

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD DALAM UPAYA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PESERTA DIDIK KELAS 4 SD PELITA UTAMA, BATAM

Albert Johan¹; Benny Roesly²

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Pendidikan, Bahasa,
dan Budaya, Universitas Universal

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan kartu flash pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin di kalangan siswa kelas empat di SD Pelita Utama Batam. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan dirancang sebagai eksperimen. Penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *flash card* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. *Pretest* sebelum intervensi dan *posttest* setelah intervensi dilakukan pada setiap kelompok untuk mengukur perubahan penguasaan kosakata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah intervensi pada kelas eksperimen terjadi perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata ($p < 0,001$). Di sisi lain, *pretest* dan *posttest* kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata ($p = 0,86$), menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu *flash* pembelajaran secara efektif membantu siswa kelas 4 menguasai kosa kata Mandarin. Metode ini juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin di kelas formal.

Kata Kunci: Kosa kata, *Flashcard*, bahasa Mandarin

Abstract: The purpose of this research is to assess the effectiveness of using flashcard learning in enhancing Mandarin vocabulary mastery among fourth-grade students at SD Pelita Utama Batam. The study adopts a quantitative approach and is designed as an experiment. It involves two groups: the experimental group using

¹ Main and corresponding author: **Albert Johan**: Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Universal, Batam-Indonesia. Email: albertjohan11@gmail.com

² Second author: **Benny Roesly**: Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Universal, Batam-Indonesia. Email: benny.roesly@uvers.ac.id

flashcards and the control group using conventional methods. Pretests were administered before the intervention, followed by posttests after the intervention, to measure changes in vocabulary mastery. The research findings indicate a significant difference in vocabulary mastery before and after the intervention in the experimental group ($p < 0.001$). Conversely, there were no significant differences in vocabulary mastery between the pretests and posttests in the control group ($p = 0.86$), suggesting no significant improvement in students' understanding of vocabulary. These findings suggest that flashcard learning effectively assists fourth-grade students in mastering Mandarin vocabulary. This method can also serve as an alternative to enhance Mandarin language skills in formal classroom settings.

Keyword: Vocabulary, *Flashcard*, Mandarin

1. PENDAHULUAN

Menurut UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945, pendidikan merupakan langkah terencana dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi peserta didik dalam menggali potensi diri. Tujuan utamanya adalah untuk menumbuhkan dimensi spiritual, mencapai penguasaan atas pengaturan diri, memperkuat karakter, meningkatkan kapasitas intelektual, menanamkan etika berbudi luhur, dan menyempurnakan kompetensi yang menguntungkan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan masyarakat. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, didirikanlah satuan-satuan pendidikan formal, nonformal, dan informal di seluruh Indonesia. Pendidikan formal, seperti sekolah dasar, mengikuti kurikulum dan aturan resmi yang diakui pemerintah. Di sekolah dasar, pelajaran dasar seperti bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan diajarkan untuk membentuk karakter dan mempersiapkan pelajar menjadi pembelajar seumur hidup. Beberapa sekolah dasar juga mengajarkan bahasa asing, seperti bahasa Mandarin, yang semakin penting di era globalisasi.

Bahasa Mandarin memiliki peran dominan dalam bisnis internasional, diplomasi, dan komunikasi lintas budaya. Oleh sebab ini, dirasakan urgen bagi generasi muda untuk memahami dan menguasai bahasa ini. Sekolah Dasar Pelita Utama di Batam telah memasukkan bahasa Mandarin dalam kurikulumnya sejak tahun 2016 untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Mandarin seiring dengan peningkatan jenjang pendidikan mereka.

Meskipun mayoritas peserta didik di SD Pelita Utama beretnis Tionghoa, banyak yang tidak menunjukkan minat pada bahasa Mandarin karena dianggap sulit. Kesulitan ini mencakup aspek berbicara, menulis, mendengarkan, membaca, serta tata bahasa seperti penyusunan kalimat dan penggunaan partikel tertentu. Selain itu, perbedaan dialek Tionghoa yang digunakan di rumah masing-masing peserta didik menambah tantangan dalam pengucapan dan penggunaan kosakata yang benar.

