

Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam Pengajaran Kosakata Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Rizky Ainun Sulfianti^{*1}, Sitti Aminah², Jamaluddin³

^{1,2}Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Ahmad Dahlan

³Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Ahmad Dahlan

*e-mail: rizkyainun.sulfianti@gmail.com¹



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan aspek paling dasar yang perlu dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Inggris, namun pada kenyataannya penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar masih sangat minim. Penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas media *Flashcard* dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada siswa. Penelitian ini mengadopsi desain kuantitatif dengan metode pre-eksperimental yang berfokus pada perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan *Flashcards*. Dengan metode pengumpulan data berupa observasi serta penilaian *pre-test* dan *post-test*. Sampel penelitian ini terdiri dari 15 siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Flashcard* efektif dalam meningkatkan indikator efektivitas pembelajaran. *Flashcard* terbukti berhasil menciptakan lingkungan belajar yang sangat termotivasi dan partisipatif, di mana siswa menunjukkan perhatian penuh dan interaksi aktif (aktivitas yang tinggi). Secara kuantitatif, efektivitas ini tercermin pada peningkatan signifikan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan adalah 64,00, dan setelah menggunakan *Flashcard* nilai tersebut meningkat tajam menjadi 86,60. Peningkatan hasil ini didukung oleh data uji statistik yang menunjukkan bahwa data akhir berada dalam kategori normal dan homogen (prasyarat statistik).

Kata kunci: Kosakata, Bahasa Inggris, *Flashcard*

Abstract

Vocabulary mastery is the most fundamental aspect that needs to be mastered in learning English, but in reality, vocabulary mastery among elementary school students is still very minimal. This research was conducted in the fifth grade of Elementary School with the aim of evaluating the effectiveness of *Flashcard* media in teaching English vocabulary to students. This study adopted a quantitative design with a pre-experimental method focusing on comparing learning outcomes before and after the application of *Flashcards*. The data collection methods included observation, pre-test, and post-test assessment. The sample for this study consisted of 15 fifth-grade Elementary School students. The results showed that the application of *Flashcards* was effective in improving the indicators of learning effectiveness. *Flashcards* were proven to successfully create a highly motivated and participatory learning environment, where students showed full attention and active interaction (high activity). Quantitatively, this effectiveness was reflected in a significant improvement in students' learning outcomes. The average student score before the treatment was 64.00, and after using *Flashcards*, the score sharply increased to 86.60. This improvement in results was supported by statistical test data indicating that the final data was in the normal and homogeneous categories (statistical prerequisites).

Keywords: Vocabulary, English, *Flashcards*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa global atau bahasa dunia karena penyebarannya yang luas dan penggunaannya untuk tujuan komunikasi di berbagai negara, baik sebagai bahasa utama, bahasa kedua, maupun sebagai bahasa asing (Budiman et al., 2020). Belajar bahasa Inggris sejak usia dini memberikan anak-anak dasar yang kuat untuk berkomunikasi, belajar, dan berkembang di dunia yang semakin terhubung secara global. Oleh karena itu, mempersiapkan anak-anak agar mampu berbicara

bahasa Inggris merupakan hal penting yang perlu dilakukan orang tua untuk masa depan anak-anak mereka. Mengingat pentingnya menguasai keterampilan bahasa Inggris sejak dini untuk dapat bersaing secara efektif di dunia yang semakin modern dan terhubung, pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia kini menjadi fokus utama, terutama di bidang pendidikan dasar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang membahas Standar Isi, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 yang membahas Standar Kompetensi Lulusan, Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib bagi semua siswa sekolah dasar dari kelas I hingga kelas VI. Waktu belajar yang dialokasikan untuk Bahasa Inggris adalah 2x35 menit per minggu (Faridatuunnisa, 2020).

