



Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Mengenai Materi *Animals* Melalui Media Pembelajaran *Flashcard*

Nanda Ramadani¹, Mei Vina Estetika², Anggia Aldwi Adisti³, Ezra Imamat
Sihombing⁴, Halimatus Azizah Hutasuhut⁵, Immanuel Hasiholan Siregar⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi Penulis : meivina1705e@gmail.com

Abstract. *This research aims to increase student's understanding of animal vocabulary materials in learning English in elementary school through the use of flashcard media. The method used in this research is a qualitative approach with interview and observation techniques. Research results show that the use of flashcards as learning media can increase student involvement and motivation in the learning process. Students show a significant improvement in recognising animal names, characteristics, sounds and meanings in English after learning using flashcards. Observations during learning activities show that students are more active and enthusiastic, especially when playing flashcards in groups. This finding indicates that flashcards not only function as a visual aid, but also create a fun and interactive learning atmosphere. Thus, the use of flashcards in Learning English Language in elementary school can be an effective strategy to increase student's understanding of the material taught.*

Keywords: *Animals, English learning, Flashcard*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kosakata hewan dalam pembelajaran bahasa inggris di SD melalui penggunaan media *flashcard*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenali nama-nama hewan, ciri-ciri, suara dan arti dalam bahasa inggris setelah pembelajaran menggunakan *flashcard*. Observasi selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias, terutama saat bermain *flashcard* secara berkelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan.

Kata kunci: Binatang, Pembelajaran Bahasa Inggris, *Flashcard*

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membekali siswa dengan keterampilan komunikasi yang diperlukan di era globalisasi saat ini. Bahasa inggris tidak hanya berfungsi sebagai bahasa internasional, tetapi juga menjadi alat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, bisnis, dan teknologi. Salah satu materi yang sering diajarkan dalam kurikulum bahasa inggris adalah kosakata terkait *animals*, yang merupakan bagian fundamental dalam penguasaan bahasa. Namun, banyak guru masih menggunakan metode pengajaran yang konvensional, seperti ceramah dan penghafalan yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Metode pembelajaran yang tradisional sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Siswa dengan gaya belajar kinestetik, misalnya mungkin merasa kesulitan untuk memahami materi jika hanya disampaikan melalui teks atau ceramah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut adalah *flashcard*.

Flashcard adalah alat bantu visual yang berisi gambar dan teks yang dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami kosakata baru. Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Flashcard* memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, yang dapat meningkatkan interaksi sosial di antara mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan *flashcard* terhadap pemahaman materi *animals* dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Dengan menggunakan *flashcard*, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengenali nama-nama hewan, ciri-ciri, suara, dan arti dalam bahasa Inggris. Penelitian ini juga akan memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang lebih efektif untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan bahasa yang diperlukan untuk masa depan mereka.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data merupakan alat penting dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Metode penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan Kualitatif yang menggunakan 2 metode, yaitu :

- Metode Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara sistematis, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan yang telah dirancang tentang apa yang telah diamati dan dimana tempatnya.

- Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai kelengkapan untuk memperoleh data tentang kendala-kendala yang dihadapi selama penggunaan observasi. Teknik wawancara dikemukakan secara bebas, artinya kalimat atau pertanyaan tidak terpaku pada pedoman wawancara yang ada, namun pertanyaan dapat diperdalam dan dikembangkan sesuai dengan kondisi di tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 067098. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Inggris kelas IV. Jadi dalam studi kasus ini, peneliti tidak mengambil secara keseluruhan komponen-komponen yang ada di SDN 067098. Penelitian hanya dibatasi terkait dengan proses pembelajaran Bahasa Inggris, serta seluruh aktivitas guru dan siswa selama dalam proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digunakan pedoman observasi dan dokumentasi serta butir-butir pertanyaan dalam wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, artinya data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan sesuai dengan yang terjadi di lapangan kemudian di analisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran.

