



Media *Flashcard* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Abstrak

Bahasa Inggris saat ini diposisikan sebagai keterampilan dasar yang perlu diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar untuk membekali siswa menghadapi tantangan global dan era digital. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui media yang mudah diterima dan dipahami. Diharapkan, pendekatan ini akan berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata dasar siswa, terutama yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk dilaksanakan selama bulan Februari-Maret 2025, yang terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SD GKST Tagolu, khususnya pada letters, numbers, animals, dan things around us. Peningkatan tersebut tercapai melalui proses pembelajaran yang mengintegrasikan media flashcard dan pendekatan berbasis permainan (game based learning) yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Pelatihan disarankan tidak hanya berfokus pada kosakata, tetapi juga mencakup keterampilan membaca dan menulis bahasa Inggris agar siswa memiliki kemampuan literasi yang lebih komprehensif. Penggunaan variasi tema pembelajaran seperti profesi, transportasi, warna, dan aktivitas sehari-hari perlu diterapkan untuk memperkaya kosakata sesuai konteks kehidupan siswa. Keterlibatan aktif guru sekolah juga penting guna memastikan keberlanjutan pengajaran dengan pendekatan berbasis media dan permainan. Optimalisasi teknologi sederhana seperti audio dan video interaktif juga dapat memperkuat pengucapan dan pemahaman siswa terhadap kosakata yang dipelajari.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Bahasa Inggris; *Flashcard*; Kosakata Siswa

Abstract

English is currently positioned as a basic skill that needs to be introduced since elementary school level to equip students to face global challenges and the digital era. This activity aims to provide a fun learning experience for students through media that is easy to accept and understand. It is hoped that this approach will have an impact on increasing students' mastery of basic vocabulary, especially those related to the context of everyday life. This community service activity is designed to be carried out during February-March 2025, which is divided into several stages, namely: preparation stage, implementation stage, and evaluation stage. There was an increase in English vocabulary mastery in grade 5 students of GKST Tagolu Elementary School, especially in letters, numbers, animals, and things around us. This increase was achieved through a learning process that integrated flashcard media and a game-based learning approach that has been proven to increase students' motivation, active participation, and absorption of the material being taught. Training is recommended not only to focus on vocabulary, but also to include English reading and writing skills so that students have more comprehensive literacy skills. The use of variations in learning themes such as professions, transportation, colors, and daily activities needs to be applied to enrich vocabulary according to the context of students' lives. Active involvement of school teachers is also important to ensure the continuity of teaching with media and game-based approaches. Optimizing simple technologies such as interactive audio and video can also strengthen students' pronunciation and understanding of the vocabulary they learn.

Keywords: Learning Media; English; *Flashcard*; Students' Vocabulary



Ika Paramitha Lantu^{1*}, Andri
Amaliel Managanta²

¹)Program Studi Bahasa Inggris,
Universitas Sintuwu Maroso

²)Program Studi Agroteknologi,
Universitas Sintuwu Maroso
Jl. P. Timor No. 1 Poso, Sulawesi
Tengah - Indonesia

Article history

Received : 18-8-25

Revised : 27-10-25

Accepted : 31-10-25

Email : ikaparamithalantu@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris saat ini diposisikan sebagai keterampilan dasar yang perlu diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar untuk membekali siswa menghadapi tantangan global dan era digital. Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 menetapkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris menjadi bagian wajib kurikulum, dan implementasinya akan diwajibkan di seluruh satuan pendidikan dasar mulai tahun ajaran 2027/2028 (Permenristekdikti No 12, 2024). Saat ini, fakta dilapangan menunjukkan bahwa terdapat sekolah dasar yang belum siap menerapkan kebijakan tersebut. Saat ini, sejumlah sekolah, termasuk SD GKST Tagolu, masih mengintegrasikan bahasa Inggris dalam bentuk muatan lokal karena keterbatasan sumber daya pengajar dan fasilitas.

