

## Analisis Penggunaan Media *Flashcard* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II SDIT Bunayya Kabupaten Tangerang

Hasanah Dwi Wahyuni<sup>1</sup>, Asih Rosnaningsih<sup>2</sup>, Septy Nurfadhillah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: [hasanahdwi02@gmail.com](mailto:hasanahdwi02@gmail.com)<sup>1</sup>, [asihrosna@gmail.com](mailto:asihrosna@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[nurfadhillahsepty@gmail.com](mailto:nurfadhillahsepty@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas II SDIT Bunayya Kabupaten Tangerang. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan subjek 5 orang siswa kelas II dan guru Bahasa Inggris kelas II. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara guru Bahasa Inggris dan siswa kelas II, serta dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Terdapat 5 langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* 1) menyiapkan beberapa kartu, 2) menyebutkan dan mengingat semua kartu, 3) menugaskan siswa mengambil kartu, 4) mencari tahu kartu yang hilang, 5) menunjukkan kartu dan konfirmasi jawaban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas II dengan benar. Namun pada langkah ketiga dan keempat guru belum optimal menggunakan langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* tersebut.

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

### Abstract

This research aims to describe the steps for using *Flashcard* media in class II English learning at SDIT Bunayya, Tangerang Regency. This research is qualitative research with the subjects being 5 class II students and class II English teachers. The techniques used to collect data were observation, interviews with English teachers and second grade students, and documentation. Data analysis was carried out by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. There are 5 steps in using *Flashcard* media: 1) prepare several cards, 2) name and remember all the cards, 3) assign students to pick up cards, 4) find out the missing cards, 5) show the cards and confirm the answer. The results of the research show that the teacher has used *Flashcard* media in class II English learning correctly. However, in the third and fourth steps the teacher did not optimally use the steps for using *Flashcard* media.

**Keywords :** *Flashcards, Learning Media, English Language Learning*

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, Pendidikan juga merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi, baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Pendidikan berperan sebagai pedoman dalam menjalankan kehidupan karena dengan pendidikan manusia bisa mendapatkan dan mencari tahu tentang banyak ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan, manusia akan memiliki intelektual dan wawasan yang luas, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab.

Di dalam sekolah dasar siswa diberikan mata pelajaran dasar seperti, Bahasa Indonesia, matematika, seni rupa, dan Bahasa Inggris. Menurut Putri & Sya (2018) Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib bagi siswa sekolah dasar dan berfungsi sebagai alat ukur untuk berkomunikasi baik secara lisan, maupun tulisan. Tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris di SD untuk mengembangkan kompetensi berkomunikasi dan memiliki

kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris terdapat empat jenis keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa. Keempat keterampilan tersebut adalah mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara.

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris (vocabulary) sangat penting bagi siswa SD. Semakin banyak kosakata Bahasa Inggris yang dikuasai oleh anak maka semakin terampil dalam menggunakan Bahasa Inggris, anak juga semakin faham, serta semakin lancar berkomunikasi Bahasa Inggris. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar terdapat beberapa kosakata yang dipelajari yaitu tentang transportasi, buah, hewan, dan sebagainya. Kosakata merupakan salah satu unsur penting yang perlu dikuasai terutama dalam mempelajari bahasa. Menurut Jamjam (2022) kosakata merupakan kumpulan yang terdapat dalam bahasa. Selain itu, kosakata juga dapat diartikan semua kata yang dipakai dalam bahasa yang memiliki makna atau arti.

Dalam sebuah pembelajaran, terdapat interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Siswa dapat menerima informasi yang disampaikan melalui penggunaan media. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Menurut Rosnaningsih, Muttaqien & Puspita (2019) mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "medium" yang artinya adalah alat komunikasi, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media membawa informasi antara source (sumber) dan receiver (penerima). media dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar terdapat beberapa kosakata yang dipelajari yaitu tentang transportasi, buah, hewan, dan sebagainya. Dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris guru biasanya menggunakan alat bantu mengajar atau media pembelajaran. salah satunya yaitu media *Flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mempelajari Bahasa Inggris. *Flashcard* juga 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. Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu huruf, kartu kata, atau kartu kalimat.