Salah satu aspek bahasa Inggris yang cocok diperkenalkan kepada anak-anak di sekolah dasar adalah kosakata. Kosakata mencakup semua kata yang memiliki makna dalam suatu bahasa, yang kemudian akan disusun menjadi kalimat sebagai alat komunikasi. Penguasaan kosakata memiliki korelasi yang erat dengan perkembangan kemahiran bahasa. Kemahiran dalam kosakata sangat penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa. Kita tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa tanpa penguasaan kosakata yang memadai. Hal ini karena kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri dalam suatu bahasa akan meningkat seiring dengan perluasan kosakata mereka (Puspitasari et al., 2022).

Kosakata adalah bagian yang sangat penting dalam proses menguasai kemampuan berbahasa Inggris. Sayangnya, hal ini sering terabaikan dalam kegiatan belajar. Kekurangan pengetahuan kosakata dapat menghambat kemajuan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Menguasai kosakata adalah persyaratan penting dalam belajar bahasa asing, seperti yang diungkapkan oleh John Read (2000) "*The more words you have in your written or spoken vocabulary, the greater are the possibilities of your success in academics, business, and careers*" (Iswari, 2017), yang memiliki makna semakin baik penguasaan kosakata Anda, baik lisan maupun tulisan, semakin besar peluang Anda untuk sukses di bidang akademis, bisnis, dan karier.

Kosakata yang tidak memadai akan menghalangi kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran dan berinteraksi secara efektif dengan bahasa yang mereka temui (Wati & Oka, 2021). Penguasaan kosakata (vocabulary) menjadi aspek fundamental dalam keterampilan berbahasa. Kosakata merupakan komponen penting dalam empat keterampilan utama berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Asrini, Harmilawati, & Sudirman, 2025). Hal ini sejalan dengan apa yang dituliskan Lestari dan Adelina bahwa dalam berkomunikasi dan mengekspresikan ide secara efektif, penting untuk menguasai empat kemampuan bahasa dasar: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, penguasaan kosakata yang mendalam diperlukan untuk menguasai kemampuan-kemampuan tersebut. Kosakata bahasa Inggris sebaiknya diajarkan sejak dini kepada siswa agar mereka memiliki kemampuan bahasa Inggris yang akurat, lancar, dan dapat diterima di masa depan (Lestari & Adelina, 2022).

Penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) merupakan prasyarat fundamental dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua (L2) atau Bahasa Asing (EFL) (Dineshika & Jayasinghe, 2024). Menurut Mardiana, siswa sekolah dasar kelas lima umumnya memiliki kosakata sebanyak 1.400 kata (Mardiana & Haryono, 2022). Sementara itu, pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas V sekolah dasar yang diteliti, pada Februari 2024 menunjukkan bahwa kemampuan kosakata atau ukuran kosakata siswa belum mencapai angka tersebut. Ukuran kosakata tertinggi yang dimiliki siswa hanya mencapai sekitar 30 kata. Peneliti mengidentifikasi sejumlah indikator terkait ketidakmampuan kosakata siswa, yaitu: a) siswa mengalami kesulitan dalam memahami arti beberapa istilah kosakata; b) siswa menunjukkan kesalahan dalam pengucapan beberapa kata dalam bahasa Inggris; c) siswa kesulitan dalam penulisan kata-kata. Selain itu, masalah ini juga timbul akibat kecenderungan siswa yang tidak tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan bahasa Inggris.

Peneliti menemukan beberapa alasan mengapa masalah tersebut muncul, pertama karena tahun ajaran ini merupakan tahun pertama bagi siswa kelas lima sekolah tersebut untuk mendapatkan pelajaran bahasa Inggris di sekolah, sehingga siswa yang sebelumnya belum pernah belajar bahasa Inggris mengalami kesulitan dalam memahami materi yang sesuai dengan tingkat kelas mereka, karena mereka belum pernah menerima materi dasar bahasa Inggris di kelas-kelas sebelumnya. Selain itu, peneliti