Akuisisi kosakata merupakan komponen penting dalam proses penguasaan bahasa Mandarin. Kualitas kemampuan berbahasa sangat bergantung pada jumlah dan kualitas kosakata yang dikuasai. Media pembelajaran seperti *flash card* dapat digunakan untuk meningkatkan akuisisi kosakata. Media *flash card* adalah alat belajar yang berbentuk kartu gambar, dilengkapi dengan huruf dan keterangan. Penggunaan *flash card* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, memperjelas

pemahaman materi, menghindari kebosanan, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin di kalangan siswa SD Pelita Utama. Penelitian ini akan menerapkan metode eksperimen yang menggabungkan penilaian pretest dan posttest untuk menganalisis efektivitas penggunaan *flash card* pada peserta didik kelas 4. Temuan studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan bagi pendidik, sekolah, juga peneliti dalam perumusan pendekatan pedagogis atau strategi pengajaran yang lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini memiliki potensi untuk memfasilitasi kemajuan pedagogi pembelajaran bahasa asing yang lebih baik di tingkat dasar, mendukung kemahiran berbahasa Mandarin yang lebih baik di kalangan peserta didik. Dengan fokus pada penguasaan kosakata bahasa Mandarin di tingkat sekolah dasar di Indonesia, penelitian ini diharapkan agar menyajikan pemahaman yang lebih baik terkait efektivitas media pembelajaran *flash card* dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin.

2. KAJIAN TEORI

Media pembelajaran menurut (Putra et al., 2024) merupakan mekanisme atau instrumen yang digunakan oleh pendidik dalam paradigma instruksional, di mana pendidik menggunakan media ini untuk menyebarluaskan konten kepada peserta didik. Tujuan dari pemakaian media pembelajaran adalah supaya dapat memastikan bahwa proses belajar berlangsung secara optimal, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum dengan cara yang efektif.

Dalam lingkup pendidikan, media pembelajaran mencakup berbagai macam bentuknya, mulai dari alat bantu visual seperti gambar dan video, hingga sumber daya digital termasuk aplikasi dan platform berbasis internet. Penerapan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman pelajar tentang materi pelajaran yang disajikan (Hadi et al., 2024), karena media ini mampu menyajikan informasi melalui upaya yang menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran juga berperan penting untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Dengan adanya bantuan dari media ini, guru dapat menjabarkan konsep yang rumit dengan cara yang interaktif dan sederhana, sementara pelajar dapat lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mampu memperbanyak tingkat penyerapan siswa terkait materi, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan persyaratan dan atribut peserta didik, di samping tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, media yang digunakan dapat benar-benar mendukung proses pembelajaran dan membantu pelajar mencapai prestasi akademik yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif juga dapat membantu memfasilitasi penciptaan suasana belajar yang mendukung, di mana siswa mengalami kenyamanan dan terinspirasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Media *flashcard* banyak diterapkan sebagai media pembelajaran yang berguna dalam pengajaran bahasa asing dan terutama dalam penguasaan kosakata. Penggunaannya dalam pengajaran bahasa asing telah banyak diteliti dan memberikan hasil bahwa *flashcard* yang menyediakan kata-kata yang visual dan bergambar dapat membantu dalam pengenalan dan retensi kosakata (Tara et al., 2020). Media *flashcard*

terbukti berguna dalam melatih berbagai keterampilan bahasa seperti menulis, mendengarkan, dan membaca (Tara et al., 2020).

Menurut Cambridge Academic Content Dictionary (Cambridge, 2009), *flashcard* didefinisikan sebagai selembar kertas dengan gambar atau kata-kata yang digunakan untuk mengajarkan seseorang terkait sesuatu. (Arsyad, 2014) menyatakan bahwa *flashcard* adalah kartu yang memiliki teks, simbol, atau gambar yang didesain untuk memfasilitasi dalam mengingat atau memahami konsep atau informasi tertentu. Menurut (Susanto, 2017), *flashcard* adalah sebuah kartu gambar yang mengandung kata. *Flashcard* dapat dibuat dalam berbagai variasi misalnya variasi bentuk, warna, dan gambar tergantung seberapa luas penggunaannya sebagai media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dengan bermain *flashcard*, selain untuk mengenali angka lebih cepat, anak-anak juga dapat mengenali huruf, kata, warna, dan objek-objek yang familiar di sekitar mereka. Anak-anak akan mampu mengeksplorasi menggunakan kartu-kartu ini sehingga akan merangsang berbagai aspek perkembangan anak (Sudarsana et al., 2020).

