

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TEMA HEWAN KELAS 3 SD NEGERI 124398

Imelda Sabrina Sibarani¹, Ade Love Tiara Junika Damanik², Nurintan Hutapea³, Sarfika Saragih⁴, Anita Lasmaria Rajagukguk⁵, Ester Suryani⁶, Meliza Azhari⁷, Ade Shoviyah Grace Purba⁸, Zetty Maharani⁹, Melani Miranda Manik¹⁰

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: imeldasabrina22@gmail.com¹ adelovetiarajunikadamanikade@gmail.com²
nurintanhutapea748@gmail.com³ Sarfikasaragih668@gmail.com⁴ candylihtt44@gmail.com⁵
suryaniester7@gmail.com⁶ melijasitanggang@gmail.com⁷ adeshoviyah@gmail.com⁸
zettymaharani2@gmail.com⁹ melanimanik2112@gmail.com¹⁰

^{1,2}Pematangsiantar, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran media adalah suatu proses penyampaian informasi dan pembelajaran yang menggunakan berbagai media sebagai alat bantu. Media tersebut dapat berupa media visual, audio, audio-visual, dan interaktif. Media permainan berbasis kartu bergambar hewan merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang hewan. Permainan ini dikemas dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Tujuan pengabdian ini di tujukan untuk membantu siswa di sekolah dasar SD Negeri 124398 Siantar Timur untuk meningkatkan keterampilan berbahasa inggris pada siswa kelas 3 dengan menggunakan metode permainan kartu Bahasa inggris.

Kata Kunci : Kosakata, Kartu Gambar

ABSTRACT

Media learning is a process of conveying information and learning that uses various media as tools. This media can be visual, audio, audio-visual and interactive media. Card-based game media with animal pictures is an effective and useful learning tool for increasing children's knowledge about animals. This game is packaged in an interesting and interactive way, so it can increase children's learning motivation. The aim of this service is aimed at helping students at elementary school SD Negeri 124398 Siantar Timur to improve English language skills in grade 3 students by using the English card game method.

Keywords: Vocabulary, Picture Cards

Received: 20 July 2024; Revision: 31 July 2024; Accepted: 13 Agustus 2024; Publish: 27 Agustus 2024

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang penting dikuasai siswa untuk berkomunikasi dengan dunia internasional. Salah satu aspek penting dalam belajar bahasa Inggris adalah kosakata.

Kosakata yang baik sangat penting untuk memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara efektif

Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 3 SD masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang tidak bervariasi, dan rendahnya minat belajar siswa

Faktanya, siswa sekolah dasar sering melakukan kesalahan dalam memberi nama dan memberi label pada benda-benda disekitarnya dengan menggunakan konsep kata benda tunggal dan jamak (Yanto, 2016). Oleh karena itu, pembelajar bahasa Inggris muda harus memahami cara mengekspresikan bentuk jamak dan tunggal dengan benar

Dalam pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk membantunya belajar. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dengan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian (Alvita & Airlanda, 2021). Mereka dapat memanfaatkan buku cetak, buku digital, majalah, audio, visual, dan internet dalam kegiatan pembelajaran. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian tampilan dan isi dengan konsep, serta kemasan media yang praktis, fleksibel dan tahan lama merupakan standar yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran (Arsyad, 2014). Media interaktif mempunyai peranan yang sangat penting dalam penyampaian materi pendidikan khususnya di sekolah dasar. Di sekolah dasar, guru harus memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris melalui berbagai permainan dan aktivitas menarik (Musiman & Prihatini, 2021) yang mampu menjelaskan materi pembelajaran abstrak (Novita & Sundari, 2020).

Media pembelajaran yang efektif dan interaktif dapat membantu guru mengajarkan materi pembelajaran. Namun tidak semua media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, aplikasi WhatsApp mungkin kurang efektif diterapkan di sekolah dasar karena guru kesulitan menyampaikan materi pembelajaran (Daheri et al., 2020).

Jika diterapkan secara efektif, media pembelajaran interaktif dapat menjadi aset besar dalam kegiatan belajar mengajar; misalnya permainan interaktif. Permainan, apapun bentuknya, mempunyai daya tarik tersendiri bagi para pemainnya. Permainan berfungsi sebagai hiburan,

dengan aturan dan tantangan yang ditujukan untuk mencapai skor atau level yang memuaskan bagi para pemainnya (Ardiningsih).