menemukan bahwa guru dalam mengajar kosakata hanya menekankan pada transfer pengetahuan. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru menulis kosakata di papan tulis, lalu meminta siswa untuk menulis kosakata tersebut di buku catatan mereka, yang kemudian diakhiri dengan mengerjakan tugas di LKS. Jenis pembelajaran ini menyebabkan siswa tidak memiliki cukup pengalaman dalam mempelajari kosakata, serta membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam belajar. Berdasarkan fakta-fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyebab utama masalah kurangnya penguasaan kosakata siswa di kelas V sekolah tersebut adalah guru yang kurang kreatif dalam menggunakan media untuk mengajar kosakata. Guru memberikan penjelasan dan aktivitas, lalu diakhiri dengan penilaian. Strategi ini tidak efektif karena siswa menjadi pembelajar pasif. Terdapat berbagai teknik untuk menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar, terutama dalam hal penguasaan kosakata.

Pengajaran kosakata memerlukan proses dan metode yang berbeda-beda tergantung pada kebutuhan. Peran guru dalam pengajaran kosakata tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi, perkembangan teknologi yang dinamis, dan sifat siswa yang menyukai hal-hal baru. (Rokhmawati & Mastuti, 2019) Ada banyak strategi atau metode yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *flashcard*.

Flashcard adalah media pendidikan berupa kartu yang berisi gambar dan kata-kata yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media ini merupakan alat bantu belajar yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek, seperti: mengembangkan memori, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata (Wahyuni, 2020). *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi teks, gambar, atau simbol yang dapat mengarahkan dan mengingat sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media ini tergolong media pandang atau visual yang dapat dipakai baik untuk kelas besar, kecil, maupun belajar secara individual (Mutaqqien, Rofiq, & Badrus, 2023). Adapun menurut Akbar, *Flashcard* adalah alat pembelajaran yang menggunakan media visual, seperti gambar, tulisan, atau kombinasi keduanya, untuk membantu proses belajar. Media ini terdiri dari gambar, tulisan, atau kombinasi gambar dan tulisan (Akbar, 2022).

Penggunaan *flashcard* untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan kosakata karena memudahkan siswa untuk mengingatnya, seperti yang diungkapkan oleh Umroh, bahwa dengan karakteristik *flashcard* yang menggabungkan gambar dan teks, media ini memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat kosakata (Umroh, 2019). *Flashcard*, baik dalam bentuk konvensional (kertas) maupun digital, telah lama diakui sebagai salah satu strategi pengajaran kosakata yang paling efisien (Ashcroft, Cvitkovic, & Praver, 2018). *Flashcard* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) Mudah dibawa; (2) Praktis; (3) Mudah diingat; dan (4) Menyenangkan: (1) Mudah dibawa ke mana-mana; (2) Praktis; (3) Mudah diingat; dan (4) Menyenangkan (Farda, 2018). Efektivitas alat bantu visual ini memiliki dasar yang kuat dalam teori belajar kognitif. Konsep utamanya adalah bahwa pembelajaran berbasis *flashcard* mampu meningkatkan retensi memori dengan secara bersamaan melibatkan rangsangan visual (kata dan gambar) dan auditori (pengucapan), yang memaksa otak untuk memproses informasi dengan cepat (Le & Luong, 2023). Proses pemrosesan informasi yang cepat dan berulang ini memfasilitasi pembentukan konektivitas otak yang lebih kuat, yang pada akhirnya mendukung pembentukan memori jangka panjang yang lebih stabil.