Kartu *flashcard* ini biasanya digunakan dalam konteks kelas untuk membantu pelajaran, di mana pembelajar melihat kartu, membaca informasi, dan menggunakan kartu untuk membantu mereka memahami subjek yang diajarkan. *Flashcard* dapat beragam jenisnya seperti *flashcard* polos, *flashcard* alfabet (abjad), *flashcard* kosakata, *flashcard* angka, *flashcard* hitungan dasar, *flashcard* eksak, dan *flashcard* benda (Akbar, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa penelitian eksperimen, khususnya memiliki desain quasi eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian eksperimen bertujuan untuk memahami dampak perlakuan tertentu dalam situasi yang terkendali. Dalam penelitian ini, diterapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang mana kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dipilih tanpa randomisasi. Masing-masing kedua kelompok akan melaksanakan pretest dalam upaya menilai variabel relevan sebelum perlakuan diberikan. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan yaitu berupa pengaplikasian media pembelajaran *flash card*, sedangkan kelompok yang lain, kelompok kontrol, akan melanjutkan pembelajaran konvensional. Posttest dilakukan untuk mengukur perubahan setelah perlakuan.

Pengumpulan data dalam penelitian yang digunakan adalah tes, melibatkan pretest dan posttest untuk menilai penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Populasi penelitian terdiri dari peserta didik kelas 4 SD Pelita Utama, dengan sampel *purposive* sebanyak 40 orang peserta didik yang terdistribusi menjadi dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen akan diwakili 20 peserta didik kelas 4B yang menerima pembelajaran dengan *flash card*, sementara kelompok kontrol terdiri dari 20 peserta didik kelas 4A yang menerima pembelajaran konvensional. Pemilihan sampel ini diharapkan memberikan hasil yang representatif tentang efektivitas *flash card* dalam penguasaan kosakata. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji *paired sample t-test*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan:

- 1) Menjalankan *pretest* di kelas eksperimen dan juga di kelas kontrol untuk mengukur pemahaman awal peserta didik.
- 2) Memberikan perlakuan berupa media pembelajaran *flash card* pada kelas

eksperimen. perlakuan dilaksanakan selama sekitar 30 menit, mencakup materi bab delapan, dengan fokus pada kosakata sebanyak 15 kata. Perlakuan ini akan dilakukan sebanyak tiga kali dengan metode yang berbeda-beda.

- 3) Memberikan *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan juga kepada siswa kelas kontrol untuk mengukur dampak dari penerapan media pembelajaran *flash card*.

Untuk instrumen tes sebelum digunakan baik pretest dan posttest, dilakukan uji validitas serta reliabilitas di kelas 4 paralel yang berbeda. Menurut hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen pretest, didapatkan hasil dari 20 butir instrumen, sebanyak 17 instrumen (85%) menunjukkan nilai yang signifikan, yaitu memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel. Namun, terdapat 3 instrumen yang menunjukkan nilai r hitung yang lebih rendah daripada nilai r tabel, sehingga instrumen-instrumen ini tidak dapat dianggap valid untuk digunakan. Pada uji reliabilitas, nilai reliabilitas diperoleh sebesar 0,881 dari instrumen evaluasi dapat diklasifikasikan sebagai tinggi. Rentang ini menunjukkan tingkat keandalan yang tinggi dari instrumen tersebut, artinya instrumen tersebut memiliki kecenderungan yang tinggi untuk memberikan hasil yang konsisten jika digunakan pada sampel yang sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen pretest tersebut valid dan memiliki tingkat keandalan atau reliabel digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pemahaman tentang materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pada uji validitas dan reliabilitas instrumen posttest, dari 20 instrumen yang diuji, sebanyak 17 instrumen (85%) menunjukkan nilai korelasi antara instrumen evaluasi dengan hasil evaluasi yang signifikan, yaitu memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel. Ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen tersebut dapat diandalkan dalam mengukur kemampuan peserta didik dan dapat dianggap valid. Namun, terdapat 3 instrumen (15%) yang menunjukkan nilai r hitung yang lebih rendah daripada nilai r tabel. Pada uji reliabilitas, nilai reliabilitas diperoleh sebesar 0,889 yang menunjukkan bahwa instrumen evaluasi memiliki tingkat keandalan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen posttest tersebut tidak mencapai tingkat validitas yang diharapkan dan reliabilitas yang tinggi.

