

ENGLISH IS FUN WITH PICTURE CARDS MEDIA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Firman Aulia Ramadhan¹, Andi Wapa², Rezqy Ayu Devi Arafah³, Mu'tasim Fikri⁴

¹ Universitas Bakti Indonesia
e-mail: firman@ubibanyuwangi.ac.id

² Universitas Bakti Indonesia
e-mail: wapaandi5@gmail.com

³ Universitas Bakti Indonesia
e-mail: rezqy@ubibanyuwangi.ac.id

⁴ Universitas Bakti Indonesia
e-mail: fikri@ubibanyuwangi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to Implement an English vocabulary picture card learning media that is attractive, practical, and effective for fourth-grade students at MIN 6 Jembrana Bali. The background of this research is based on the students' low vocabulary mastery due to monotonous teaching methods and lack of visual media. This research employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The subjects consisted of the English teacher and fourth-grade students of class IV-A. The results showed that the picture card media significantly improved student engagement, learning motivation, and vocabulary comprehension. Students learned more enthusiastically through card games and group interactions. Teachers also benefited from the media as it was easy to use and flexible for various learning activities. Despite some technical constraints, the media was considered feasible and has potential for further development. In conclusion, picture card media is effective in supporting fun, contextual, and age-appropriate English vocabulary learning for elementary school students.

Keywords: learning media, picture cards, English vocabulary.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris yang menarik, praktis, dan efektif bagi siswa kelas IV di MIN 6 Jembrana Bali. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya penguasaan kosakata siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan minim media visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru Bahasa Inggris dan siswa kelas IV-A MIN 6 Jembrana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman kosakata secara signifikan. Siswa belajar dengan lebih antusias melalui permainan kartu dan interaksi kelompok. Guru juga merasa terbantu karena media ini mudah digunakan dan fleksibel dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis, media ini dinilai layak digunakan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Kesimpulannya, media kartu bergambar efektif untuk

mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: *media pembelajaran, kartu bergambar, kosakata Bahasa Inggris.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang esensial dalam kehidupan manusia. Keberadaannya memungkinkan manusia menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan, baik sosial, budaya, maupun pendidikan (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Dalam dunia pendidikan, bahasa menjadi media utama dalam proses pembelajaran, karena hampir seluruh proses pengajaran tidak lepas dari penggunaan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini membuat penguasaan bahasa menjadi indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar (Laila, 2019). Salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa adalah penguasaan kosakata, karena kosakata merupakan fondasi dalam keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. (Siregar, 2017)

Kemampuan berbahasa seseorang, terutama dalam bahasa asing seperti Bahasa Inggris, sangat bergantung pada seberapa banyak kosakata yang mereka kuasai. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, penguasaan kosakata menjadi prioritas utama karena merupakan dasar bagi keterampilan berbahasa yang lebih kompleks (Yuliantari et al., 2021). Namun kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris, terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. (Setiyana, 2023)

Sebagai mata pelajaran muatan lokal, Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar seringkali diajarkan secara monoton, dengan pendekatan ceramah, tanpa melibatkan media atau alat bantu yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif menjadikan siswa mudah bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran (Yuliantari et al., 2021). Situasi ini diperparah dengan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang representatif untuk mendukung penguasaan kosakata siswa. Ketika anak-anak hanya menerima penjelasan guru secara verbal tanpa visualisasi, proses pembelajaran menjadi abstrak dan sulit dipahami. (Susantini & Kristiantari, 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 6 Jembrana Bali, ditemukan bahwa media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV masih sangat terbatas. Guru cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan, dengan alat bantu seadanya

seperti poster dan buku paket. Padahal, siswa usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka lebih mudah memahami informasi yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa serta mendukung penguasaan kosakata secara efektif.

Selain faktor kognitif, aspek afektif juga berperan penting dalam proses belajar Bahasa Inggris. Minat, motivasi, dan kesenangan dalam belajar akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Media pembelajaran yang menarik secara visual dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran yang dianggap sulit atau asing seperti Bahasa Inggris (Ramadhan et al, 2023). Media yang menyenangkan dan mudah dioperasikan dapat membuat siswa merasa nyaman dan tidak terbebani saat belajar. Dalam hal ini, media kartu bergambar menjadi salah satu solusi alternatif yang efektif dan efisien dalam membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