Sejumlah besar studi empiris dalam dekade terakhir secara konsisten mendukung efektivitas penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan. Sebuah tinjauan sistematis terbaru yang dilakukan pada tahun 2024 menyimpulkan bahwa penggunaan strategi *flashcard* dalam instruksi kosakata bahasa Inggris adalah penting (*essential*) dan efektif dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang produktif serta meningkatkan kinerja siswa (Mutar, 2024). Sebuah studi pre-eksperimental yang berfokus pada siswa sekolah dasar juga melaporkan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris dan mampu mengurangi kesalahan penulisan leksikal setelah intervensi diterapkan (Mariana Hesti & Nuryanti, 2022). Penelitian lain pada pembelajar usia dini menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan, dengan skor rata-rata yang melonjak dari 65.83 pada *pre-test* menjadi 76.80 pada *post-test* (Agnesia, Nurwadi, Suharyadi, Anugerahwati, & Khoiri, 2024). Bukti ini memvalidasi hipotesis bahwa *flashcard* adalah alat yang efektif untuk akuisisi kosakata dasar. Oleh karena itu, peneliti didorong untuk melakukan penelitian menggunakan *flashcard* sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam bahasa Inggris, khususnya dalam hal penguasaan kosakata bahasa Inggris

pada siswa sekolah dasar, dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam Pengajaran Kosakata pada Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar”.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (pa-eksperimental). Penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan untuk menentukan dampak yang disebabkan oleh perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti (Payadnya & Jayantika, 2018). Penelitian ini termasuk dalam desain penelitian pra-eksperimental, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menentukan apakah ada dampak yang disebabkan oleh perlakuan terhadap subjek. Jenis penelitian ini merupakan desain penelitian pra-eksperimental dengan desain satu kelompok *pre-test post-test*. Dalam penelitian ini, digunakan *pretest* atau tes awal sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* atau tes akhir setelah pemberian perlakuan. Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan situasi sebelum perlakuan. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah “*flashcard*” dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah “penguasaan kosakata siswa”. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 2 bulan, yaitu dari bulan Mei hingga bulan Juli 2024 di Sekolah Dasar dengan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 orang, yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*.

Indikator efektivitas pembelajaran menurut Kadir dan Edmodo terdiri atas dua hal, yakni aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa (Kadir & Edmodo, 2020). Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, yang mencakup 10 pernyataan terkait aktivitas siswa selama pengajaran kosakata menggunakan *flashcard*, tes tertulis, dan tes lisan yang terdiri dari 15 pertanyaan *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah *treatment* pengajaran kosakata menggunakan *flashcard* dilakukan. Selain observasi dan ujian, peneliti juga menggunakan dokumentasi. Peneliti menggunakan alat tulis untuk mendokumentasikan informasi penting dan telepon genggam untuk mengambil gambar, merekam data, dan mengumpulkan semua data yang diperlukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 4 yaitu Uji Normalitas, uji Homogenitas, Uji-t, dan Uji N-gain. Uji Normalitas adalah prosedur statistik yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah data penelitian, yang biasanya berupa skor *pretest* dan *posttest*, terdistribusi normal atau tidak (Usmadi, 2020) Tujuan utama dari pengujian ini adalah memastikan bahwa sampel data berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal, sehingga inferensi statistik berbasis parameter populasi dapat dilakukan dengan valid, Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada aplikasi SPSS, mengingat ukuran sampel yang digunakan kecil. Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah: Jika p-value kurang dari 0.05, maka data tidak berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

Uji Homogenitas adalah uji prasyarat kedua yang bertujuan untuk memastikan bahwa varian populasi dari data sampel yang dibandingkan adalah sama, atau homogen. Sebelum melakukan pemrosesan data lebih lanjut, uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap homogen.

Teknik analisis data yang ketiga adalah Uji-t, atau *t-test*, yakni uji statistik komparatif yang berfungsi sebagai kunci penting dalam penelitian eksperimen. Sebagai uji statistik parametrik, tujuannya adalah membandingkan kelompok data untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai yang dihipotesiskan dan nilai yang diperoleh dari perhitungan statistik. (Ramadhani, Polem, Miranda, & Zahra, 2023). Jenis Uji-t yang digunakan pada penelitian ini adalah *Paired Sample T-Test*, dengan tujuan untuk menguji secara internal apakah perlakuan yang diberikan telah menghasilkan perubahan yang bermakna pada objek eksperimen. Jika Nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perubahan atau perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* dalam kelompok tersebut.