Di SD GKST Tagolu, guru bahasa Inggris tersedia justru merangkap sebagai guru kelas, akibat kekurangan tenaga pengajar. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya kompetensi bahasa Inggris siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata dasar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan siswa dalam menguasai kosakata tersebut juga dipengaruhi oleh minimnya pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan di kelas, serta metode pengajaran yang kurang menarik. Selain itu, faktor lingkungan turut memengaruhi siswa. Sekolah SD GKST berada di Desa Tagolu Kecamatan Lage Kabupaten Poso, di mana bahasa Pamona masih digunakan secara luas sebagai bahasa ibu. Lingkungan linguistik semacam ini membuat paparan terhadap bahasa asing menjadi terbatas.

Slogan *Utamakan Bahasa Indonesia, Lestarikan Bahasa Daerah, dan Kuasai Bahasa Asing* yang dicanangkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, memperkuat urgensi pengenalan bahasa asing sejak dini. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kapasitas tinggi dalam menyerap bahasa baru, terutama jika dikenalkan pada usia awal (Sumber). Menurut Cetin et al., (2018), keterampilan literasi anak tidak bergantung pada usia, melainkan pada tingkat paparan terhadap praktik literasi. Oleh karena itu, mengenalkan bahasa Inggris sebagai bentuk literasi dasar sejak sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam mendukung visi pendidikan nasional.

Salah satu hal penting dalam penguasaan bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary*). Kosakata berfungsi sebagai dasar dalam kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Menurut Alqahtani, (2015), pengajaran kosakata yang efektif memungkinkan siswa untuk memahami makna kata serta menggunakannya dalam konteks yang tepat. Dengan demikian, penguasaan kosakata yang memadai akan mendukung kemampuan komunikasi yang lancar dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif adalah *flashcard*. Gagne & Briggs, (1979); Rafael et al., (2022); Susilana & Riyana, (2008), menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat fisik yang membantu menyampaikan materi, termasuk gambar, slide, dan media visual lainnya. *Flashcard*, sebagai salah satu bentuk media visual, dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam mengingat kosakata melalui visualisasi dan asosiasi gambar. Media *flashcard* memiliki sejumlah kelebihan, yaitu media yang mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat dan menyenangkan.

Hotimah, (2010); Gultom, (2019) juga menyebutkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengingat, memperluas kosakata, serta melatih kemandirian belajar siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui media yang mudah diterima dan dipahami. Diharapkan, pendekatan ini akan berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata dasar siswa, terutama yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk dilaksanakan selama bulan Februari-Maret 2025, yang terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada pertama, kegiatan diawali dengan sosialisasi kepada pihak sekolah yang mencakup kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas V yang berjumlah 14 murid. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan tujuan kegiatan serta membangun pemahaman awal mengenai pentingnya penguasaan kosakata bahasa Inggris sejak dini.

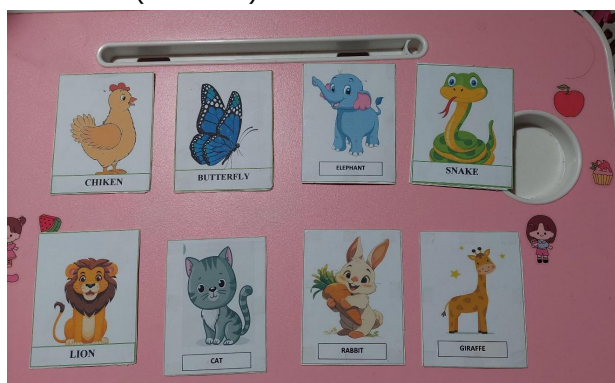
Tahap pelaksanaan, dimana setiap sesi pelatihan dirancang, terdiri atas tiga aktivitas utama: pengenalan kosakata menggunakan media *flashcard*, latihan pengucapan kata, dan permainan edukatif seperti *matching game* dan *memory game* berbasis *flashcard*. Kegiatan ini dirancang agar siswa tidak hanya mengenali bentuk kata dan artinya, tetapi juga mampu melafalkan dan menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif dan menyenangkan (*gamed-based learning*) untuk memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang berisi ilustrasi visual disertai dengan tulisan kosakata dalam bahasa Inggris. *Flashcard* dipilih karena memiliki sejumlah keunggulan dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar. *Flashcard* bersifat portabel dan praktis, sehingga mudah dibawa dan digunakan baik di dalam maupun luar kelas. Selain itu, bentuknya yang menarik dan penuh warna membantu siswa untuk lebih fokus, senang belajar, dan lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan. Media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai model