Kartu bergambar atau picture card adalah media visual berupa kartu yang berisi gambar dan kata-kata tertentu. Media ini dapat digunakan untuk memperkenalkan dan memperkuat kosakata kepada siswa melalui pendekatan bermain sambil belajar (Febriyanto & Yanto, 2019). Dengan media kartu bergambar, siswa dapat belajar mengenali kata-kata dalam Bahasa Inggris secara kontekstual, melalui asosiasi antara gambar dan kata. Ini membantu mempercepat proses pengenalan, pemahaman, dan retensi kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fengyu, 2023) menunjukkan bahwa media bergambar seperti flashcard sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena gambar memberikan kode visual yang kuat dan lebih mudah diingat dibandingkan kata-kata abstrak. Selain itu, penggunaan media gambar dapat mengaktifkan dua saluran memori: verbal dan visual, yang membantu meningkatkan kemampuan mengingat siswa.

Kelebihan lain dari media kartu bergambar adalah fleksibilitasnya. Media ini dapat digunakan secara individual, berpasangan, maupun berkelompok. Siswa dapat bermain sambil belajar dengan saling menunjukkan kartu dan menyebutkan kosakata yang terdapat dalam kartu tersebut (Agus & Syafei, 2016). Suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif seperti ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media ini dalam berbagai variasi aktivitas, seperti permainan mencocokkan gambar dengan kata, tebak kata, dan kuis kelompok. (Alnajjar & Brick, 2018)

Melalui penerapan media kartu bergambar berbasis Canva, peneliti ingin menyajikan media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dibuat dan direproduksi oleh

guru. Canva sebagai aplikasi desain grafis online menyediakan banyak template dan fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kartu bergambar yang menarik dan edukatif. Dengan menggunakan Canva, guru dapat menyesuaikan isi kartu dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa, serta mencetak kartu dengan ukuran dan desain yang sesuai.

Media yang digunakan dalam penelitian ini mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa kelas IV di MIN 6 Jembrana Bali. Materi yang diangkat mencakup topik yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti "Things in the Bedroom", "Job", dan "Hobby". Untuk mempermudah pembelajaran dan meningkatkan daya tarik visual, setiap tema dibedakan berdasarkan warna: merah untuk "Job", kuning untuk "Things in the Bedroom", dan pink untuk "Hobby". Kartu juga dilengkapi dengan panduan penggunaan dan mini dictionary untuk mendukung pemahaman siswa secara mandiri.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam konteks revolusi industri 4.0 dan era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran menjadi aspek penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam ranah pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan juga sejalan dengan nilai-nilai pedagogis Rasulullah SAW, yang sering menggunakan pendekatan visual, kinestetik, dan kontekstual dalam menyampaikan pelajaran kepada sahabat. Sebagaimana sabda Nabi: "Ajarkanlah anak-anak kalian sesuai dengan zamannya" (HR. Abu Daud), maka guru di era ini harus mampu menghadirkan pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta dunia anak-anak.

Penerapan media kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris merupakan salah satu upaya konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media yang ada, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan keilmuan di bidang pendidikan dasar dan pengajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan secara mendalam dan holistik terhadap fenomena yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2019), khususnya dalam konteks pengembangan dan penerapan media kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris dalam pembelajaran siswa kelas

