



**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA DENGAN PENGGUNAAN *FLASH CARD* DI TINGKAT
SEKOLAH DASAR**

Evi Syafitri¹, Amrah², Arna Nilawati³

¹ Universitas Negeri Makassar/email: evisyafitri05@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar /email: amrah@gmail.com

³ UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah /email: arnanilawati77@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 7-09-2024</i> <i>Revised; 10-10-2024</i> <i>Accepted; 25-11-2024</i> <i>Published; 30-11-2024</i>	Kosakata merupakan komponen krusial dalam penguasaan bahasa Inggris, berperan sebagai fondasi untuk membentuk kalimat dan memahami teks. Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi penggunaan <i>flash card</i> dalam penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa di tingkat sekolah dasar. <i>Flash card</i> , sebagai media visual dan interaktif, menggabungkan elemen gambar dan teks untuk membantu pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa. Berdasarkan teori konstruktivisme, pembelajaran dengan <i>flash card</i> mendorong interaksi sosial serta meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan <i>flash card</i> secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari mula dengan nilai rata-rata 37 pada siklus I dan meningkat dengan nilai rata-rata 84 pada siklus II. Selain itu, penggunaan <i>flash card</i> juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata baru secara kontekstual. Oleh karena itu, <i>flash card</i> terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa ditingkat sekolah dasar.
Keywords: <i>Kosakata, flash card, pembelajaran bahasa inggris</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata seseorang berperan penting dalam menentukan keterampilan berkomunikasi dan kemampuannya memahami informasi. Kosakata umumnya adalah kumpulan kata dalam suatu bahasa yang diketahui dan digunakan oleh penuturnya; ini mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Nastiti (2017) menyatakan bahwa kosakata adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan kata-kata tertentu dalam bahasa tertentu, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran kreatif diperlukan dalam dunia pendidikan yang terus berubah agar siswa tetap tertarik dan termotivasi. Alat sederhana yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi di kelas, *flash card* adalah salah satu teknik yang sangat diminati. Dengan menggunakan *flash card*, siswa tidak hanya dilatih untuk mengungkapkan pendapat mereka, tetapi mereka juga secara aktif memperluas kosakata mereka. Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena membantu siswa memahami dan menggunakan bahasa dalam berbagai situasi. Namun, masalah seperti kesulitan melafalkan kata dan berbicara dalam bahasa Inggris sering terjadi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa diperlukan. Card flash telah terbukti sebagai salah satu cara terbaik dalam. *Flash card* telah terbukti sebagai salah satu metode yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Menurut Albralhalm Malslow dalam Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023), ini didukung oleh beberapa teori pembelajaran, yaitu:

1. Teori Konstruktivisme:
 - a. Piaget: Menekankan pentingnya pengalaman langsung dan pembentukan pengetahuan oleh siswa. Melalui *flash card*, siswa membangun pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui interaksi dengan teman-temannya.
 - b. Vygotsky: Menyoroti peran sosial dalam pembelajaran. *Flash card* menciptakan zona perkembangan proksimal (ZPD), memungkinkan siswa belajar dengan bantuan teman sebaya.
2. Teori Belajar Sosial:

Bandura: Menegaskan pentingnya pemodelan dan penguatan. Ketika siswa melihat teman-temannya menggunakan kosakata baru, mereka terdorong untuk meniru dan mempraktikkannya.
3. Teori Motivasi:

Maslow: Dalam hierarki kebutuhan Maslow, rasa dihargai dan diakui sebagai bagian dari kelompok merupakan motivasi yang penting. *Flash card* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pendapat, sehingga mereka merasa dihargai.

Menurut Angreany (dalam Wahyuni, 2017), *flash card* adalah media pembelajaran yang berupa kartu kecil dengan gambar, biasanya foto, simbol, atau ilustrasi. Gambar-gambar terletak di sisi depan kartu, dan kata-kata atau kalimat yang terkait dengan gambar terletak di sisi belakangnya. *Flash card* dibuat untuk menarik perhatian siswa pada ide-ide yang terkait dengan gambar yang ada di dalamnya.

Menurut Arsyad, dalam penelitian yang dilakukan oleh Halim Qoribu Syarif dan M.V. Reominingsih (2016), *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang membantu siswa memahami konsep yang diwakili oleh visual pada kartu. Dalam penelitian yang sama, Susanto menyatakan bahwa *flash card* dapat berbentuk persegi panjang, persegi, atau segitiga dan berfungsi sebagai alat bantu untuk melatih kemampuan berbicara siswa, membantu pengembangan keterampilan bahasa mereka.