3. HASIL PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kegiatan wawancara dengan narasumber, penelitian ini memperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran bahasa inggris di SDN 067098, guru masih menggunakan metode pembelajaran membaca dan metode menghafal. Keberhasilan metode menghafal ini bergantung pada kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami materi yang disampaikan guru. Dalam menggunakan media, guru juga masih terbatas, di mana guru hanya menggunakan buku paket pelajaran yang disediakan sekolah dan menggunakan *handphone* sebagai alat pembelajaran ketika ingin *ice breaking*. Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat penting karena untuk mempermudah siswa memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Menurut (Prisanti Aulia, 2019; dan Rojab et al., 2023), media adalah semua bentuk perantara yang dapat digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide atau pendapat kepada penerima. Firmadani (2020) menyatakan bahwa media dapat memudahkan guru dalam proses mengajar serta membangkitkan motivasi belajar murid. Hotimah (2017) juga menambahkan bahwa *flashcard* adalah contoh media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm berisikan gambar, huruf dan tanda baca. Karena berisi gambar, *flashcard* dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan *flashcard* dalam permainan juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Harahap (2022) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan dan memiliki nilai positif

bagi murid. Isnaeni dan Hildayah (2020) menyatakan bahwa interaksi belajar melalui media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan *flashcard*. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif dan antusias dalam mengenali serta menyebutkan nama-nama hewan dalam bahasa inggris, ciri-ciri hewan, suara hewan, dan mengartikan nama hewan ke dalam bahasa indonesia dalam pembelajaran menggunakan *flashcard*. Respon positif yang diberikan siswa sangat terlihat ketika bermain *flashcard* secara berkelompok hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih merasa lebih memahami materi dengan bantuan *flashcard*. Hal ini sesuai dengan pendapat Latief (2023) yang menyatakan bahwa proses belajar yang menyenangkan pastinya dapat membantu memaksimalkan hasil belajar siswa. Melalui permainan *flashcard*, siswa dapat belajar sambil bermain.

Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Maghfiroh & Suyana (2021), bahwa bermain dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan anak SD. Pembelajaran yang menarik akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Minang (2022) juga berpendapat bahwa bermain dan belajar adalah dua kegiatan yang dapat berjalan bersamaan untuk meningkatkan keaktifan dan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran



Gambar 1 Implementasi Media *Flashcard*



Gambar 1 Dokumentasi Bersama Siswa

Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Inggris

Dijelaskan oleh Yamin (2017), definisi pembelajaran menurut pendapat para ahli yakni sebagai berikut: Knowles berpendapat, mengorganisasi siswa agar tercapainya maksud pendidikan merupakan pengertian dari pembelajaran. Menurut Crow dan Crow, pembelajaran adalah proses memperoleh watak dan perilaku serta ilmu pengetahuan.

Munif Chatib berpendapat bahwa, yang dikatakan kegiatan belajar adalah tahap pengiriman informasi, antara pendidik sebagai pengirim informasi terhadap peserta didik sebagai pihak yang menerima informasi. Oemar Hamalik mengatakan, bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses mengombinasikan hal-hal yang terkait dengan manusia, sarana prasarana dan tahapan-tahapan agar berpengaruh terhadap tercapainya tujuan belajar siswa.

Yamin (2017) memberikan kesimpulan apabila pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dalam membantu siswa belajar, sehingga tingkah laku pada siswa berubah karena telah diperolehnya pengetahuan baru untuk jangka waktu yang lebih panjang karena adanya usaha pembelajaran.

Media Flashcard

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk., 2009).

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata (Arsyad, 2011). Ukuran tulisan dan gambar yang ada di dalam flash cards harus dibuat dengan ukuran yang cukup besar, supaya seluruh anggota kelas dapat melihat konten yang ada di dalam *flashcard* tersebut (Muhammadnejad dkk., 2012).

Menurut Baleghizadeh dan Ashoori (2011) flash cards merupakan sebuah kartu yang mana terdapat sebuah kata, kalimat atau gambar di dalamnya. *Flashcard* memiliki dua sisi, bagian depan *flashcard* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *flashcard* merupakan arti kata tersebut. *Flashcard* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.

Menurut Hotimah (2010), *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Gambar yang terdapat pada *flashcard* tersebut akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami sesuatu dibandingkan verbal/ audio (Hudson dkk. dalam Carpenter dan Olson, 2011).