IV MIN 6 Jembrana Bali. Penelitian kualitatif menekankan pada makna, pemahaman, serta pengalaman subjektif para partisipan dalam situasi yang alami. Sementara itu, jenis studi kasus digunakan karena penelitian ini terfokus pada satu setting tertentu yaitu di kelas IV-A MIN 6 Jembrana, yang dijadikan sebagai kasus untuk mengkaji bagaimana media kartu bergambar dikembangkan dan diterapkan sebagai solusi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Studi kasus memberikan ruang bagi peneliti untuk menelusuri fenomena secara kontekstual dan mendalam, serta menganalisis hubungan antar komponen yang ada dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jembrana, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Lokasi ini dipilih secara purposif berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kontekstual, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, pihak sekolah memberikan akses dan dukungan penuh terhadap kegiatan penelitian, termasuk dalam hal observasi kelas, wawancara, serta pelaksanaan uji coba media. Penelitian ini berlangsung mulai bulan Februari hingga Mei 2024, mencakup tahapan perencanaan, pengembangan media, implementasi pembelajaran menggunakan media kartu bergambar, serta refleksi dari hasil pelaksanaannya di kelas IV-A.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru Bahasa Inggris kelas IV-A MIN 6 Jembrana, siswa kelas IV-A, dan peneliti sendiri sebagai instrumen utama. Guru Bahasa Inggris berperan sebagai pihak yang terlibat langsung dalam proses pengajaran menggunakan media kartu bergambar, sekaligus menjadi informan utama untuk mengetahui persepsi dan penilaian terhadap kelayakan dan kebermanfaatan media. Siswa kelas IV-A yang berjumlah 30 orang menjadi pengguna utama media yang dikembangkan, sekaligus sumber data mengenai respon afektif dan kognitif mereka terhadap penggunaan media tersebut. Sementara itu, peneliti sebagai human instrument bertugas untuk merancang instrumen pengumpulan data, mengamati proses pembelajaran, mewawancarai informan, serta menganalisis data secara reflektif dan kritis.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan bersifat partisipatif pasif, yaitu peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan bertindak sebagai pengamat terhadap dinamika yang terjadi selama penggunaan media. Hal-hal yang diamati meliputi keterlibatan siswa, antusiasme mereka terhadap media kartu, respon spontan siswa, serta cara guru mengelola pembelajaran dengan media tersebut. Teknik pengumpulan data yang kedua adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilakukan kepada guru Bahasa Inggris dan beberapa siswa yang dipilih secara purposif. Wawancara bertujuan untuk menggali pemahaman

mendalam mengenai pengalaman guru dalam menggunakan media, persepsi mereka terhadap kepraktisan dan efektivitas media, serta respon siswa terhadap proses belajar yang mereka alami. Teknik ketiga adalah dokumentasi, yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan harian, serta dokumen lain yang mendukung keabsahan data, seperti RPP, hasil karya siswa, dan tanggapan tertulis siswa terhadap media.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu terdiri dari tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah data-data penting dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Moleong, 2017). Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif dan kutipan langsung dari informan untuk menunjukkan keotentikan data. Selanjutnya, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan menganalisis keterkaitan antar data dan mencari pola-pola tertentu yang mencerminkan efektivitas, kepraktisan, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan media kartu bergambar. Proses analisis dilakukan secara terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga akhir penelitian, agar menghasilkan interpretasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan empat kriteria keabsahan data menurut Lincoln dan Guba, yaitu *credibility* (kredibilitas), *transferability* (keteralihan), *dependability* (ketertanggungjawaban), dan *confirmability* (kepastian). Kredibilitas dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara menyeluruh. Transferabilitas dicapai dengan cara mendeskripsikan konteks penelitian secara rinci agar temuan dapat diterapkan dalam situasi yang sejenis. Dependabilitas dilakukan dengan pencatatan proses penelitian yang sistematis agar dapat direplikasi oleh peneliti lain. Sedangkan *confirmability* dijaga dengan mencatat secara objektif seluruh temuan dan refleksi peneliti, serta menghindari bias subjektivitas pribadi.

Dengan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam dan komprehensif mengenai proses, tantangan, dan manfaat dari pengembangan serta penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pendidikan madrasah. Temuan-temuan yang diperoleh akan memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah, serta kontribusi teoritis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis konteks dan karakteristik siswa usia dini.kiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 Jembrana Bali merupakan sekolah dasar berbasis Islam yang berada di wilayah Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Madrasah ini memiliki

komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam bidang pembelajaran Bahasa Inggris yang telah menjadi salah satu muatan lokal. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV-A masih dilakukan secara konvensional, tanpa didukung media pembelajaran visual yang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan studi pengembangan media berupa kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris serta mengamati langsung proses penerapannya di kelas.

Penelitian dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Temuan-temuan yang diperoleh disajikan sesuai fokus pengamatan dan pertanyaan penelitian.

Guru Bahasa Inggris, diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih berpusat pada guru (teacher-centered), dengan metode ceramah dan hafalan.

"Selama ini saya biasanya hanya menulis kata-kata di papan tulis, kemudian siswa saya suruh menyalin dan menghafal. Kadang saya juga tunjukkan gambar dari buku, tapi tidak semua siswa tertarik, mereka cepat bosan." Ujar Guru Bahasa Inggris

Saat peneliti mengamati pembelajaran pada minggu pertama bulan Maret 2024, terlihat bahwa sebagian besar siswa kurang antusias. Mereka hanya menyalin kata-kata dari papan tulis dan beberapa terlihat menguap atau berbicara dengan temannya. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Data tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang minim visual dan tidak kontekstual. Siswa usia dasar cenderung lebih tertarik pada media bergambar atau permainan yang bersifat kinestetik.