Uji terakhir yang dilakukan adalah *Normalized Gaid (N-Gain)*. Normalized Gain yang dikenal sebagai Hake's Gain, telah menjadi ukuran standar yang diterima secara luas untuk melaporkan tingkat peningkatan pemahaman konseptual siswa setelah menerima intervensi pembelajaran. N-Gain bertujuan

untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan menghitung peningkatan aktual yang dicapai oleh siswa (*absolute improvement*) terhadap potensi peningkatan maksimum yang bisa mereka capai (Murtihapsari, Saharun, & Pare, 2023). Metrik ini melengkapi hasil Uji-t, di mana Uji-t hanya menunjukkan *signifikansi* adanya pengaruh, sementara N-Gain mengukur *besaran* dan *efektivitas* dari pengaruh tersebut. Rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Notes:

- S_{post} : Skor setelah perlakuan
- S_{pre} : Skor sebelum perlakuan
- S_{maks} : Skor maksimal yang dapat dicapai

Kriteria efektivitas yang diinterpretasikan dari nilai gain yang dinormalisasi dapat dilihat pada tabel klasifikasi nilai gain di bawah ini.

Tabel 1. Klasifikasi Skor uji N-Gain

Gain Normality Scores	Criteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang/Cukup
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait pengajaran kosakata siswa dengan menggunakan media *flashcard* dapat dilihat melalui hasil observasi dan tes, baik berupa *pre-test* maupun *post-test* berikut:

Tabel 2. Frekuensi Distribusi Observasi

No	Pernyataan	Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1	Siswa mengikuti kegiatan belajar dengan mendengarkan dan memperhatikan motivasi belajar yang diberikan oleh guru sebelum memulai pembelajaran.	15	100	-	-
2	Siswa yang mengikuti kegiatan belajar memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran.	15	100	-	-
3	Siswa memperhatikan dengan seksama penyampaian materi pembelajaran yang disajikan menggunakan <i>flashcard</i> .	15	100	-	-
4	Siswa secara aktif mengamati penggunaan <i>flashcard</i> oleh guru dalam pembelajaran kosakata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.	15	100	-	-
5	Siswa memperhatikan penggunaan <i>flashcard</i> oleh guru dalam pembelajaran kosakata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.	15	100	-	-
6	Siswa berinteraksi secara aktif dengan teman sekelompok dalam menggunakan kartu flash sebagai media untuk belajar kosakata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.	15	100	-	-
7	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang dibagikan sebagai penilaian	15	100	-	-
8	Siswa mengumpulkan lembar kerja siswa	15	100	-	-
9	Siswa secara aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang dipelajari	12	80	3	20

No	Pernyataan	Ya		Tidak	
		F	%	F	%
10	Siswa berpartisipasi dalam merangkum materi yang telah dipelajari.	13	86	2	13,3

Dari data pada Tabel 2, secara keseluruhan, data menunjukkan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dalam berbagai aspek proses pembelajaran. Data menunjukkan tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif yang sangat tinggi di sebagian besar bidang. Dari data yang disediakan, tampak bahwa siswa sangat terlibat dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan fokus dan partisipasi yang signifikan. Mereka mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, memperhatikan materi pembelajaran dengan cermat, dan berinteraksi dengan teman sekelas selama kerja kelompok. Mereka menyelesaikan dan menyerahkan lembar kerja yang diberikan sesuai instruksi, serta berpartisipasi secara memadai dalam mengajukan pertanyaan dan merangkum materi.

Tabel 3. Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	56	70
2	66	83
3	63	93
4	63	86
5	56	90
6	56	76
7	63	93
8	66	93
9	70	100
10	66	90
11	60	76
12	66	83
13	73	100
14	66	80
15	70	86
Total	960	1229
Rata-rata	64,00	86,60

Adapun hasil skor *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat dengan frekuensi dan persentase sebagai berikut.