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 3 SD. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan kartu bergambar. Permainan kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar dengan gembira dan antusias

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris tema binatang pada siswa kelas 3 SD. Diharapkan media permainan kartu bergambar yang dikembangkan dapat membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris tema binatang dengan menyenangkan dan efektif.

B. LANDASAN TEORI

Permainan kartu bergambar adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, termasuk permainan kartu bergambar tradisional, permainan kartu bergambar modern, dan permainan kartu bergambar online.

Permainan kartu bergambar tradisional adalah permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar tradisional dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, termasuk permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya, seperti poker, blackjack, dan baccarat. Permainan kartu bergambar tradisional juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti roulette dan craps.

Permainan kartu bergambar modern adalah permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan menawarkan fitur tambahan seperti kemampuan untuk bermain dengan uang sungguhan atau bermain dengan teman. Permainan kartu bergambar modern dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan

membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack.

Permainan kartu bergambar online adalah permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan dapat dimainkan melalui internet. Permainan kartu bergambar online dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack.

Secara keseluruhan, permainan kartu bergambar adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack. Permainan kartu bergambar modern juga menawarkan fitur tambahan seperti kemampuan untuk bermain dengan uang sungguhan atau bermain dengan teman. Permainan kartu bergambar online dapat dimainkan melalui internet.

Pentingnya Media Kartu Bergambar

Permainan kartu bergambar adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilannya, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack. Permainan kartu bergambar modern juga menawarkan fitur tambahan seperti kemampuan untuk bermain dengan uang sungguhan atau bermain dengan teman. Permainan kartu bergambar online dapat dimainkan melalui internet. Permainan kartu bergambar telah ada selama berabad-abad dan telah menjadi bentuk hiburan yang populer di seluruh dunia. Permainan kartu bergambar telah dimainkan oleh orang dari berbagai lapisan masyarakat dan telah menjadi cara yang populer bagi orang untuk bersosialisasi dan bersenang-senang. Permainan kartu bergambar juga telah menjadi industri yang menghasilkan miliaran dolar setiap tahun, dengan permainan

kartu bergambar online menjadi salah satu industri yang paling cepat tumbuh. Permainan kartu bergambar telah menjadi bagian integral dari budaya populer dan telah memainkan peran penting dalam membentuk cara orang bermain dan bersosialisasi.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan tiga siklus. masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. PTK ini dilaksanakan di kelas III SDN NO 124398 Siantar Timur yang beralamat di jln.Perwira Kecamatan Siantar Timur Kelurahan Merdeka Kota Pematang Siantar. PTK ini dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN NO 124398 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Jenis data dalam PTK ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode permainan melalui media flash card yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Jenis data dalam PTK ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode permainan melalui media flash card yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, peneliti, dan dokumen. Beberapa teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yaitu teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk menguji kesahihan data dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi data dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam PTK ini adalah analisis deskriptif yang meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif.

Sugiyono berpendapat bahwa aktivitas dalam analisis data meliputi 3 alur kegiatan (model Miles and Huberman) yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (2009). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 90% guru dan siswa melaksanakan metode permainan melalui media flash card, berdasarkan langkahlangkah yang telah disusun peneliti, yang diamati oleh observer pada saat berlangsungnya pembelajaran dan dihitung melalui akumulasi

skor-skor dari deskripsi yang menunjukkan penerapan metode dan media tersebut. Hasil belajar siswa pada empat aspek keterampilan berbahasa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 harus dicapai oleh minimal 80% dari jumlah seluruh siswa kelas III. Prosedur dalam penelitian ini yaitu setiap siklus direncanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang mana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian ini dilaksanakan, peneliti membuat perencanaan, meminta izin dari sekolah yang digunakan untuk penelitian. Selain itu, peneliti membuat rencana dan scenario pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian, kegiatan pembelajarannya meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. media flash card dilaksanakan pada saat kegiatan awal dan inti. Kegiatan inti dibagi dalam tiga tahap yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan awal, guru memulainya dengan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, melaksanakan apersepsi, serta orientasi mengenai hal yang harus dicapai siswa setelah pembelajaran usai. Guru juga memberikan motivasi berupa games ringan, bernyanyi bersama, ataupun pemberian nasihat-nasihat. Setelah kegiatan awal, selanjutnya adalah kegiatan inti eksplorasi. Pada kegiatan ini, dilaksanakan pembelajaran menggunakan media flash card berdasarkan langkah-langkah flash card.