Setelah tahap observasi awal, peneliti mulai mengembangkan media kartu bergambar menggunakan aplikasi Canva, dengan tiga tema utama: Job, Hobby, dan Things in the Bedroom. Setiap tema dikodekan dengan warna berbeda (merah, pink, kuning). Media ini kemudian diuji coba dalam tiga kali pertemuan pada bulan April 2024.

"Saya senang sekali ketika diperkenalkan dengan kartu ini. Desainnya bagus, warnanya menarik, dan saya merasa siswa jadi lebih mudah memahami kata-kata karena ada gambarnya." Ucap Guru Bahasa Inggris

"Saya suka main tebak-tebakan pakai kartu itu. Gambarnya lucu. Saya jadi hafal nama-nama pekerjaan seperti teacher, doctor, dan pilot." Kata Siswa Kelas IV

Guru membagikan kartu kepada siswa secara berkelompok. Setiap siswa bergantian mengambil satu kartu, menunjukkan gambarnya, dan menyebutkan kosakatanya. Terjadi antusiasme tinggi, siswa tampak bersemangat dan tertawa saat bermain. Ada

yang spontan menyebutkan dalam Bahasa Inggris sebelum giliran. Observasi pada kelas IV

Guru memulai dengan permainan mencocokkan gambar dengan aktivitas. Kartu disebar di lantai, siswa mencari pasangan kata dan gambar. Beberapa siswa terlihat mendiskusikan dalam kelompok. Aktivitas ini berlangsung 30 menit dan siswa tetap fokus. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Kartu yang dikembangkan menyesuaikan karakteristik siswa SD yang menyukai permainan dan visualisasi konkret. Guru juga merasa terbantu karena media dapat digunakan dalam berbagai strategi (kuis, permainan kelompok, tebak gambar).

Setelah tiga kali pertemuan, peneliti melakukan wawancara reflektif kepada guru dan beberapa siswa.

"Dari yang biasanya siswa susah disuruh menghafal, sekarang mereka malah saling mengingatkan kalau ada kartu yang belum mereka hafal. Ini sesuatu yang baru bagi saya." Ucap Guru Bahasa Inggris

"Saya suka main sama teman pakai kartu ini. Kalau salah nyebut, jadi bisa diketawain bareng, tapi malah jadi ingat." Ucap Salah satu Siswa

"Saya jadi tahu benda-benda di kamar kayak pillow, blanket, sama lamp. Dulu pernah lihat kata itu tapi lupa, sekarang jadi ingat terus." Tambah Siswa

Respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Interaksi sosial antar siswa meningkat, dan mereka lebih nyaman belajar bersama. Efek afektif ini penting dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun secara umum penggunaan media berjalan baik, terdapat beberapa kendala yang muncul selama proses implementasi.

"Kendalanya mungkin jumlah kartunya terbatas. Jadi harus bergiliran. Tapi bisa diakali dengan memperbanyak print out." Ucap Guru Bahasa Inggris

Pada pertemuan kedua, sempat terjadi kebingungan karena siswa ingin mengambil kartu yang sama. Guru menyarankan siswa bermain bergantian dan menggunakan timer agar lebih adil.

Hambatan teknis seperti jumlah kartu yang terbatas dapat diselesaikan dengan modifikasi strategi pelaksanaan. Ketersediaan format digital kartu juga memungkinkan guru mencetak ulang jika diperlukan. Ini menunjukkan fleksibilitas produk yang dikembangkan.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, penggunaan media kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan penguasaan kosakata siswa. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Media ini juga membuka ruang untuk pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dasar.

Penerapan media ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak harus mahal atau kompleks secara teknologi. Dengan desain yang menarik dan strategi penggunaan yang tepat, media sederhana seperti kartu bergambar dapat menjadi alat bantu ajar yang sangat efektif. Dalam konteks madrasah, penggunaan media ini juga memperkuat prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan membunih.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas IV MIN 6 Jembrana Bali, dan menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam, media kartu bergambar terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman kosakata siswa secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran akan lebih efektif jika disertai dengan alat bantu visual dan pengalaman langsung yang menyenangkan.