pembelajaran, baik individu maupun kelompok, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mengelola kelas. Tahap akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi, yang dilakukan melalui *post-test* sederhana untuk mengukur peningkatan pemahaman kosakata siswa. Selain itu, diadakan diskusi reflektif bersama guru kelas untuk menggali respons siswa selama pelatihan, serta merumuskan kemungkinan keberlanjutan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran rutin. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek bagi siswa, tetapi juga dapat menjadi model pembelajaran sederhana dan efektif yang bisa diterapkan secara berkelanjutan di SD GKST Tagolu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pengajaran yang digunakan dalam pelatihan ini mencakup topik-topik dasar dalam bahasa Inggris yang relevan dan mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar, yaitu: *Letters* (huruf), *Numbers* (angka), *Animals* (binatang), dan *Things around Us* (benda-benda di sekitar kita) (Gambar 1). Untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, pendekatan pengajaran dilakukan melalui metode permainan (*game-based learning*), yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa asing anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani (Brown, 2001). Pada pertemuan pertama, terfokus pada pengenalan huruf dan angka dalam bahasa Inggris. Menggunakan media *flashcard* yang telah disiapkan dan dirancang secara mandiri agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD GKST Tagolu. Kegiatan terlebih dahulu memperkenalkan *flashcard* berisi huruf dan angka disertai dengan cara pelafalan dan pemaknaannya secara kontekstual (Gambar 2).



Gambar 1. Bentuk *flashcard* yang digunakan pada pelatihan

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini bersifat partisipatif dan interaktif, di mana siswa dibagi ke dalam dua kelompok kecil. Setiap fasilitator bertugas membimbing siswa dalam mengidentifikasi, membaca, dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris dari masing-masing *flashcard* yang ditampilkan. Pendekatan yang menyenangkan ini mendapat respons yang sangat positif dari para siswa. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi

dalam sesi *guessing games*, yaitu permainan menebak isi *flashcard* berdasarkan gambar dan deskripsi yang diberikan oleh fasilitator (Gambar 3).



Gambar 2. Pelatihan peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan mengajarkan *letters* dan *numbers*

Pada saat permainan berlangsung, masing-masing siswa berlomba-lomba menjawab dengan tepat baik dalam pengucapan maupun makna dari setiap kosakata yang ditunjukkan. Aktivitas ini secara tidak langsung mengembangkan keberanian mereka dalam berbicara, memperluas kosakata, serta melatih pemahaman konteks kata secara menyenangkan. Kegiatan ini menjadi awal yang baik dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk belajar bahasa Inggris dan sekaligus menjadi modal bagi pertemuan-pertemuan berikutnya.



Gambar 3. Penjelasan materi dan mekanisme pelatihan melalui games kepada para murid

Pada pertemuan kedua, materi yang diajarkan difokuskan pada tema *animals* (hewan) dan *Things around us* (benda-benda di sekitar kita). Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap pre activity, menyampaikan pengantar singkat mengenai materi yang akan dipelajari serta menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu melalui pendekatan permainan edukatif (*educational games*) (Gambar 4). Metode ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Dua permainan utama yang digunakan dalam sesi ini adalah *Simon Says* dan *Whisper Challenge*.