Pada kelas eksperimen, terdapat tiga perlakuan yang dilakukan setelah pretest: penggunaan media pembelajaran *flash card* dengan metode "Glenn Doman" pada pertemuan pertama; penggunaan metode "menyalin/ menjiplak" pada pertemuan kedua; dan penggunaan metode "apa yang hilang" pada pertemuan ketiga. Perlakuan tersebut dilakukan selama sekitar 30 menit untuk setiap metode, dengan fokus pada mempelajari 15 kata kosakata.

Sementara itu, siswa di kelas kontrol tidak menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran *flash card*, melainkan metode pengajaran konvensional. Tiga perlakuan dilakukan dengan cara mengajar: penjelasan arti hanzi pada pertemuan pertama; pengenalan hanzi dengan menggunakan pinyin pada pertemuan kedua; dan penulisan kosakata di buku catatan pada pertemuan ketiga. *Posttest* dilakukan pada pertemuan berikutnya untuk mengevaluasi pemahaman kosakata kedua kelas setelah perlakuan.

Hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman kosakata antara kelas kontrol yang menerima pengajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran *flash card*.

Tabel 1.
 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	PRETEST	POSTTEST	PRETEST	POSTTEST
1	47	71	18	76
2	41	65	23	53
3	76	100	94	94
4	41	88	59	53
5	82	100	35	29
6	76	100	41	53
7	35	82	82	88
8	24	88	47	65
9	18	41	82	76
10	35	100	41	35
11	65	88	47	65
12	65	82	35	29
13	47	88	65	52
14	59	76	47	71
15	100	100	35	24
16	59	65	29	52
17	24	76	71	88
18	100	100	59	47
19	47	82	94	94
20	94	100	24	29

Sumber: data diolah, 2024

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan analisis uji prasyarat yang terdiri dari:

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas diterapkan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan program SPSS 22.

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.151	20	.200*	.951	20	.380
	Posttest Eksperimen	.186	20	.070	.865	20	.009
	Pretest Kontrol	.174	20	.112	.934	20	.181
	Posttest Kontrol	.148	20	.200*	.934	20	.188

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas

Dengan merujuk pada nilai signifikansi yang tertera pada tabel untuk pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol, maka:

1. Signifikansi pretest eksperimen adalah 0,200, yang lebih besar dari 0,05; sehingga dapat dinyatakan bahwa data pretest kelas eksperimen terdistribusi normal.

2. Signifikansi posttest eksperimen adalah 0,070, juga lebih besar dari 0,05; sehingga dapat dinyatakan bahwa data posttest kelas eksperimen juga terdistribusi normal.
3. Signifikansi pretest kontrol adalah 0,112, yang juga lebih besar dari 0,05; sehingga dapat dinyatakan bahwa data pretest kelas kontrol terdistribusi normal.
4. Signifikansi posttest kontrol adalah 0,200, yang lebih besar dari 0,05; sehingga dapat dinyatakan bahwa data pretest kelas kontrol terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dari hasil pengujian homogenitas menggunakan SPSS 22, diperoleh hasil sebagai yang tercantum pada tabel di bawah.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.964	1	38	.054
	Based on Median	2.785	1	38	.103
	Based on Median and with adjusted df	2.785	1	35.649	.104
	Based on trimmed mean	4.028	1	38	.052

Gambar 2. Uji Homogenitas

Dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,054 yang dilihat dari *based on mean*, yang lebih besar dari 0,05, maka varians pada kedua kelas dianggap sama atau homogen. Artinya, tidak ada perbedaan signifikan dalam varians antara kedua kelas.

Untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran berbasis *flash card* dalam meningkatkan pemahaman kosakata Mandarin, penelitian ini akan menggunakan uji *paired sample t-test*. Eksekusi uji *paired sample t-test* akan dilakukan menggunakan program perangkat lunak SPSS 22. Paramater yang diterapkan untuk analisis ini adalah: hipotesis nol (H_0) akan diterima jika nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, sementara hipotesis nol (H_0) akan ditolak jika nilai signifikansi (sig.) kurang dari atau sama dengan 0,05. Hasil dari analisis uji ini akan memberikan wawasan tentang sejauh mana *flashcard* efektif untuk membantu siswa memahami kosakata yang lebih luas.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			One-Sided p Two-Sided p
Pair 1	Pretest Eksperimen – Posttest Eksperimen	-27.850	19.429	4.345	-36.943	-18.757	-6.410	19	<.001 <.001
Pair 2	Pretest Kontrol – Posttest Kontrol	-7.250	17.879	3.998	-15.618	1.118	-1.813	19	.043 .086

Gambar 3. Uji Hipotesis

Setelah menganalisis perbedaan antara pretest dan posttest di kelompok kelas, didapati bahwa kelas eksperimen mempunyai signifikansi yang sangat rendah, kurang

dari 0,001, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest di kelas eksperimen. Sebaliknya, pada kelompok kelas kontrol memiliki signifikansi 0,86, yang menyiratkan bahwa kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa, kelas kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan, intervensi di kelas eksperimen mempengaruhi perubahan hasil sebelum dan sesudah intervensi. Interpretasi dari angka-angka tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dalam kelas eksperimen, terdapat signifikansi dengan nilai $<0,001$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *flash card* pada peserta didik kelas 4 Pelita Utama. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* memiliki efek yang signifikan terhadap pembelajaran peserta didik.
2. Kelas kontrol: Signifikansi dengan nilai 0,86 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas 4 Pelita Utama. Ini menegaskan bahwa tanpa menggunakan media pembelajaran *flashcard*, tidak terjadi perubahan yang signifikan dalam pembelajaran peserta didik.

Dengan temuan yang diperoleh, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *flashcard* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik kelas 4 Pelita Utama dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerapkan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran *flashcard* telah terbukti memiliki dampak positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin. (Marlina et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses transfer isi pelajaran dari guru kepada peserta didik, sehingga memudahkan pemahaman materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, *flashcard* membantu siswa dalam menghafal dan memahami kosakata baru dengan lebih mudah. Hal ini dikarenakan oleh sifat visual dan interaktif dari *flashcard*, yang merangsang daya ingat dan memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif terlibat pada proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *flashcard* memungkinkan pengulangan materi secara berkala, yang merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran bahasa. Dapat disimpulkan, integrasi media seperti *flashcard* dapat memfasilitasi pemahaman materi dan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini tidak berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya terkait penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Penelitian memberikan hasil bahwa *flashcard* adalah media yang efektif untuk meningkatkan akuisisi kosakata dan hasil belajar di berbagai mata pelajaran dan kelompok usia. Beberapa studi menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan skor tes siswa setelah penerapan intervensi berbasis *flashcard* (Fidiyanti, 2020; Nurhafizah & Latuconsina, 2021; Ulum, 2021; Wati et al., 2021). *Flashcard* telah berhasil digunakan untuk mengajar bahasa Arab, Inggris, dan mata pelajaran lainnya, dengan peningkatan yang diamati baik di sekolah dasar maupun menengah (Rahman et al., 2021; Saputri, 2020; Shafa et al., 2022). Sifat visual dari *flashcard* membantu merangsang memori dan peninjauan materi pembelajaran (Saputri, 2020). Selain itu, *flashcard* telah terbukti meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan kognitif siswa (Aziza & Yulia, 2022). Keefektifan

flashcard dikaitkan dengan kemampuannya untuk memfasilitasi paparan berulang terhadap konten, membantu siswa agar aktif dalam pembelajaran, dan memaparkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Fidiyanti, 2020; Ulum, 2021; Wati et al., 2021). Salah satu manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran *flashcard* adalah kemampuannya untuk merangsang visualisasi dan memori visual siswa.