Tabel 4. Frekuensi dan Persentase *Pre-Test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	86-100	0	0
2	Baik	71-85	1	6,67 %
3	Cukup	56-70	14	93,33 %
4	Kurang	41-55	0	0
5	Amat Kurang	< 40	0	0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 1 orang siswa mendapatkan skor antara 71-85 dengan kriteria baik, dan 11 siswa mendapatkan skor antara 56-70 dengan kriteria cukup. Setelah melakukan *pretest*, dilakukan perlakuan frekuensi dengan empat perlakuan dengan cara mengajarkan kosakata menggunakan media kartu flash kepada siswa kelas lima SDN 68 Manipi, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Frekuensi dan Persentase *Pre-Test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	86-100	9	60 %
2	Baik	71-85	5	33, 33 %
3	Cukup	56-70	1	6,67%
4	Kurang	41-55	0	0
5	Amat Kurang	< 40	0	0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 9 orang siswa mendapatkan skor antara 86-100 dengan kriteria amat baik, 5 orang siswa mendapatkan skor 71-85 dengan kriteria baik, dan 1 siswa mendapatkan skor antara 56-70 dengan kriteria cukup.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini, uji *Shapiro-Wilk* digunakan dengan tingkat signifikansi $> 0,05$, menggunakan SPSS 25.0 untuk Windows. Hasil perhitungan dari uji normalitas data pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa di kelas eksperimental adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality				
Result Of the Test	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Pretest	0.921	15	0.196
	Posttest	0.965	15	0.773

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 29.0

Berdasarkan Tabel 6 di atas, hasil tes pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan nilai signifikansi pra-tes sebesar 0,196. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,196 > 0,05$). Demikian pula, nilai signifikansi pasca-tes sebesar 0,773, yang juga lebih besar dari 0,05 ($0,773 > 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa skor ujian siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris terdistribusi secara normal.

Sebelum melakukan pengolahan data lebih lanjut, uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, data dianggap homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.858	1	14	0.060

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 29.0

Berdasarkan Tabel 7 di atas, dengan menggunakan SPSS 25.0 untuk Windows, nilai signifikansi sebesar 0.060 lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat dan memastikan bahwa data terdistribusi secara normal, uji hipotesis dilakukan untuk memvalidasi atau menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Untuk penelitian ini, digunakan uji t sampel berpasangan. Uji hipotesis ini bertujuan untuk menentukan efektivitas penggunaan *flashcard* dalam pengajaran kosakata kepada siswa kelas lima di SDN 68 Manipi.

Tabel uji t sampel berpasangan menggunakan program SPSS 29.0 for Windows adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil *paired sample T-Test*

Paired Samples Test								t	df	Sig. (2 – tailed)
		Mean	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest – Posttest	22.600	6.759	1.745	26.343	18.856	12.950	14	0,000	

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 29.0

Berdasarkan tabel 8 di atas, nilai Sig. (dua ekor) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain, penggunaan *Flashcard* dalam pengajaran kosakata pada siswa kelas lima di Sekolah Dasar efektif.

Setelah memperoleh skor pretest dan posttest, peneliti menganalisis data menggunakan uji N-Gain untuk menilai efektivitas perlakuan. Klasifikasi nilai N-Gain sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N - Gain &= \frac{1299 - 960}{1500 - 960} \\ &= \frac{339}{540} \\ &= 0,62 \end{aligned}$$

Hasil N-Gain dari penggunaan *flashcard* dalam pengajaran kosakata adalah 0,62, menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan kartu flash termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* efektif dalam pengajaran kosakata. Efektivitas *flashcard* dalam pengajaran kosakata terlihat dari tingkat keaktifan siswa yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dan didukung oleh peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Sholikhah, Widiowati, & Sudiyono bahwa efektivitas pembelajaran didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan interaksi antara siswa dan guru dalam lingkungan pendidikan, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran (Sholikhah, Widiowati, & Sudiyono, 2022).