Media *Flashcard* tergolong dalam media visual (gambar). *Flashcard* secara umum biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi di kelas. Menurut Miftahul & Ujang (2022) mendefinisikan bahwa media *Flashcard* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan. Dengan demikian *Flashcard* merupakan pilihan yang dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran mengingat, telah banyak digunakan karena *Flashcard* memiliki beberapa keunggulan. Sebagaimana Arman (2019) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan media *Flashcard* : a) Mudah dibawa-bawa, dengan ukurannya yang kecil, *Flashcard* dapat disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, baik di kelas maupun di luar kelas, b) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flashcard* sangat praktis. Dalam penggunaannya guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan energi listrik, c) Mudah diingat, karakteristik media *Flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut, d) Menyenangkan, media *Flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan.

Selain memiliki kelebihan, media *Flashcard* juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Pradana & Santosa (2020) terdapat beberapa kekurangan *Flashcard* diantaranya sebagai berikut : a) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna, b) Jika tidak diselingi permainan maka akan membuat jenuh, c) Ukuran sangat kecil.

Langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* menurut Akbar (2022) sebagai berikut: (a) Siapkan beberapa kartu, pastikan jumlahnya tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit (kira-kira

5-20) sesuaikan dengan tingkat kelas atau umur. (b) Sebutkan semua kartu yang disajikan (ditempelkan di papan atau disebar di meja). Pastikan semua kartu sudah diingat oleh pembelajar. (c) Pengajar atau pembelajar yang ditugaskan mengambil salah satu kartu tanpa sepengetahuan pembelajar lain (menutup mata atau membalikkan badan). Kartu yang diambil atau dihilangkan dapat berjumlah satu, dua, atau lebih atau bertahap, satu kartu kemudian dua kartu, dan seterusnya. (d) Pengajar meminta pembelajar untuk mencari tahu kartu apa yang hilang. (e) Pengajar menunjukkan kartu yang diambil untuk mengonfirmasi jawaban.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas II dan wawancara awal guru Bahasa Inggris Kelas II yang dilakukan peneliti pada 12 Oktober 2023 terdapat masalah yang ditemukan di lapangan seperti. Pertama, siswa masih kesulitan menggunakan kata kedalam bentuk kalimat dalam Bahasa Inggris. Kedua, siswa masih belum bisa mengaplikasikan kosakata kedalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, masih terdapat beberapa siswa yang mengerjakan tugas dan jawabannya belum semuanya benar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDIT Bunayya Kabupaten Tangerang pada 14 Juni 2024 dengan teknik pengumpulan data menggunakan nontes, yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada siswa kelas II dan guru Bahasa Inggris kelas II, dengan tujuan untuk untuk mengetahui penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas II SDIT Bunayya Kabupaten Tangerang.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu model Miles & Huberman yang meliputi: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian diuji keabsahannya, agar data dapat diterima dan dipertanggung jawabkan. Keabsahan data menggunakan triangulasi, untuk menjamin keabsahan data pada penelitian ini, maka dilakukan triangulasi teknik. Data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi lalu dilengkapi dengan dokumentasi. Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji kredibilitas data dengan memeriksa data melalui sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti membandingkan data yang diperoleh dari wawancara guru dan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian yang dilakukan, dengan deskripsi catatan lapangan yang bertujuan untuk melihat langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas II SDIT Bunayya Kabupaten Tangerang. Berikut hasil temuan observasi pada saat pembelajaran Bahasa Inggris materi *animal world*, wawancara siswa yang berjumlah 5 orang responden, dan wawancara guru mata pelajaran Bahasa Inggris 1 orang. Penelitian ini berfokus pada 5 langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris yaitu: 1) menyiapkan beberapa kartu, 2) menyebutkan dan mengingat semua kartu, 3) menugaskan siswa mengambil kartu, 4) mencari tahu kartu yang hilang, 5) menunjukkan kartu dan konfirmasi jawaban.

Pada langkah pertama menyiapkan beberapa kartu, sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru telah membuat media dalam bentuk kartu *Flashcard* yang relevan sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris yaitu *animal world*. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada langkah pertama menyiapkan beberapa kartu, guru telah melakukan langkah pertama yang tepat dalam menyiapkan media *Flashcard* yang sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan modul ajar dan bahan ajar yang relevan serta keterkaitan kosakata dengan materi pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah memperhatikan aspek kualitas dan kebutuhan pembelajaran siswa secara menyeluruh. Hal ini merupakan langkah

awal yang penting untuk memastikan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris di kelas II.

