

Penerapan Media Flash Card dan Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas 3 SD

Nabila Azzahra Chandra^{1*}, Nur Atika Safitri², Robiatul Adawiah³, Dinar Sulis Al Saepi⁴
^{1,2,3,4}Universitas Pelita Bangsa
E-mail : nabilaazzahra1804@gmail.com

Received: 02-07-2025 Revised : 10-07-2025 Accepted : 12-07-2025 Published : 15-07-2025

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas 3 Sekolah Dasar dengan memanfaatkan media *flash card* dan permainan edukatif. Proses pelaksanaan melibatkan observasi serta pelaksanaan pre test dan post test sebagai alat ukur efektivitas. Berdasarkan hasil pengukuran awal atau pre-tes, rata-rata capaian siswa berada pada angka yang kemudian meningkat menjadi 94,4% setelah pembelajaran. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami materi Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan. Program ini juga menjadi salah satu alternatif strategi mengajar yang dapat digunakan oleh guru ditingkat sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media yang menarik sebagai strategi yang efektif untuk mengatasi kebosanan dalam belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media *Flash Card*, Hasil Belajar, Bahasa Inggris

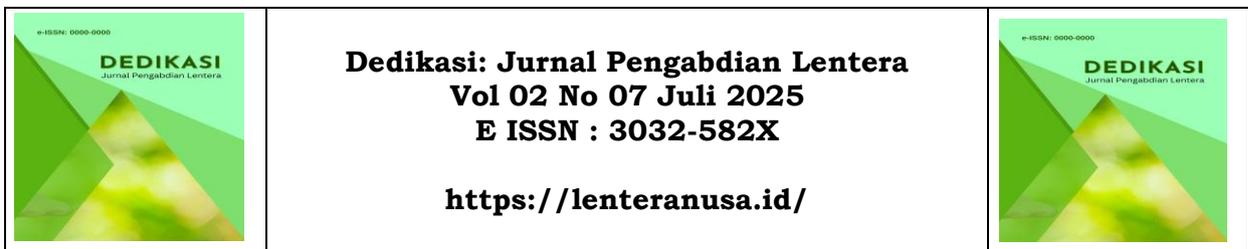
Abstract

The implementation of this activity aims to develop the English skills of 3rd grade elementary school students by utilizing flash card media and educational games. The implementation process involves observation and the implementation of pre-tests and post-tests as a measure of effectiveness. Based on the results of the initial measurement or pre-test, the average student achievement was at a figure that then increased to 94.4% after learning. This increase shows that the use of interactive media in learning can help students better understand English material in a more enjoyable way. This program is also an alternative teaching strategy that can be used by teachers at the elementary school level. Thus, the use of interesting media as an effective strategy to overcome boredom in learning and improve learning outcomes, especially in English subjects in elementary schools.

Keywords: *Flash Card Media, Learning Outcomes, English*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu guru memaparkan materi dengan lebih menyenangkan serta dapat dipahami oleh siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran ialah bagaimana membuat lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dan game edukatif sering dimanfaatkan sebagai sarana bantu belajar.



Media pembelajaran dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa serta membantu meningkatkan pemahaman konsep secara visual dan interaktif. Hal ini sangat penting terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris, yang merupakan bahasa internasional yang membuka berbagai peluang di berbagai bidang, seperti pendidikan, karier, dan akses informasi global. Mempelajari Bahasa Inggris sejak dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, memudahkan mereka dalam mengakses informasi, serta mengasah diri untuk mencapai masa depan yang lebih gemilang. Namun, minat belajar Bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap pelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, sehingga siswa tidak terbiasa dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya.