Kehadiran media kartu bergambar memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya monoton dan kurang menarik. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa sebelum penggunaan media ini, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam menghafal kosakata. Namun, setelah menggunakan media kartu bergambar, siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aba, 2019) yang menemukan bahwa penggunaan flashcard secara signifikan meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa SD di Medan. Dalam penelitiannya, kelas eksperimen yang menggunakan flashcard memperoleh skor post-test rata-rata 78,15, sementara kelas kontrol hanya mencapai 72,18. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian kosakata siswa.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan ketika siswa dilibatkan secara aktif melalui permainan

berbasis media. Permainan seperti tebak gambar, mencocokkan kartu, dan permainan kelompok tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membangun interaksi sosial yang positif antar teman sebaya. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Supriatin & Rizkilillah, 2018) yang menunjukkan bahwa integrasi media visual seperti flashcard dalam pembelajaran kosakata mampu meningkatkan skor pre-test siswa dari 59,87 menjadi 84,47 pada post-test. Penelitian tersebut juga mencatat adanya peningkatan motivasi belajar karena siswa merasa belajar sambil bermain. Dalam konteks penelitian ini, situasi yang serupa ditemukan ketika siswa dengan antusias mengikuti permainan kartu, bahkan ada siswa yang saling mengoreksi atau mengingatkan teman jika ada kesalahan pengucapan, menunjukkan adanya proses pembelajaran kolaboratif.

Efektivitas media kartu bergambar dalam meningkatkan retensi kosakata juga dapat dijelaskan melalui pendekatan teori dual coding yang dikembangkan oleh Paivio. Teori ini menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui dua saluran berbeda verbal dan visual akan lebih mudah diproses dan diingat oleh otak. Dalam media kartu bergambar, gambar yang menarik dipadukan dengan kosakata dalam Bahasa Inggris menciptakan asosiasi kuat yang mendukung pemahaman dan daya ingat siswa. Dalam konteks ini, penelitian (Tirtayani et al., 2017) yang dilakukan dalam skala internasional juga membuktikan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kemampuan recall siswa secara signifikan. Siswa yang belajar melalui gambar generatif dalam konteks cerita menunjukkan peningkatan fluency dan kemampuan menyusun kalimat menggunakan kosakata baru, yang menunjukkan bahwa visualisasi berperan penting dalam mendukung internalisasi kosakata.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media sederhana seperti kartu bergambar yang didesain menggunakan platform Canva mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa akan media yang murah, fleksibel, dan efektif. Di tengah keterbatasan sumber daya sekolah, media ini terbukti menjadi solusi praktis tanpa harus mengandalkan teknologi canggih. Hal ini memperkuat hasil penelitian (Yuliantari et al., 2021) yang mengembangkan media kartu berbasis Canva untuk siswa madrasah ibtidaiyah di daerah 3T. Penelitian mereka menyatakan bahwa guru merasa terbantu karena kartu tersebut mudah dibuat, disesuaikan, dan dicetak ulang sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini, guru juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva sangat mempermudah proses desain kartu karena tersedia banyak template dan elemen grafis yang mendukung visualisasi kosakata secara menarik.\

Kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan dalam penelitian ini juga terbukti mampu membentuk iklim pembelajaran yang positif. Siswa merasa nyaman, tidak tertekan, dan termotivasi untuk belajar lebih aktif. Kondisi ini mendukung pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan humanistik dan konstruktivis, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam

membangun pengetahuannya. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini juga diungkapkan oleh siswa dalam wawancara, di mana mereka menyebutkan bahwa permainan kartu membuat mereka lebih mudah mengingat kata-kata (Ramadhan, 2022), bahkan sering bermain di rumah bersama teman. Dalam literatur pendidikan, suasana belajar yang menyenangkan dan minim tekanan merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan belajar anak. (Luardini, 2020) menekankan bahwa visualisasi yang kuat tidak hanya membantu proses kognitif, tetapi juga mengurangi beban mental dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan secara afektif.

Adapun kendala teknis yang ditemukan dalam penelitian ini, seperti jumlah kartu terbatas dan kebutuhan pengaturan waktu saat bermain, tidak menjadi hambatan yang signifikan. Guru mampu menyalahi kendala tersebut dengan mencetak ulang kartu dan menggunakan sistem bergiliran. Hal ini menunjukkan bahwa media ini cukup fleksibel untuk diterapkan di kelas dengan berbagai kondisi. Dalam penelitian di SDN (Laila, 2019), penggunaan media gambar serupa juga mengalami kendala logistik, tetapi dapat diatasi melalui adaptasi strategi oleh guru. Peneliti tersebut mencatat bahwa fleksibilitas media dan kreativitas guru menjadi kunci sukses dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis media visual.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran kontekstual dan menyenangkan, khususnya dalam konteks madrasah dan sekolah dasar di daerah yang belum memiliki akses pada media digital interaktif. Siswa di MIN 6 Jembrana Bali, yang sebelumnya mengalami pembelajaran Bahasa Inggris secara konvensional, kini memiliki pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan melalui media yang mereka lihat, pegang, dan mainkan sendiri. Hal ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi, tetapi dapat dimulai dari kebutuhan konkret di kelas dan dikembangkan menjadi produk sederhana namun bermakna.

