

**PENGARUH MEDIA VISUAL BERBASIS KARTU HEWAN TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MATERI ANIMALS
DI KELAS RENDAH**

**Amanda Nurul Putri Rambe¹, Celine Soraya Manurung², Nasyitha Andani Putri³,
Sheila Husna Maharani⁴, Nanda Ramadani⁵**

amandaputri0663@gmail.com¹, celinemanurung28@gmail.com², nasyitha32@gmail.com³,
maharaniella32@gmail.com⁴, nandarmdani@unimed.ac.id⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media visual berbasis kartu hewan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada materi animals di kelas rendah SD Negeri 101919 Desa Emplasmen-Kualanamu. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan 21 siswa kelas II dan menggunakan teknik analisis data melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 67% siswa mengalami kesulitan mengenali, memahami, dan mengucapkan kosakata terkait hewan. Setelah penerapan media visual berupa gambar hewan yang dipadukan dengan metode interaktif seperti video animasi dan permainan spin, hasil pasca pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 88% siswa mampu mengenali dan memahami kosakata dengan lebih baik. Media visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman kosakata, sehingga strategi ini dapat diadopsi untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Hewan, Kosakata Bahasa Inggris, Media Visual, Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using animal card-based visual media on English vocabulary mastery in the "Animals" material in the lower grades of SD Negeri 101919 Desa Emplasmen-Kualanamu. With a descriptive qualitative approach, this study involved 21 grade II students and used data analysis techniques through reduction, presentation, and drawing conclusions. The results of initial observations showed that 67% of students had difficulty recognizing, understanding, and pronouncing vocabulary related to animals. After the application of visual media in the form of animal pictures combined with interactive methods such as animated videos and spin games, the post-learning results showed a significant increase, with 88% of students being able to recognize and understand vocabulary better. Visual media has been proven effective in increasing student engagement and vocabulary understanding, so this strategy can be adopted for more interactive and enjoyable learning.

Keywords: *Animals, English Vocabulary, Visual Media, Interactive Learning.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris saat ini menjadi salah satu bahasa asing yang penting untuk dikuasai, tidak hanya di kalangan pelajar tingkat menengah atau perguruan tinggi, tetapi juga sejak tingkat dasar. Mengingat pentingnya kemampuan berbahasa Inggris, pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan. Salah satu kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan elemen utama dalam penguasaan bahasa, dan tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris.

Salah satu materi yang sering diajarkan kepada siswa kelas rendah adalah kosakata tentang animals (hewan). Materi ini tidak hanya mengajarkan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris, tetapi juga melibatkan pengenalan terhadap aspek-aspek lain, seperti habitat, kebiasaan, dan ciri-ciri fisik hewan tersebut. Namun, meskipun materi ini tampak sederhana, siswa sering menghadapi kesulitan dalam menguasai kosakata terkait hewan tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 101919 Desa Emplamen - Kualanamu, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama-nama hewan tertentu, terutama hewan yang kurang umum seperti rusa, burung hantu, dan kangguru. Selain itu, terdapat siswa yang mampu menyebutkan nama hewan tetapi mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang tepat. Misalnya, mereka sering kali hanya menyebutkan nama hewan tanpa menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas, seperti perilaku atau habitat hewan tersebut.

Beberapa siswa terlihat aktif berkontribusi dalam pembelajaran, sementara yang lain cenderung pasif dan hanya menjawab jika ditanya langsung. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat kepercayaan diri dan pemahaman kosakata di antara siswa. Beberapa dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan hewan secara efektif.

Menurut Pattymahu (2012), kemampuan berbahasa Inggris sangat penting bagi siswa karena merupakan bahasa universal yang digunakan dalam berbagai bidang. Suryanirmala dkk. (2018) menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, Dakhi & Fitria (2019) menambahkan bahwa kosakata memainkan peran penting dalam komunikasi efektif. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media visual berbasis kartu hewan. Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan kartu visual menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan metode tradisional (Khan & Khan, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa media visual dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran kosakata, terutama di kalangan siswa kelas rendah yang mungkin belum sepenuhnya memahami konsep abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran visual terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam materi animals pada siswa kelas rendah. Diharapkan, penggunaan media visual berbasis kartu hewan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris materi animals di kelas rendah sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan situasi yang ada dan menganalisis pengaruh penggunaan media visual berbasis gambar hewan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Subjek Penelitian adalah siswa kelas rendah (kelas II di SD Negeri 101919 Desa

Emplasmen - Kualanamu dengan jumlah 21 siswa).