Langkah flash card meliputi 3 tahapan yaitu: (1) kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa; (2) mencabut satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan; (3) memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru untuk diamati secara bergantian oleh seluruh siswa; (4) apabila flash card disajikan dengan cara permainan, penggunaannya disesuaikan dengan permainan. Kegiatan inti selanjutnya

yaitu elaborasi. Pada tahap ini dilaksanakan permainan. Adapun permainan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah Kartu Kata, Kim Lihat (Lihat Katakan), serta Roll Out.



Permainan Kartu Kata untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara, permainan Kim Lihat (Lihat Katakan) untuk meningkatkan keterampilan berbicara, dan permainan Roll Out untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis. Kegiatan inti konfirmasi meliputi penyampaian hasil sharing baik secara kelompok kecil maupun secara klasikal, pelaksanaan evaluasi praktik dan tertulis, serta pemberian reward kepada kelompok ataupun siswa yang memenangkan permainan. Kegiatan akhir pembelajaran diisi dengan menyimpulkan materi, mencatat materi, menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam.



Kegiatan observasi bertujuan untuk mengevaluasi rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan, sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya. Hal-hal yang diamati adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa, serta hasil belajar siswa. Berikut penjelasan hasil observasi terhadap siswa dari siklus I sampai III.

Siklus	Rata-rata kelas	Ketuntasan	Ket.
I	72,52	69,45%	Belum Tuntas
II	80,30	82,41%	Tuntas
III	86,56	96,30%	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa, nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 72,42 dengan persentase ketuntasan 69,45%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 80,30 dengan persentase ketuntasan 82,41%, sedangkan pada siklus III nilai rata-rata siswa mencapai 86,56% dengan persentase ketuntasan 96,30%. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator capaian kinerja penelitian yang ditetapkan yaitu 80%.



Pembelajaran media adalah suatu proses penyampaian informasi dan pembelajaran yang menggunakan berbagai media sebagai alat bantu. Media tersebut dapat berupa media visual, audio, audio-visual, dan interaktif.

Tujuan utama pembelajaran media adalah untuk:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Media dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan daya ingat mereka.
2. Meningkatkan motivasi belajar: Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis: Media dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan menganalisis informasi yang disampaikan.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Media visual: Media visual adalah media yang menggunakan gambar, foto, grafik, dan diagram untuk menyampaikan informasi. Contoh media visual adalah poster, peta, diagram, dan gambar.
2. Media audio: Media audio adalah media yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, dan podcast.
3. Media audio-visual: Media audio-visual adalah media yang menggunakan kombinasi suara dan gambar untuk menyampaikan informasi. Contoh media audio-visual adalah film, video, dan presentasi multimedia.
4. Media interaktif: Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan informasi yang disampaikan. Contoh media interaktif adalah simulasi, permainan edukasi, dan software pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain:

1. Tujuan pembelajaran: Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Karakteristik siswa: Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa, seperti usia, tingkat perkembangan, dan minat mereka.
3. Ketersediaan media: Media yang dipilih harus mudah diperoleh dan digunakan oleh guru dan siswa.
4. Biaya: Media yang dipilih harus sesuai dengan anggaran yang tersedia.

Media permainan berbasis kartu bergambar hewan merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang hewan. Permainan ini dikemas dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Media ini menggunakan kartu bergambar yang dilengkapi dengan informasi terkait hewan, seperti nama, habitat, ciri-ciri fisik, dan perilaku. Permainan yang dibuat dengan media ini dapat bervariasi, mulai dari permainan mencocokkan gambar dan kata, permainan tebak-tebakan, hingga permainan simulasi. Oleh karena itu, media permainan berbasis kartu bergambar hewan dapat

menjadi pilihan yang tepat untuk membantu anak belajar tentang hewan dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan melalui media flash card dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 124398 Pematangsiantar tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada aspek keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disampaikan saran bagi guru yaitu, pada saat pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya guru menerapkan metode permainan disertai media flash card, apabila guru menerapkan metode permainan dengan media flash card dalam pembelajaran bahasa Inggris hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, ataupun pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu*
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. Retrieved from <https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/54>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.