Gambar 4. Murid mempelajari kosakata animals dan things around us dalam bahasa Inggris

Tahap *while activity* dimulai dengan pengenalan kosakata melalui media *flashcard* yang bergambar hewan dan benda sehari-hari. Tim pengajar mengangkat setiap *flashcard*, menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris, menjelaskan maknanya dalam bahasa Indonesia, serta mencontohkan cara pengucapannya secara tepat. Para siswa kemudian diminta untuk menirukan pelafalan tersebut secara berulang-ulang guna memperkuat daya ingat mereka. Untuk memastikan seluruh siswa terlibat aktif dan mendapat bimbingan yang memadai, mereka dibagi menjadi dua kelompok kecil. Masing-masing kelompok didampingi oleh satu anggota tim mahasiswa yang bertugas memberikan pendampingan intensif, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.



Gambar 5. Permainan *Simon Says*

Pembagian kelompok ini terbukti efektif karena membantu menjangkau siswa yang pada awalnya terlihat kurang antusias. Dengan pendekatan personal dan metode belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih fokus dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Setelah pengenalan kosakata selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Simon Says*. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk mengambil flash card yang sesuai dengan kata yang diucapkan. Permainan ini tidak hanya melatih kecepatan respon dan pemahaman siswa terhadap kosakata, tetapi juga memperkuat ingatan dan konsentrasi mereka (Gambar 5).

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Whisper Challenge*. Dalam permainan ini, satu kata dalam bahasa Inggris dibisikkan oleh tim kepada siswa yang berada di barisan paling belakang dari masing-masing kelompok. Kata tersebut harus diteruskan secara berantai hingga sampai ke siswa paling depan, yang kemudian diminta untuk menyebutkan kata tersebut secara lantang beserta artinya. Permainan ini dirancang untuk melatih fokus, pendengaran aktif, serta ketepatan siswa dalam menangkap dan menyampaikan informasi (Gambar 6).



Gambar 6. Permainan *Whisper Challenge*

Kegiatan ditutup dengan tahap *post activity*, yaitu pengulangan beberapa kosakata yang dianggap sulit oleh siswa. Tim kembali mengangkat *flashcard* dan menanyakan makna serta pengucapan dari kata tersebut untuk memastikan siswa dapat mengingatnya dengan baik. Sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi dan antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung, tim memberikan reward berupa makanan ringan dan alat tulis sederhana. Strategi ini tidak hanya memperkuat motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang positif di lingkungan sekolah dasar GKST Tagolu.

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan pelatihan ini adalah pelaksanaan tes evaluatif untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Evaluasi dilakukan melalui pemberian lembar kerja (*worksheet*) yang dirancang secara visual dan kontekstual untuk memudahkan siswa dalam memahami instruksi dan mengingat kembali materi yang telah mereka pelajari selama dua kali pertemuan. Lembar kerja ini berisi gambar-gambar yang merepresentasikan kosakata terkait tema *Animals* dan *things around us*, yang sebelumnya telah diajarkan menggunakan *flashcard*. Setiap siswa mengerjakan lembar kerja tersebut secara individu, dengan instruksi yang jelas dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar (Gambar 7).

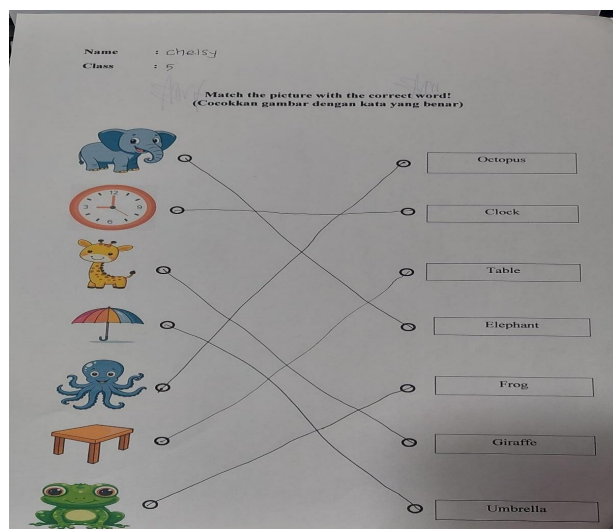
Melakukan observasi langsung terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap hasil pekerjaan siswa, tim menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan

penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 SD GKST Tagolu. Peningkatan tersebut terlihat khususnya pada tema kosakata dasar seperti *letters*, *numbers*, *animals*, dan *things around us*. Respon siswa yang antusias serta hasil tes yang menunjukkan pemahaman yang baik menjadi indikator keberhasilan program ini (Gambar 7).



Gambar 7. Para siswa mengerjakan lembar kerja

Temuan ini selaras dengan hasil kegiatan Sulaiman & Akidah, (2021) di TPA Masjid Baitul Maqdis, yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, dan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris siswa, terlebih jika disertai metode pembelajaran yang sesuai. Dalam program ini, tim pelaksana sengaja mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan komunikatif (Gambar 8).



Gambar 8. Hasil lembar kerja siswa

Pendekatan ini didukung pula oleh temuan Rochmawan (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu memperluas pemahaman mereka terhadap kosakata dan struktur tata bahasa dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, kombinasi antara media visual seperti *flashcard*

dan metode permainan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik serta memperkuat hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar

KESIMPULAN

Terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SD GKST Tagolu, khususnya pada *letters*, *numbers*, *animals*, dan *things around us*. Peningkatan tersebut tercapai melalui proses pembelajaran yang mengintegrasikan media *flashcard* dan pendekatan berbasis permainan (*game based learning*) yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Pelatihan disarankan tidak hanya berfokus pada kosakata, tetapi juga mencakup keterampilan membaca dan menulis bahasa Inggris agar siswa memiliki kemampuan literasi yang lebih komprehensif. Penggunaan variasi tema pembelajaran seperti profesi, transportasi, warna, dan aktivitas sehari-hari perlu diterapkan untuk memperkaya kosakata sesuai konteks kehidupan siswa. Keterlibatan aktif guru sekolah juga penting guna memastikan keberlanjutan pengajaran dengan pendekatan berbasis media dan permainan. Optimalisasi teknologi sederhana seperti audio dan video interaktif juga dapat memperkuat pengucapan dan pemahaman siswa terhadap kosakata yang dipelajari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Sintuwu Maroso melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) bersama SD GKST Tagolu yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, *III*(3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Brown, H. D. (2001). *Principles of Language Learning and Teaching* (P. Education (ed.); Fifth Edit).
- Cetin, Ö. Ş., Gulhan, M., & Katranci, M. (2018). A Study on the Effect of Pre-school Education on Early Literacy Skills. *International Online Journal of Educational Sciences*, *10*(5), 201–221. <http://10.0.59.241/iojes.2018.05.014%0Ahttp://proxy.libraries.smu.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=133554211&site=ehost-live&scope=site>
- Gagne, R., & Briggs, L. (1979). *Principles of Instructional Design* (2nd Editio). Holt, Rinehart and Winston.
- Gultom, R. (2019). Implementasi Pengajaran Bahasa Inggris Melalui Games Tournament Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII di SMK Negeri 5 Medan. *Majalah Ilmiah Warta Darmawangsa*, *60*(1), 1–23.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, *4*(1), 10–18.
- Permenristekdikti No 12, Badan Pengembangan Sumber Daya

- Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan 1 (2024). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/285478/permendikbudriset-no-2-tahun-2024>
- Rafael, A. M. D., Enstein, J., Nahak, R., & Lopez, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas Tinggi Di Sd I Supul Meo. *Pengabdian Masyarakat Dan Ilmu Pendidikan*, 25–29.
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis Pendahuluan*. 2(3), 242–252.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.