Hasil penelitian dalam Tabel 2 menunjukkan efektivitas penggunaan *Flashcards* dalam kegiatan pembelajaran kosakata. Data tersebut mencerminkan lingkungan kelas yang sangat termotivasi dan terlibat, di mana siswa menunjukkan perhatian penuh dan partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Upaya guru dalam memotivasi siswa terbukti berhasil, karena setiap siswa mendengarkan dan memperhatikan pembicaraan motivasi serta penjelasan tujuan pembelajaran. Tingkat perhatian ini memastikan bahwa siswa siap dan memahami tujuan pelajaran mereka, yang sangat penting untuk pembelajaran yang terfokus dan efektif, hal ini mendukung hasil penelitian dari Mutar yang menunjukkan bahwa penggunaan strategi *flashcard* dalam instruksi kosakata bahasa Inggris adalah penting (*essential*) dan efektif dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang produktif serta meningkatkan kinerja siswa (Mutar, 2024).

Penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu pengajaran kosakata telah terbukti efektif. Semua siswa secara aktif mengamati dan memperhatikan *flashcard*, menunjukkan bahwa metode visual ini menarik dan membantu dalam pengingatan kosakata. Tingkat interaksi kelompok yang tinggi dengan *flashcard* menunjukkan bahwa siswa menganggap aktivitas ini kolaboratif dan bermanfaat, meningkatkan pengalaman belajar mereka melalui interaksi antar teman sekelas.

Selain itu, penyelesaian dan pengumpulan lembar kerja siswa oleh semua siswa menunjukkan kepatuhan dan keterlibatan mereka dalam komponen penilaian pelajaran. Namun, meskipun sebagian besar siswa secara aktif mengajukan pertanyaan (80%) dan berpartisipasi dalam merangkum materi (86%), area-area ini menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan. Data menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Efektivitas ini terlihat melalui proses umpan balik interaktif antara guru dan siswa. *Flashcard* membantu mencegah kebosanan, membuat siswa lebih aktif dan antusias selama pelajaran. Peningkatan keterlibatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Selain interaksi yang baik antara siswa dan guru, efektivitas *flashcard* dalam pengajaran kosakata terlihat dari peningkatan hasil belajar. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *flashcards* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam bahasa Inggris. Hal ini terlihat pada Tabel 3, di mana hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan *flashcards* adalah 64,00, dan nilai rata-rata setelah menggunakan *flashcards* meningkat menjadi 86,60. Data ini sejalan dengan pendapat Yuliantari, Padmadewi, dan Budasi dalam hasil penelitian mereka yang

menunjukkan bahwa penggunaan *flashcards* untuk mengajarkan kosakata dapat memberikan dampak positif bagi siswa, terutama pelajar yang tergolong masih anak-anak (Umroh, 2019).

Oleh karena itu, melihat indikator efektivitas pembelajaran, yakni aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa, penggunaan *flashcard* dalam pengajaran kosakata kepada siswa dapat disimpulkan efektif. Dibuktikan dengan peningkatan keterlibatan, interaksi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif secara langsung pada peningkatan hasil belajar kosakata mereka

