosakata pekerjaan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak terkait materi yang dipaparkan.

Pertemuan 6



Gambar 9. Pertemuan 6

Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 25 November 2023. Pada pertemuan ini, peneliti membahas materi keenam yaitu *Public Place* dengan topik *Flash Card Public Place* yang berjumlah 20 buah. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi mengenai kosakata tempat umum dalam bahasa Inggris, cara pelafalannya, dan cara untuk menunjukkan lokasi suatu tempat. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian *Flash Card* kepada anak-anak. Anak-anak melafalkan setiap kosakata *public place* dalam bahasa Inggris sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card*. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif dimana peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. Lalu anak-anak secara bergiliran maju ke depan kelas untuk mendeskripsikan sebuah tempat umum sesuai dengan yang terdapat pada *Flash Card* yang diberikan oleh peneliti. Anak-anak lainnya harus menebak tempat umum yang dimaksud dalam bahasa Inggris. Kegiatan diakhiri dengan pemberian tes tanya jawab kosakata bahasa Inggris tentang binatang untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak terkait materi yang dijelaskan.

Tahapan selanjutnya setelah penerapan 6 kali pembelajaran dengan *Flash Card* adalah monitoring dan observasi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dari pertemuan pertama sampai ke-enam. Peneliti menggunakan beberapa instrument pada tahapan ini diantaranya: hasil penilaian *pretest* dan *posttest*, dan hasil wawancara yang disebarakan diakhir pertemuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar anak-anak. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 25 November 2023 sebelum proses pembelajaran dimulai terhadap 7 orang anak-anak yang secara konsisten mengikuti kegiatan pembelajaran. Terdapat 5 buah pertanyaan yang diajukan terhadap responden untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penerapan media *Flash Card* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan *Posttest* diakhir sesi pembelajaran di tanggal yang sama. Anak-anak diberikan 30 butir soal kosakata bahasa Inggris dengan materi yang terdiri dari *spelling, numbers, fruit & vegetable, hobby, occupation, dan public place* dengan *paper test*.

Tahapan terakhir adalah penyusunan laporan dari semua hasil data yang telah didapatkan baik melalui observasi langsung, hasil nilai *pretest & posttest*, wawancara dan catatan lapangan. Laporan ditulis secara deskriptif dan mengulas semua hasil yang ditemukan mengenai efektivitas penggunaan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar anak-anak yang mengikuti kegiatan *English Course*.

Dari pelaksanaan penelitian mengenai media *Flash Card* yang diterapkan selama 6 kali

pertemuan pembelajaran guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, berikut adalah hasil yang diperoleh diantaranya:

Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan terhadap semua anak-anak yang mengikuti kegiatan *English Course*. Hasil wawancara dianalisis dengan model Miles dan Huberman yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Pertanyaan pertama membahas mengenai respon terhadap *Flash Card*. Dari 7 responden yang mengikuti sesi wawancara, semua menyatakan secara konsisten pandangan positif penggunaan *FlashCard* dalam proses pembelajaran. Mereka menganggap *Flash Card* sebagai media yang sangat baik dalam membantu melihat gambar dan kata, sehingga memudahkan proses mengingat kosakata bahasa Inggris. Selain itu, pembelajaran dengan media ini juga dianggap sangat menyenangkan, mempermudah dalam memahami materi, dan tidak membosankan. Temuan ini didukung dengan hasil penelitian oleh Widya, Tiarna Ika Yuliana, Yulia Sofiani (2018) mengenai pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan media *Flash Card* yang menunjukkan bahwa, melalui penggunaan media ini mendapatkan respon yang positif dari anak-anak dan anak-anak merasakan nuansa pembelajaran dan pengalaman baru yang jauh lebih menyenangkan. Berdasarkan respon tersebut dan didukung dengan hasil penelitian relevan, dapat diketahui bahwa, penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang positif, menyenangkan dan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.

Pertanyaan kedua membahas mengenai perasaan anak-anak saat menggunakan *Flash card*. Secara konsisten, ke tujuh responden menyatakan perasaan gembira dan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard*. Dengan adanya gambaran yang menarik secara signifikan membantu mereka dalam mengingat setiap kosakata yang diajarkan dan menjadi faktor pendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Mereka juga menyampaikan tidak pernah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan keinginan untuk selalu datang dalam program les bahasa Inggris. Temuan pada hasil wawancara pertanyaan pertama dan kedua didukung oleh hasil dari penelitian Fitria Iswari (2017) yang meneliti mengenai pengembangan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa tingkat sekolah dasar yang menyatakan bahwa siswa dan siswi merasa sangat senang menggunakan media gambar *flashcard* dalam proses belajar dan pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan bentuk dan warna *flashcard* yang menarik serta cara penggunaannya yang menyerupai