Pada langkah kedua Penyebutan kartu oleh guru efektif dalam membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata dengan lebih baik. dalam proses pembelajaran tersebut, guru secara aktif menyebutkan satu persatu kartu kosakata *Flashcard* bab 5 materi *animal world*. Langkah ini bertujuan untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap kosakata hewan yang sedang dipelajari. Siswa menirukan pengucapan kosakata guru dengan gambar pada *Flashcard*, yang dapat membantu mereka melafalkan dan mengingat kosakata dengan benar. Selain itu siswa menyebutkan bahwa *Flashcard* yang dilengkapi dengan gambar sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran sehingga kosakata tersebut lebih mudah untuk diingat dan disebutkan. Dengan demikian, langkah kedua pembelajaran penggunaan media *Flashcard* ini terbukti efektif dalam meningkatkan ingatan dan keterampilan siswa.

Pada langkah ketiga menugaskan siswa mengambil kartu *Flashcard*, pada saat pembelajaran memang benar guru sudah menugaskan siswa, tetapi tugas yang diberikan bukan dalam bentuk menghilangkan kartu tanpa sepengetahuan siswa lain. Sesuai dengan pengamatan peneliti, guru hanya menugaskan siswa untuk menyebutkan dan menjelaskan secara singkat hewan yang ada di *Flashcard* tersebut. Walaupun siswa tidak diperintahkan untuk mengambil kartu *Flashcard* tetapi mereka tetap diberikan kesempatan untuk mengingat kosakata dengan lebih baik dengan cara maju kedepan kelas dan menyebutkan satu persatu kartu *Flashcard* tersebut. Hal ini menjadikan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian peneliti menganggap bahwa pada langkah ketiga menugaskan siswa mengambil kartu *Flashcard*, pada tahap ini belum maksimal.

Pada langkah keempat mencari tahu kartu yang apa hilang, pada langkah ini seharusnya dilanjutkan sesuai dengan kata kerja namun di langkah keempat pun guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari tahu kartu apa yang hilang, tetapi sesuai pengamatan peneliti guru hanya memberikan pertanyaan berupa mencari tahu nama-nama hewan dengan cara mengelompokkannya yang sesuai dengan *Flashcard*. Dalam kegiatan ini, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan mengelompokkan hewan-hewan tersebut berdasarkan ciri-ciri fisiknya. Guru memberikan arahan kepada siswa selama proses pengelompokkan untuk memastikan bahwa mereka benar-benar memahami perbedaan di setiap kelompok hewan tersebut. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam berfikir secara kritis. Dengan demikian peneliti menganggap bahwa partisipasi siswa di langkah ketiga dan keempat itu belum maksimal.

Pada langkah kelima menunjukkan kartu dan konfirmasi jawaban, pada tahap ini dalam proses pembelajaran tersebut siswa terlihat aktif dan antusias ketika diminta guru untuk memberikan jawaban. Sebagian besar siswa mampu menjawab kosakata yang ada pada *Flashcard* tersebut dengan lancar dan benar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah memberikan dampak yang positif. Metode ini dapat membantu siswa mengingat dan melafalkan kosakata dengan benar, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bantuan tambahan, upaya guru dalam memberikan bantuan menunjukkan adanya komitmen untuk memastikan kesuksesan belajar setiap siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan pengamatan peneliti kesimpulan akhir dari keseluruhan indikator langkah-langkah penggunaan media *Flashcard*: 1) menyiapkan beberapa kartu, 2) menyebutkan dan mengingat semua kartu, 3) menugaskan siswa mengambil kartu, 4) mencari tahu kartu yang hilang, 5) menunjukkan kartu dan konfirmasi jawaban.

Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas II SDIT Bunayya sudah efektif dalam membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata. Dengan demikian meskipun guru sudah menggunakan media

*Flashcard*, namun masih terdapat beberapa proses pembelajaran atau langkah-langkahnya belum maksimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, M. R. (2022). *Ketentuan Pidana Undang-Undang Republik Haura Utama* (M. Nasrudin (ed.)). Haura.com.
- Arman. (2019). *Media Flashcard* (K. Selasih (ed.)). Goresan Pena.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA SISWA*, 8, 393–406.
- Miftahul, J., & Ujang, J. (2022). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Flash Card Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 11172–11176.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Putri, A. D., & Sya, F. M. (2018). *KEMAMPUAN PENGUCAPAN BAHASA INGGRIS DI TINGKAT SEKOLAH DASAR*. 1, 223–248. <https://doi.org/10.2307/j.ctv7xbrjm.41>
- Rosnaningsih, A., Muttaqien, N., & Puspita, R. D. (2019). *English For Children* (A. C (ed.)). Samudra Biru.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.