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas lima di sekolah dasar, setelah menganalisis data menggunakan tes dan pengamatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Flashcards terbukti sangat efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris, yang tercermin melalui peningkatan signifikan pada dua indikator utama: aktivitas siswa dan hasil belajar. Secara proses, Flashcards berhasil menciptakan lingkungan kelas yang dinamis, termotivasi, dan partisipatif, di mana siswa menunjukkan perhatian penuh, interaksi kelompok yang tinggi, serta antusiasme yang dapat mencegah kebosanan. Secara hasil, efektivitas ini dikonfirmasi oleh peningkatan dramatis pada rata-rata nilai siswa dari 64,00 (sebelum perlakuan) menjadi 86,60 (setelah perlakuan). Data tersebut secara spesifik dan terperinci menghubungkan aspek kualitatif (antusiasme dan partisipasi 100% siswa) dengan aspek kuantitatif (lonjakan nilai rata-rata lebih dari 20 poin), memperkuat justifikasi bahwa *Flashcards* bukan hanya alat bantu, tetapi dapat menjadi pemicu utama untuk motivasi dan pencapaian akademik dalam konteks pembelajaran di kelas tersebut. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk menguji seberapa lama efek positif ini bertahan pada daya ingat siswa (*retensi*) dan juga membandingkan efektivitas *Flashcards* fisik ini dengan versi digital agar kita bisa tahu mana metode terbaik yang cocok untuk perkembangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesia, W. D., Nurwadi, N. F., Suharyadi, S., Anugerahwati, M., & Khoiri, N. E. (2024). The Utilization of Flashcards in Teaching English Vocabulary to Young Learners. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 12(2), 630-641.
- Akbar, A. (2022). Flash Card sebagai Media Pendidikan Kesehatan pada Remaja: Kajian Scoping Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3290–3302.
- Ashcroft, R. J., Cvitkovic, R., & Praver, M. (2018). Digital flashcard L2 Vocabulary learning outperforms traditional flashcards at lower proficiency levels: A mixed-methods study of 139 Japanese university students. *The EuroCALL Review*, 26(1), 14-28.
- Asrini, A., Harmilawati, H., & Sudirman, P. (2025). Penggunaan Anagram Games dalam Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai. *Pedagogy: Journal of Multidisciplinary Education*, 2(1), 11-19.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Kreatifitas Guru Dalam Memilih Media Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 32–43.
- Dineshika, H., & Jayasinghe, R. (2024). The Effectiveness of Flashcards in Vocabulary Instruction for English as a Second Language Online Classes. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 8(10), 1626-1634.
- Farda, U. J. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Mempermudah Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 7(1). <https://doi.org/10.31942/mgs.v7i1.1986>
- Faridatuunnisa, I. (2020). *Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia*.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*, 9(02), 119.

- Kadir, A., & Edmodo, P. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2), 225–239.
- Le, H., & Luong, T. (2023). Using Flashcard-Based Techniques to Improve Students' Vocabulary Retention. *Vietnam Journal of Education*, 313-325.
- Lestari, N. S., & Adelina, Y. S. (2022). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Tk It Al Kautsar Secanggang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Mardiana, R., & Haryono, R. (2022). The Mental Lexicon of Elementary School Students in Indonesian EFL Context. *2nd International Conference on Social, Politics, and Humanities (ICoSoPH)*, 35-40.
- Mariana Hesti, R., & Nuryanti, L. (2022). Efektivitas Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14(1), 69-80.
- Murthihapsari, M., Saharun, M., & Pare, Y. (2023). Efektivitas Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Video Terhadap Hasil belajar Kognitif. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 543-552.
- Mutaqqien, A., Rofiq, M. A., & Badrus, A. (2023). Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 173-182.
- Mutar, Q. (2024). Flashcard Strategy Role in Teaching English Vocabulary: A Systematic Review. *International Journal of Social Science Research and Review*, 37-53.
- Puspitasari, F., Andriansyah, A., Guspita, R., Hakim, A., Jaini, J. Zahra, N., & Wahyudi, W. (2022). Implementasi Flashcard Sebagai Media untuk Menambah Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SD Negeri 016 Kelurahan Sungai Perak. *TRIMAS: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 111–116.
- Ramadhani, A., Polem, A., Miranda, M., & Zahra, S. (2023). Konsep Dasar Uji T Dalam Statistika Pendidikan. *Al Ittihadu*, 94-102.
- Rokhmawati, S., & Mastuti, H. (2019). Penggunaan Instagram Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2), 196. <https://doi.org/10.26877/mpp.v12i2.3838>
- Sholikhah, R., Widiowati, W., & Sudiyono, S. (2022). The Effectiveness of Hybrid Learning Models in Women's Clothing Practice Courses in the Post Pandemic. *Proceedings of the 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022)*, 276-288.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi*, 6(1), 39–58.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 50-62.
- Wati, I. K., & Oka, I. G. (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49.