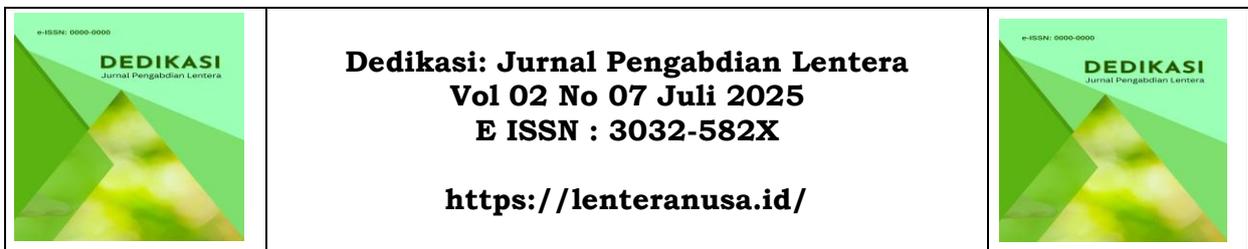
Motivasi belajar adalah komponen utama yang mendukung kesuksesan proses pembelajaran. Motivasi berarti dorongan yang berasal dari dalam individu yang muncul selama kegiatan belajar, ditandai dengan rasa tertarik, keaktifan, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran (Afandi, 2015). Peran guru sebagai pemberi semangat perlu diperkuat, karena sebagian besar motivasi siswa muncul dari dukungan dan dorongan yang diberikan oleh guru. Motivasi juga menjadi fondasi utama dalam berlangsungnya proses belajar. Tanpa adanya aktifitas belajar, maka pendidikan akan kehilangan maknanya. (Edu, Saiman, & Nasar, 2021).

Oleh karena itu, guru perlu menyediakan strategi atau pendekatan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Guru dituntut untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa agar mereka tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah menjaga motivasi siswa, terutama ketika pendekatan pengajaran yang digunakan bersifat monoton, kurang bervariasi, repetitif, dan minim interaksi. Pengajaran yang hanya berupa ceramah panjang tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa cenderung membuat mereka merasa bosan, tidak tertarik, dan akhirnya kurang termotivasi untuk belajar secara optimal.

Untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran, pendidik dapat melakukan berbagai upaya pencegahan. Beberapa strategi yang dapat diterapkan antara lain: penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi, penyediaan bahan ajar yang relevan, pelaksanaan evaluasi yang bersifat konstruktif, serta penguasaan keterampilan mengajar yang baik oleh guru.

Flash card berguna sebagai alat interaktif yang efektif dalam pembelajaran edukatif berupa *card* yang menampilkan gambar dan kata, dengan jenis ukuran yang bisa disesuaikan berdasarkan keperluan siswa. Media ini dapat dibuat secara mandiri oleh guru maupun menggunakan versi yang telah tersedia dipasaran. *Flash card* dinilai efektif sebagai sarana bantu belajar karena dapat menunjang berbagai aspek perkembangan siswa, seperti meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, serta memperkaya perbendaharaan kosa kata. Selain itu, media ini juga berguna untuk membantu siswa dalam mengingat dan meninjau kembali materi pembelajaran, seperti istilah, definisi, simbol, ejaan bahasa asing, rumus, serta konsep - konsep lainnya.

Sementara itu, siswa dengan gaya belajar auditori juga dapat tertarik melalui penggunaan suara, misalnya suara hewan. Hal ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu



mereka untuk mengetahui nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, *flash card* menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa.

Berdasarkan pendapat Intriiana yang di kutip dalam (Maryanto, 2018) *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar yang berukuran sekitar 25×30 cm. Setiap gambar dalam kartu tersebut menyampaikan pesan tertentu yang di sertai dengan penjelasannya. (Maryanto & Chrismastianto, 2018).

Hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata yang dimiliki oleh siswa, yang diperoleh melalui proses pembelajaran dari individu yang memiliki pengetahuan atau pengalaman yang lebih luas. Melalui pencapaian hasil belajar ini, guru dapat menilai sejauh mana siswa sudah mengerti dan menguasai materi yang di ajarkan. Informasi tersebut sangat penting bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih tepat dan efektif (Fernando, Andriani, & Syam, 2024). Terdapat beragam pandangan mengenai makna belajar secara umum, belajar di pahami sebagai proses perubahan atau perkembangan dalam diri seseorang yang terlihat dari perbedaan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Perubahan perilaku ini bisa berupa meningkatnya pemahaman, pergeseran sikap, munculnya kebiasaan baru, keterampilan yang lebih baik, serta perkembangan dalam aspek sosial dan emosional (Nurintyas, 2020)

Oleh karena itu, *flash card* dapat di anggap sebagai media pembelajaran yang efektif, karena mampu mendorong pengembangan beberapa kemampuan siswa secara simultan, seperti meningkatkan daya ingat, menumbuhkan kemandirian, serta memperluas penguasaan kosakata. Selain itu, media ini sangat berguna dalam membantu siswa untuk mengingat kembali dan meninjau ulang materi pelajaran, seperti istilah, simbol, ejaan bahasa asing, rumus, maupun konsep - konsep lainnya.

METODE

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pengguna alat bantu pembelajaran media Flash Card dan Game dalam menaikkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun metode yang digunakan ketika kegiatan ini meliputi tahapan:

1. Tahap Perencanaan:

- a) Melakukan pendataan jumlah siswa kelas 3 yang akan menjadi subjek penelitian.
- b) Menyusun materi pembelajaran Bahasa Inggris sesuai kurikulum dan tingkat pemahaman siswa.
- c) Menyiapkan media pembelajaran berupa Flash Card dan Game edukatif yang sesuai dengan materi.
- d) Menyusun jadwal pelaksanaan pembelajaran serta membagi kelompok siswa (kontrol dan eksperimen).
- e) Menyusun instrumen evaluasi berupa soal pre-test dan post-test.

2. Tahap Pelaksanaan:

- a) Mengimplementasikan pre-test kepada seluruh peserta untuk mengetahui kemampuan awal.

- b) Melaksanakan proses pembelajaran dengan media Flash Card dan Game. Kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus sedangkan kelompok kontrol menggunakan pendekatan tradisional.
- c) Memberikan post-test setelah pembelajaran selesai.
- d) Mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

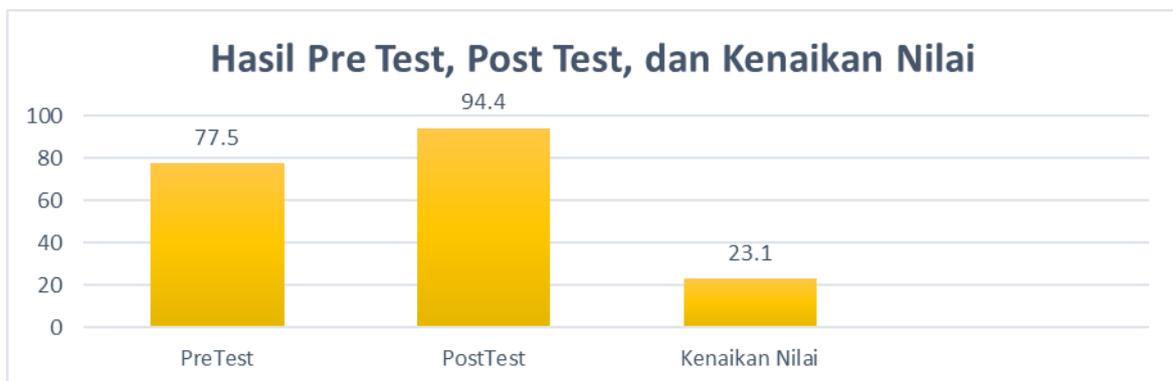
3. Tahap Evaluasi:

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar. Evaluasi ini mencakup:

- a) Analisis perbandingan hasil pre test dan post test
- b) Observasi keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini melibatkan 16 siswa kelas 3 SDN Simpangan 05 sebagai subjek untuk mengukur efektivitas penggunaan media flash card dan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pengukuran dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap pre-test sebelum penerapan media dan tahap post-test setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