Menurut teori *dual coding* yang diajukan oleh Allan Paivio, informasi yang dipresentasikan berupa visual dan verbal akan lebih mampu diproses dan diingat oleh otak (Paivio, 1971). Dalam hal ini, *flashcard* memberikan representasi visual yang jelas tentang karakter aksara Mandarin, disertai dengan pinyin dan arti, sehingga memungkinkan siswa untuk memperkuat koneksi antara bentuk karakter, pengucapan, dan makna.

Dengan demikian, berdasarkan bukti-bukti dan teori yang mendukung, dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran *flashcard* memiliki efek positif dalam membantu siswa dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami karakter aksara, pinyin, dan makna kosakata, tetapi juga merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif.

5. KESIMPULAN

Dari hasil temuan penelitian ini yang dilakukan terhadap akuisisi kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 4 SD Pelita Utama, dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran *flashcard* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata. Dengan menggunakan pendekatan pretest-posttest, perubahan dalam penguasaan kosakata sebelum dan setelah intervensi dengan *flash card* dapat diukur secara jelas.

1. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas empat SD Pelita Utama mengalami perubahan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Data menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam nilai posttest dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 53,55, dan setelah menggunakan *flashcard*, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,95. Sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang lebih kecil dari pretest 52,5 menjadi posttest 59,25.
2. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* dengan metode yang berbeda efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata pada di kelas 4B dibandingkan dengan pengajaran konvensional yang dilakukan di kelas 4A. Perlakuan menggunakan media *flashcard* pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang signifikan, dengan tingkat signifikansi yang sangat rendah (kurang dari 0,001). Di sisi lain, kelas kontrol yang menerima pengajaran konvensional tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,86. Hal ini menegaskan bahwa intervensi media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata, sementara metode pengajaran konvensional tidak menunjukkan perubahan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. (2022). *Flash card sebagai media pembelajaran dan penelitian*. . Haura Utama.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6003–6014. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>
- Cambridge. (2009). *Cambridge academic content dictionary*. Cambridge University Press.
- Fidiyanti, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary dengan Materi Narrative Text. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 42–51.
- Hadi, W., Sari, Y., & Elifas, L. (2024). Penggunaan Media Peraga dalam Pembelajaran IPA “Mengetahui Wujud Benda” pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Global*, 2(6), 659–665. <https://doi.org/10.58344/jig.v2i6.110>
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Nurhafizah, & Latuconsina, S. N. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Mambi Kabupaten Mamasa. *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature*, 1(1), 93–98.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. Holt, Rinehart & Winston.
- Putra, V. K., Fatih, M., & Niam, F. (2024). Pengembangan Media Booklet Berbasis Sets Materi Sumber Energi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 29–39. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2642>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufradat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan*

- Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61.
<https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.
- Sudarsana, I. K., Suhardiana, P., Oktarina, P., & Dantha, N. K. (2020). Flashcard As A Learning Media For Early Childhood. *Proceedings of the The 3rd International Conference on Advance & Scientific Innovation*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300615>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT. Bumi Aksara.
- Tara, S., Andayani, A., & Suyitno, S. (2020). Flashcard Media as The Vocabulary Introduction on Indonesian as Second Language Learner Level I in Sebelas Maret University. *Proceedings of the Proceedings of the 2nd Konferensi BIPA Tahunan by Postgraduate Program of Javanese Literature and Language Education in Collaboration with Association of Indonesian Language and Literature Lecturers*. <https://doi.org/10.4108/eai.9-11-2019.2295084>
- Ulum, N. (2021). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Riyadhul Qori'in Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 7(1), 31–43.
- Wati, I. K., Oka, I. G., & Padmadewi, N. N. (2021). Penggunaan Flash Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49.