Flashcard adalah media yang praktis untuk membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mengajarkan siswa *flashcard* (Nugroho dkk., 2012). Dengan media *flashcard* dapat dengan mudah membantu siswa merecall kosakata baru yang sedang dipelajari, karena *flashcard* memiliki dua sisi yaitu kata dan artinya (Khodashenas dkk., 2014).

Keunggulan Flashcard

Susilana dan Riyana (dalam Dewi, 2017; Hotimah, 2010) menjelaskan kelebihan dari media *flashcard*. Keunggulan *Flashcard* :

- Mudah dibawa kemana saja, karena memiliki ukurannya yang kecil, media *flashcard* tidak memakan banyak tempat untuk disimpan, sehingga dapat dengan mudah diletakkan di dalam tas jika ingin dibawa ke manapun.
- Praktis baik itu dalam menggunakan maupun membuat media *flashcard*, karena tidak diperlukan keahlian tertentu ketika ingin menggunakan ataupun membuat media ini. Susun urutan gambar yang ingin digunakan sebelum menggunakannya, dan perlu diingat agar tidak terbalik posisi gambar pada media *flashcard*. Lalu simpan dengan cara mengikat atau

diletakkan di dalam kotak selesai menggunakan, agar menghindari kartu berantakan atau hilang.

- Memudahkan dalam mengingat materi yang akan disampaikan, karena pokok materi yang akan disampaikan telah disajikan dalam kartu, baik itu berupa suatu kata maupun gambar yang terdapat dalam media *flashcard*. Siswa dapat lebih mudah mengingat ketika terdapat perpaduan antara gambar dengan tulisan.
- Termasuk media yang menyenangkan, karena *flashcard* dapat digunakan ketika bermain dan berkelompok. Contoh dari permainan berkelompok adalah, dapat dilakukan perlombaan bagi para siswa untuk menemukan benda tertentu yang terdapat dalam kumpulan *flashcard* sesuai dengan perintah yang diberikan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran pada siswa menunjukkan keberhasilan dalam mengatasi metode pengajaran yang membosankan sehingga terdapat peningkatan pada minat belajar siswa yang dilakukan dengan metode belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Tentunya hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan dan pemahaman Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 069078 dalam materi *animals*. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil pemahaman siswa dengan dapat mengidentifikasi mengenai nama-nama hewan dalam bahasa inggris, ciri-ciri hewan, suara hewan dan mengartikan nama hewan kedalam bahasa inggris. Pembelajaran dengan *flashcard* juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini menguatkan pendapat para ahli bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif perlu terus diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

Anggreani, V. D. (2020). *Pengaruh metode flashcard dalam pembelajaran Bahasa Inggris terhadap penguasaan vocabulary pada anak tunagrahita ringan* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Dewi, R. (2017). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 123–130.
- Firmadani, F. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Harahap, S. (2022). Pembelajaran interaktif dengan flashcard: Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(3), 201–210.
- Herwandi, L. A. (2024). *Efektivitas metode konvensional dan flashcard untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak sekolah dasar* (Tesis, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Hidayat, R. M., Arifin, M. T., & Darmawan, F. (2023). Implementasi media belajar flashcard 3 bahasa (Inggris–Indonesia–Sasak) dalam meningkatkan pengetahuan bahasa asing pada anak usia dini. *Proceeding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi*, 1(2), 23–82.
- Hotimah, S. (2010). Flashcard sebagai media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 78–85.
- Isnaeni, N., & Hildayah, R. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 15–25.
- Minang, A. (2022). Belajar sambil bermain: Strategi pembelajaran yang efektif untuk siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 150–160.
- Prisanti Aulia, R. (2019). Media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 200–210.
- Rojab, M., Suryani, A., & Lestari, M. (2023). Media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 100–110.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Simanjuntak, E. B., Simbolon, N., & Ratno, S. (2025). *Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV Harapan Cerdas.
- Yamin, M. (2017). *Pembelajaran Bahasa Inggris: Teori dan praktik*. Penerbit Erlangga.
- Yoedo, Y. C., & Bate'e, R. J. (2023). Penggunaan media flashcard guna menciptakan proses interaktif. *ALETHEIA*, 4(2), 61–65. <https://doi.org/10.9744/aletheia.4.2.61-65>