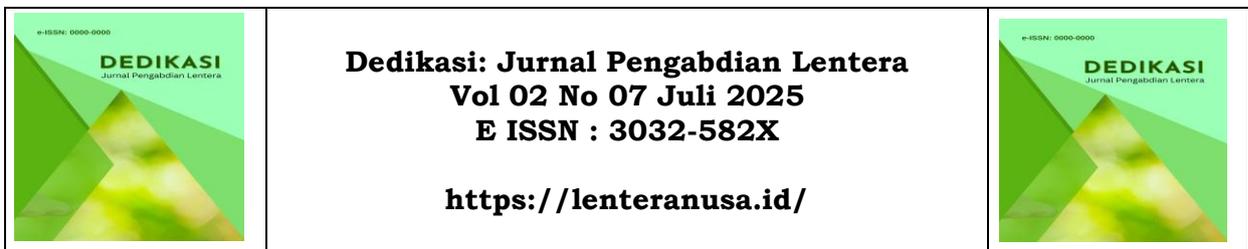


Gambar 1. Data Hasil Pre-test dan Post-test

Hasil analisis pre-test dan post-test:

- Jumlah siswa : 16 Orang
- Rata-rata nilai pre-test: 77,5
- Rata-rata nilai pro- test: 94,4
- Peningkatan Rata-rata : 23,1 (Sekitar 50%)

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $p = 0,3 > 0,05$, yang berarti peningkatan signifikan secara statistik, Uji pre-test menunjukkan rata-rata capaian siswa sebesar 77,5%, yang mencerminkan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media flash card dan game, hasil post-test meningkat menjadi 94,4%. Selisih nilai antara pre-test dan post-test adalah 23,1%, yang menandakan pemahaman siswa terhadap pelajaran semakin membaik.



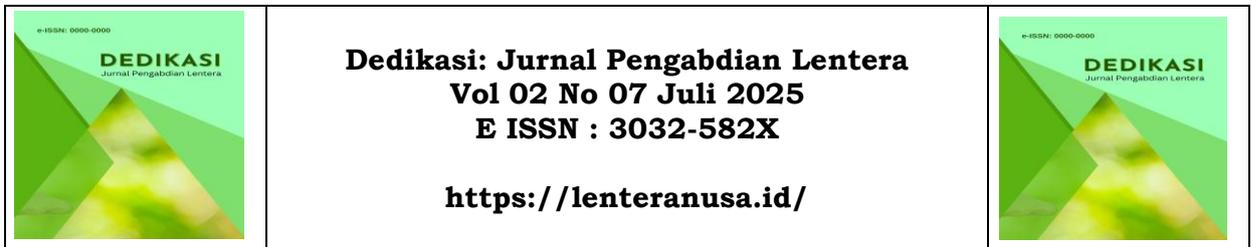
Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 23,1 poin atau sekitar 50%. Untuk menguji apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji paired sample t-test dan diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,03. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, sehingga peningkatan hasil belajar siswa bukan sekadar kebetulan, melainkan karena adanya perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dan game sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris. Media *flash card* memberikan dorongan nyata yang konkret dan mudah diingat, sementara aktivitas permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Respon positif dari siswa juga terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, baik dari keterlibatan mereka dalam kegiatan maupun antusiasme saat mengikuti permainan yang diberikan. Menurut (Saputri, 2020) media ini berfungsi untuk alat bantu dalam proses mengingat serta mengulang kembali mata pelajaran, seperti istilah, simbol, ejaan dalam bahasa asing, rumus, dan konsep lainnya. Sementara (Wahyuni, 2020) menjelaskan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran visual berupa kartu bergambar dan bertuliskan kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kondisi siswa. Media ini bisa dibuat secara mandiri maupun menggunakan versi cetak yang sudah tersedia.

Selain itu, pendekatan yang interaktif dan selaras dengan tahapan perkembangan kognitif yang dimiliki anak di jenjang sekolah dasar juga menjadi faktor pendukung meningkatnya hasil belajar. Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran yang difasilitasi oleh guru. Dalam proses ini, siswa mengalami berbagai bentuk pengalaman, baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membentuk pemahaman dan keterampilan siswa (Cahyaningtyas, Habiby, & Arfianto, 2024).

Siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara visual dan praktis, dibandingkan metode konvensional yang bersifat pasif. Secara keseluruhan, peningkatan sebesar 23,1% merupakan indikator penggunaan media *flash card* dan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian siswa. Hal ini memberikan dukungan bagi guru dan praktisi pendidikan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dari pengamatan ini, dapat ditegaskan bahwa penerapan media pembelajaran yang sesuai mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman dan capaian belajar siswa. Media *flash card* dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran sehingga dengan itu hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Susanto, 2015 dalam (Fauhah & Rosy 2021) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Karena belajar adalah upaya seseorang untuk mencapai perubahan perilaku relatif menetap. Perolehan kemampuan siswa setelah pembelajaran dilakukan juga merupakan hasil belajar (Fauhah & Rosy, 2021). Selain itu, media tersebut juga berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memiliki makna bagi peserta didik.



KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pada 16 siswa kelas 3 SDN Simpangan 05, tampak jelas bahwa pemanfaatan media *flash card* dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Inggris. Efektifitas ini terlihat dari peningkatan persentase siswa yang menjawab benar, dari semula 77,5% saat pre-test menjadi 94,4% pada post-test setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Kenaikan ini mencerminkan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan.

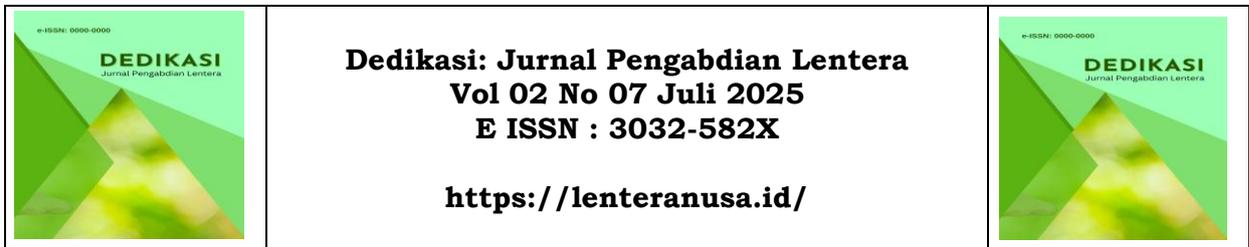
Penggunaan media pembelajaran visual seperti *flash card* serta pendekatan interaktif melalui permainan edukatif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar yang dimiliki siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan mendorong partisipasi aktif. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mengadopsi metode pembelajaran yang kreatif dan bervariasi, khususnya dalam pengajaran Bahasa Inggris, guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mendorong hasil belajar siswa secara maksimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan guru SDN Simpangan 05, serta seluruh peserta didik di SDN Simpangan 05 atas sambutan hangat, dukungan, dan kerja sama yang telah diberikan selama kegiatan sosialisasi ini berlangsung. Kehadiran dan antusiasme para guru serta adik-adik semua sangat berarti bagi kami dan menjadi pengalaman berharga yang akan selalu kami kenang. Semoga kegiatan ini dapat bermanfaat untuk peserta didik dan sekolah agar terus mengembangkan media pembelajaran yang ada agar dapat diterapkan kepada seluruh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 77-89.
- Cahyaningtyas, I., Habiby, W. N., & Arfianto, A. (2024). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education*, 17956-17964.
- Edu, A. L., Saiman, M., & Nasar, I. (2021). GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 26-30.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 321-334.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS*, 61-68.



- Maryanto, R. I., & Chrismastianto, I. A. (2018). PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN BENTUK HURUF SISWA KELAS I PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH ABC MANADO. *PEDAGOGIA*, 305-313.
- Nurintyas, D. R. (2020). ANALISIS MOSKONSEPSI PESERTA DIDIK SMP DALAM KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABLE (SPLDV). *Universitas Siliwangi*.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA*, 56-61.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan MEdia Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9-16.