Menurut para ahli, *flash card* adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah pembelajaran. *Flash card* berfungsi sebagai perantara yang membantu anak dalam berbagai aspek perkembangan mereka, terutama dalam hal bahasa. Media ini membuat siswa lebih mudah memahami kosa kata dan ide baru. *Flash card* yang berisi gambar, kata-kata, atau kombinasi keduanya dimaksudkan untuk memperluas kosakata siswa dan membuatnya lebih mudah diingat dan dipahami.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa *flashcards* berguna untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Berikut ini adalah beberapa keuntungan utama dari penggunaannya:

1. Meningkatkan daya ingat, siswa lebih mudah menghafal kosakata karena flashcard memiliki elemen visual dan teks. Gambar pada kartu flash meningkatkan retensi informasi dengan bekerja sama dengan kode verbal Paivio dalam Stephen, (2011).
2. Menggunakan flashcard meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan (Puspitasari et al., 2022).
3. Flashcard praktis dan berguna dapat digunakan dalam berbagai lingkungan, baik di dalam maupun di luar ruangan. Mereka dapat digunakan oleh pendidik untuk mendorong partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan, seperti latihan berbicara, diskusi kelompok, atau permainan yang merangsang partisipasi siswa (Fitriyani, 2023).
4. Flashcard membantu siswa memahami kosakata karena mereka memiliki hubungan langsung dengan gambar. Menerjemahkan, membaca, dan menulis ulang kosakata adalah contoh proses belajar yang bermanfaat dan bermanfaat (Amelia, 2021; Aini, 2022).
5. Meningkatkan keterampilan berbahasa secara keseluruhan. Flashcards membantu siswa membaca dan berbicara, terutama di tingkat pendidikan dasar, selain membantu mereka menguasai kosa kata (Laila, 2019).

Dengan berbagai manfaat tersebut, flashcard merupakan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris jika digunakan secara kreatif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Model ini terdiri dari dua siklus dan memiliki empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus ini terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Siklus II digunakan sebagai perbaikan jika indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada Siklus I tidak tercapai.



Gambar 1. Siklus Teori Kurt Lewin

Tahapan-tahapan tersebut mencakup satu siklus penuh. Perencanaan untuk siklus berikutnya diperbaiki dengan mengurangi pernyataan guru yang terlalu mengontrol siswa, yang meningkatkan kemandirian mereka. Setiap siklus PTK tidak berhenti, dan jika hasil yang diinginkan telah dicapai, penelitian dihentikan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus: Siklus I terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan, b) Pelaksanaan c).Observasi, dan d). Refleksi.

Tahapan dalam penelitian ini meliputi satu siklus penuh. Pada siklus selanjutnya, perencanaan diperbaiki dengan mengurangi intervensi guru yang terlalu mengontrol siswa, sehingga lebih mendorong kemandirian mereka. Setiap siklus dalam metode PTK dilakukan secara berkesinambungan, dan penelitian dihentikan ketika hasil yang diharapkan telah tercapai. Pada tahap perencanaan, berbagai persiapan dilakukan, seperti membuat rencana pembelajaran, menyiapkan dan melengkapi media pembelajaran, membuat kisi-kisi soal latihan, alat evaluasi, lembar observasi, dan angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan hasil siswa dievaluasi setelah siklus pertama. Dalam siklus kedua, tahapan yang sama perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi digunakan untuk memperbaiki hasil siswa dari siklus pertama. Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V UPT SPD SD Inpres Hartaco Indah, penelitian ini dilakukan pada 2 September hingga 26 September 2024. Pada tahap ini, tindakan yang diterapkan pada Siklus II disesuaikan. Hasil penelitian mengenai seberapa efektif penggunaan *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA	SIKLUS I	SIKLUS II
		NILAI 1	NILAI 2
1	Azka	40	80
2	Afiqah	60	90
3	Azalea	30	70
4	Nabila	50	80
5	Sahra	30	80
6	Jasmin	50	90
7	Arfa	50	90
8	Inces	60	90
9	Nayla	30	80
10	Ainun	40	90
11	Liana	30	80
12	Qaf	40	70
13	Emir	50	90
14	Wawan	50	80
15	Azraf	20	90
16	Mikayla	30	80
17	Windsea	40	90
18	Zidan	30	70
19	Calista	40	80
20	Gisel	30	80
21	Afifah	40	90
22	Suci	20	80
23	Aisyah	30	90
24	Reski	50	80
25	Aliyah	30	90
26	Nadhira	20	90
27	Ika	30	90
28	Afiqah	50	80
29	Yuli	30	80
30	Zahra	20	90
31	Muhammad	40	90
32	ica	30	80
Rata-Rata		37	84
Nilai Tertinggi		60	90
Nilai Terendah		20	70

Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, terdapat sebanyak 32 siswa yang terlibat, dan hasilnya menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara Siklus I dibanding dengan Siklus II, baik dari segi nilai rata-rata, nilai tertinggi, maupun nilai terendah. Pada Siklus I, nilai tertinggi yang diraih adalah 60, dengan rata-rata 37, dan nilai terendah 20. Sementara itu, pada Siklus II, nilai tertinggi meningkat menjadi 90, rata-rata mencapai 84, dan nilai terendah naik menjadi 70, menunjukkan adanya peningkatan skor siswa kelas V.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *flash card* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi para siswa. Setiap siswa yang memegang *flash card* diberikan kesempatan untuk berbicara tanpa interupsi, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berlatih berbicara dan mendengarkan. Dengan menggunakan kosakata baru dalam suasana belajar yang menyenangkan, siswa akan lebih mudah menghafal serta mengingat kata-kata tersebut. Selain itu lingkungan kelas yang inklusif, di mana setiap siswa merasa dihargai dan didorong untuk berpartisipasi aktif dapat tercipta.

Pembahasan

Dalam mempelajari kosakata baru, siswa dapat berinteraksi satu sama lain selama pembelajaran melalui media *flash card*. Menurut Komachali dan Khodareza (2012), interaksi seperti ini membantu siswa berbagi pengetahuan tentang kosakata yang mereka pahami dan ketahui. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh dan Zuhdi (2013), yang menemukan bahwa kegiatan pembelajaran tematik dengan tema pekerjaan yang menggunakan media *flash card* memiliki tingkat keterlibatan yang sangat baik antara guru dan siswa. Selain itu, hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash card* pada tema tersebut sangat memuaskan, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Widyasari, Suryandari, dan Suropto (2013). Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas IV SDN 2 Kebasen yang melakukan permainan dengan media *flash card* berhasil meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka pada tahun ajaran 2012/2013. Kemampuan berbahasa dan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan ini.

Menurut penelitian lain yang dilakukan oleh Empit Hotimah (2017), "*Penggunaan Media Flash card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*," *flash card* sangat menarik bagi anak-anak. Anak-anak menjadi lebih aktif dalam belajar dan merespons dengan media ini. Ini juga membantu mereka mengingat gambar, angka, dan huruf yang ada di *flash card*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Eka Fitriyani dan Putri Zulmi pada tahun 2017 berjudul "*Efektivitas Media Flash cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*" menemukan bahwa *flash card* memiliki efek yang signifikan terhadap peningkatan kosakata siswa sekolah dasar dalam bahasa Inggris. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mempelajari kosakata. Ini membantu siswa belajar dengan lebih fokus dan mengenali kata-kata dengan lebih mudah. Kegiatan belajar yang interaktif, seperti berpasangan dan tampil di depan kelas, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Metode ini menumbuhkan minat siswa dalam belajar kosakata dan membuat mereka lebih percaya diri di kelas.

PENUTUP

Kesimpulan

Metode *flash card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris sangat bermanfaat karena mendorong partisipasi aktif dan kepercayaan diri siswa selain meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Metode ini membuat siswa lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang relevan. Akibatnya, *flash card* menjadi salah satu pendekatan yang layak dipertimbangkan untuk mengajar bahasa Inggris. Siswa lebih terlibat dengan belajar dengan interaksi aktif dan suasana belajar yang menyenangkan. Ini membuatnya lebih mudah untuk menyerap dan menggunakan kosakata baru.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, ada beberapa saran yang sekiranya dapat dipertimbangkan:

1. Untuk sekolah disarankan agar sekolah menggunakan metode pembelajaran yang lebih beragam untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada siswa mereka. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *flash card*

2. Untuk guru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, guru harus memahami cara menggunakan media *flash card* dengan benar.
3. Harapan untuk peneliti selanjutnya agar dapat lebih mengeksplorasi dan menemukan cara lain untuk membantu siswa memperluas kosakata bahasa Inggris mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, F. dan S. S. (2017). *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar*. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra, 1(2), 138–146.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Fitriani, Eka. (2018). *Efektivitas Media Flash Card dalam eningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol 4(2), 167-182.
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>.
- Hotimah, Empit. (2017). *Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. Jurnal Pendidikan. Vol 04(01), 10-18.
- Komachali, M.E. & Khodareza, M. (2012). *International Education Studies the Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students Vocabulary Knowledge*, International Education Studies, 5(3).
- Maghfiroh, L. & Zuhdi, U. (2013). *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, JPGSD, 01(2)
- Nastiti, M. (2017). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020*.
- Puspitasari, L., Sulistiani, I. R., & Budiya, B. (2022). *Implementasi Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat di SMPN 13 Malang*. Vicratina : Jurnal Ilmiah <http://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/1712>
- Stephen, K.R. (2011). *Kognisi Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Salemba Humanika
- Syarif, H. Q., & Reominingsih, M. V. (2016). *Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar*
- Widyasari, I., Suryandari, K.C., & Suripto. (2013). *Penerapan Metode Permainan melalui Media Flash Card dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Kebasen*, JPGSD, 01(1)