permainan. Dari respon tersebut dan didukung dengan hasil penelitian relevan dalam dilihat bahwa, penggunaan media *Flashcard* tidak hanya efektif dalam aspek pembelajaran, namun juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pertanyaan berikutnya adalah motivasi dan peningkatan kemampuan. Secara konsisten, semua responden menyatakan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena dengan penggunaan media *Flashcard* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, variatif, dan tidak membosankan. Mereka juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar setelah belajar menggunakan *Flash Card*. Temuan ini didukung dengan hasil penelitian dari Fitria Iswari (2017) yang menyatakan terdapat peningkatan nilai kemampuan kosakata bahasa Inggris setelah menggunakan metode pembelajaran berupa media gambar *flashcard* sebesar 44% pada penelitian mengenai pengembangan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Empit Hotimah (2019) mengenai penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di Mi Ar-Rochman Samarang Garut juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode pemberian kartu bergambar. Berdasarkan respon tersebut dan didukung oleh hasil dari penelitian relevan lainnya, dapat dilihat bahwa, *Flash Card* tidak hanya menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Pertanyaan keempat membahas mengenai kesulitan dan solusi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa responden menyatakan terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris dasar, namun secara konsisten, responden menyatakan *Flash Card* menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dengan bantuan gambar yang disediakan pada *Flash Card* membuat para responden lebih mudah dalam memvisualisasikan makna kosakata bahasa Inggris yang secara signifikan mempengaruhi daya ingat terhadap kosakata tersebut. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitria Iswari (2017) yang meneliti mengenai pengembangan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa tingkat sekolah dasar yang menyatakan bahwa dengan adanya gambar yang mendeskripsikan kosakata bahasa Inggris menyebabkan anak-anak menjadi lebih mudah dalam mengingat kosakata dan menjadi solusi terhadap kesulitan menghafal kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan respon dan hasil dari penelitian relevan tersebut, dapat dilihat bahwa, *Flashcard* memberikan solusi konkret dalam mengingat kosakata bahasa Inggris dalam pembelajaran.

Pertanyaan terakhir mengenai pilihan metode pembelajaran. Secara konsisten, ke tujuh responden lebih menyukai pembelajaran dengan media *Flash Card* dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media *Flash Card*. Hal ini dikarenakan, dengan bantuan media ini, anak-anak dapat melihat visual gambar dari kosakata yang diajarkan sehingga mempermudah dalam mengingat kosakata. Selain itu, mereka juga menyampaikan dengan digunakannya media *Flash Card* dalam sesi permainan saat pembelajaran, sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan respon tersebut, dapat dilihat bahwa *Flash Card* lebih disukai oleh anak-anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasanya mereka temui di sekolah.

Berdasarkan hasil pembahasan wawancara diatas, dapat dilihat bahwa, *Flash Card* adalah media yang sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan, kosakata bahasa Inggris disajikan kedalam bentuk kartu bergambar dengan desain yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan keseruan dalam proses pembelajaran dan membantu anak-anak dalam mengingat kosakata bahasa Inggris dengan jauh lebih mudah. Proses pembelajaran juga menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dilaksanakan pada minggu pertama bulan Oktober dan *Posttest* dilaksanakan diakhir bulan November untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar siswa. Berikut adalah hasil perbandingan antara *Pretest* dan *Posttest* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS 23:

Tabel 2. Hasil Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	N	Minimum	Maximum	Mean
<i>Pretest</i> Kosakata Bahasa Inggris	7	45	50	47,14
<i>Posttest</i> Kosakata Bahasa Inggris	7	80	95	87,14
Valid N (<i>listwise</i>)	7			

Berdasarkan hasil analisis data diatas terlihat bahwa pada nilai *pretest*, nilai minimum kosakata bahasa Inggris adalah 45, nilai maksimumnya adalah 50, dengan rata-rata sebesar 47.14. Sementara itu, pada *posttest*, terjadi peningkatan yang signifikan dengan nilai minimum *posttest* adalah 80, nilai maksimumnya mencapai 95, dengan rata-rata yang lebih tinggi sebesar 87.14. Valid N (*listwise*) menunjukkan bahwa data dari ke-7 responden telah dianalisis dengan lengkap.

Berdasarkan hasil *Posttest*, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 87, 14 yang masuk

kedalam kuadran "Sangat Baik" berdasarkan perhitungan kategori kualifikasi nilai dengan menggunakan skala *likert*. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar anak-anak setelah penerapan *Flash Card* sebagai media pembelajaran. Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Arifin Nurcahyani (2020) mengenai penerapan *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris tingkat sekolah dasar yang salah satu fokus penelitian mengenai peningkatan kosa kata yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai 20% setelah penerapan *Flash Card* sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian *best practice* diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui hasil wawancara, mayoritas anak-anak memberikan respon positif terhadap penggunaan *Flashcard* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris karena dinilai menyenangkan, motivatif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris dasar. Beberapa anak-anak menyatakan adanya peningkatan kemampuan kosakata dasar setelah penerapan *flashcard* sebagai media pembelajaran dan *Flash Card* mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata. Secara lebih lanjut, semua anak-anak yang menjadi responden menyatakan lebih menyukai pembelajaran dengan *flashcard* daripada metode konvensional. Hasil wawancara tersebut didukung dengan peningkatan secara signifikan nilai *posttest* yang didapatkan oleh anak-anak dengan nilai rata-rata sebesar 87.14 yang masuk dalam kuadran "Sangat Baik" dari nilai *Pretest* sebesar 47.14. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berkontribusi dalam peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fromkin, H. L. (1990). *Uniqueness: The human pursuit of difference*. Springer Science & Business Media.
- Hidayati, N. N. (2017). meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini dengan kartu bergambar. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86.
- Hotimah, E. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119.

<https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>

- Nurchayani, A. (2020). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA FLASH CARD SISWA KELAS 3 SDN PUTAT 02, GEGER, MADIUN TAHUN AJARAN 2019/2020. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Pujani, N. M., Subamia, I. D. P., & Sadewa, P. H. (2023). PKM Pengolahan Limbah Terintegrasi di Desa Belimbing Pupuan Tabanan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.46843/jmp.v2i1.278>
- Riyana, C., & Susilana, R. (2009). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian. *Bandung: CV Wacana Prima*.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Silmi, A. F. (2017). Participatory Learning And Action (PLA) di Desa Terpencil: Peran LSM PROVISI Yogyakarta dalam Pemberdayaan Masyarakat di Lubuk Bintialo Sumatra Selatan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 1(1), 83–102.
- Tarigan, H. G. (1987). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa, Bandung.
- Widya, W., Yuliana, T. I., & Sofiani, Y. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 39. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2359>.