Dari sudut pandang guru, media ini memberikan alternatif strategi mengajar yang lebih variatif dan mampu menumbuhkan kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran. Dalam era Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu menyediakan pembelajaran yang diferensiatif dan bermakna. Pengalaman guru dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar dapat menjadi bagian dari solusi pembelajaran berdiferensiasi yang mudah diterapkan di kelas. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kemendikbudristek yang mendorong pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran mandiri sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks sekolah masing-masing.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berbasis Canva terbukti efektif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini diperkuat oleh berbagai penelitian terbaru pada tahun 2024 dan 2025 yang menunjukkan bahwa media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran berbasis

visual tidak hanya mendukung proses kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, media kartu bergambar dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Inggris yang aplikatif untuk siswa kelas IV sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media kartu bergambar kosakata Bahasa Inggris yang dikembangkan untuk siswa kelas IV MIN 6 Jembrana Bali terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini praktis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan kontekstual. Meskipun terdapat kendala teknis seperti jumlah kartu yang terbatas, hal tersebut dapat diatasi dengan strategi yang fleksibel.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada guru untuk menggunakan dan mengembangkan media kartu bergambar sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas dan pelatihan pengembangan media. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media sejenis dalam bentuk digital dan mengujinya pada jenjang kelas atau konteks sekolah yang berbeda guna memperluas dampak penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aba, L. (2019). Flashcards as A Media in Teaching English Vocabulary. *AL-Lisan : Jurnal Bahasa (e-Journal)*, 4(2), 170–179. [http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al](http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al%0Ahttp://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al) Flashcards
- Agus, R. R., & Syafei, A. F. R. (2016). Using Flashcard of Cartoon Characters To Teach Vocabulary To Elementary School Students. *Journal of English Language Teaching*, 5(1), 49–61.
- Alnajjar, M., & Brick, B. (2018). Student-teachers' beliefs concerning the usability of digital flashcards in ELT. *Flipping the Blend through MOOCs, MALL and OIL – New Directions in CALL, 2018*, 67–74. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2018.23.792>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (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>
- Fengyu, Z. (2023). The impact of vocabulary learning methods on students' vocabulary application skills. *English Language Teaching and Linguistics Studies*, 5(4), p206. <https://doi.org/10.22158/eltls.v5n4p206>
- Firman Aulia Ramadhan, Suparwoto Sapto Wahono, A. M. (2023). Design of English Vocabulary Pictures Card Media For Teach Vocabulary at Elementary School. *Attadib: Journal of Elementary Education Number*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v7i3.2566>
- Firman Aulia Ramadhan, R. M. P. (2022). Using Poster Comment Method to Improve

- English Writing Ability of V-A Class at MIN 4 Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 3(2), 111–124. <https://doi.org/10.35719/educare.v3i2.106>
- Laila, N. H. (2019). Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Flashcards. *Mamba'ul 'Ulum*, 15(1), 46–52. <https://doi.org/10.54090/mu.29>
- Luardini, M. (2020). Teaching Vocabulary By Using Flashcard Media At the Fifth Grade Elementary School. *Natalina Asi Journal Compound*, 8(2), 127–131.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. 36). PT Remaja Rosdakarya.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Setiyana, T. (2023). Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Educatio*, 18(1), 118–128. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Siregar, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial, Sains Dan Humaniora*, 2(1), 53–65.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Cet. 1). Alfabeta.
- Supriatin, T., & Rizkilillah, V. P. (2018). Teaching Vocabulary Using Flashcard. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(4), 479. <https://doi.org/10.22460/project.v1i4.p479-485>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: a Development of Bilingual Learning Media for Young Learners. *Journal of Education Technology*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080>
- Yuliantari, I. G. A. W., Padmadewi, N. N., & Budasi, I. G. (2021). The Implementation of Learning Vocabulary Using Flashcard for Young Children Through Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 9(3), 271. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v9i3.38289>