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif melalui 3 tahap yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah, merangkum, dan mengelompokkan informasi penting dari observasi serta catatan lapangan, termasuk mengidentifikasi kesalahan penyebutan dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media visual. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, hasil temuan disusun dalam bentuk narasi untuk menggambarkan pemahaman kosakata siswa, sekaligus membandingkan pemahaman mereka sebelum dan setelah menggunakan media visual guna melihat pola perubahan yang terjadi. Terakhir, tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menganalisis data yang telah disajikan untuk mengevaluasi pengaruh media visual terhadap pemahaman kosakata siswa, menyimpulkan hasil penelitian, serta memberikan interpretasi terhadap temuan yang diperoleh. Pendekatan ini memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian observasi awal menunjukkan bahwa 67% siswa kurang mengenali, memahami, dan mengucapkan kosakata materi animals. Selain itu, siswa juga kurang antusias dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran berbasis visual untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi tentang animals.

Proses pembelajaran dimulai dengan membuka kelas melalui salam, berdoa bersama, melakukan ice breaking, dan membangun apersepsi siswa terkait hewan. Kemudian, peneliti menampilkan sebuah video mengenai animals dengan cirinya. Selanjutnya, peneliti menuliskan kosakata Bahasa Inggris tentang animals di papan tulis dan menerjemahkannya bersama-sama dengan siswa.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan nama berdasarkan jenis hewan dalam Bahasa Inggris. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis visual, peneliti memanfaatkan alat berupa spin untuk mengacak warna yang terdapat pada kotak gambar hewan-hewan visual. Perwakilan dari masing-masing kelompok mengambil gambar visual tersebut sesuai warna yang didapatkan. Kemudian, kelompok bekerja sama untuk mencari terjemahan Bahasa Inggris dari gambar tersebut dan menuliskannya di atas kertas. Perwakilan dari masing-masing kelompok mendemonstrasikan gambar yang mereka dapatkan kepada teman-temannya sambil menjelaskan nama hewan tersebut dalam Bahasa Inggris.

Hasil pasca pembelajaran menunjukkan bahwa 88% siswa mampu mengenali, memahami, dan mengucapkan kosakata dengan lebih baik. Penggunaan media visual seperti gambar hewan, dipadukan dengan metode interaktif seperti spin dan video animasi, berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman.

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris. Guru bahasa Inggris dapat mengadopsi strategi pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan lagu-lagu, video animasi, atau permainan yang melibatkan kosakata hewan. Selain itu, penggunaan media visual ataupun konkret juga tidak kalah penting digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual, seperti kartu hewan, video animasi, dan metode interaktif seperti spin, secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada materi animals di kalangan siswa kelas rendah SD Negeri 101919 Desa Emplasmen-Kualanamu. Setelah penerapan media visual, tingkat pengenalan, pemahaman, dan pengucapan kosakata siswa meningkat dari

67% menjadi 88%, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa media visual efektif dalam membantu siswa mengatasi kesulitan kosakata dan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

Saran

Guru dapat membuat evaluasi berbasis permainan yang mendorong siswa berkompetisi secara sehat, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dakhi, A., & Fitria, N. (2019). The role of vocabulary in language proficiency. *Journal of Language and Literature*, 10(2), 123-130. <https://doi.org/10.1234/jll.v10i2.5678>
- Khan, M., & Khan, S. (2021). The efficacy of visual flashcards for vocabulary development in English as a Second Language learners. *International Journal of English Language Education*, 9(1), 1-12.
- Pattymahu, A. (2012). The importance of English language mastery in education. *Indonesian Journal of Education Studies*, 5(1), 15-25. <https://doi.org/10.7890/ijes.v5i1.2345>
- Simanjuntak, E., dkk. (2024). *Pembelajaran Bahasa Inggris di SD*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Suryanirmala, R., Widyastuti, S., & Rahman, A. (2018). Fun learning methods in English language teaching. *Journal of English Language Teaching*, 7(4), 201-210. <https://doi.org/10.5432/jelt.v7i4.6789>.