

Pengembangan Media Matching Game Flashcard untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Shafira Naila Tasya¹, Deni Kurniawan¹, Ridha Hidayani¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – This study aimed to design Matching Game Flashcard as an interactive learning medium and examine its effectiveness in improving English vocabulary mastery among third-grade elementary school students. The media integrates picture cards, vocabulary cards, sentence-matching activities, and QR-code-based pronunciation audio.

Methods – This study employed a Design and Development (D&D) method based on the Ellis and Levy framework. Participants included two material experts, one media expert, one teacher, and 29 third-grade students from an elementary school in Bandung. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and pretest-posttest assessments. Data were analyzed using descriptive statistics, the Wilcoxon Signed-Rank Test, and N-Gain analysis.

Findings – Expert validation categorized the media as very good and feasible, with scores of 98.4% and 100% from the material experts and 96% from the media expert. Students' mean score increased from 75.43 in the pretest to 93.75 in the posttest. The Wilcoxon test showed a significant difference between pretest and posttest scores ($Z = -4.732$, $p < 0.001$), with all 29 students showing increased scores. The mean N-Gain was 0.8189, indicating a high level of improvement. Students and teachers also reported very positive responses.

Research Implications – Matching Game Flashcard provides a feasible and interactive alternative for English vocabulary learning and was associated with improved vocabulary mastery. However, the study was limited to one school, one learning topic, and a one-group pretest-posttest design. Future studies should involve larger samples, varied materials, and control groups.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 09-06-2026

Revised: 22-09-2026

Accepted: 29-09-2026

KEYWORDS

matching game,
flashcard, vocabulary
learning, elementary
education, learning
media

Corresponding Author:

Shafira Naila Tasya

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Email: shafiranailatasya@gmail.com

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang berperan penting dalam pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Pengenalan Bahasa Inggris sejak sekolah dasar menjadi penting untuk membantu siswa membangun kemampuan berbahasa secara bertahap. Salah satu aspek mendasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Schmitt (2014) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang diketahui, tetapi juga dengan kedalaman pemahaman dan kemampuan menggunakan kosakata dalam konteks. Lebih lanjut, Handayani (2024) berpendapat bahwa keterbatasan kosakata menghambat seseorang dalam berkomunikasi secara efektif dan menyampaikan gagasan dengan jelas. Keterbatasan penguasaan kosakata dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran.

Namun, pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam penguasaan kosakata. Sucandra et al. (2022) menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi belajar, maupun faktor eksternal, seperti penyajian materi yang kurang menarik, keterbatasan sarana dan prasarana, serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar tidak hanya membutuhkan penyampaian materi, tetapi juga memerlukan dukungan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam studi pendahuluan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Hasil wawancara dengan wali kelas III SD yang sekaligus mengajar Bahasa Inggris menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan satu kali dalam satu minggu dengan alokasi waktu 35 menit. Sekolah juga belum memiliki guru Bahasa Inggris khusus sehingga pembelajaran dilaksanakan oleh wali kelas. Beberapa media pembelajaran yang digunakan di kelas, seperti video pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, sedangkan berdasarkan wawancara ketersediaan fasilitas digital, seperti proyektor, masih terbatas.

Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengaplikasikan kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket kepada 25 siswa kelas III. Sebanyak 28% siswa menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, 48% siswa menyatakan sering lupa arti kosakata yang telah dipelajari, dan 56% siswa menyatakan mengalami kesulitan mempelajari kosakata Bahasa Inggris tanpa bantuan gambar. Temuan tersebut sejalan dengan Asihaningtyas et al. (2023) yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam menghafalkan kosakata Bahasa Inggris dan membutuhkan media pembelajaran visual untuk mendukung pemahaman materi. Lebih lanjut, Meilinda et al. (2023) menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran dapat memengaruhi

pemahaman dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan aktivitas permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

Kebutuhan tersebut sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Piaget dalam Hergenhahn dan Olson (2017) menjelaskan bahwa anak pada tahap operasional konkret mulai menggunakan pemikiran logis berdasarkan pengalaman dan objek yang nyata. Penggunaan media berbentuk fisik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui penggunaan kartu yang dapat dilihat, dipegang, dan dipindahkan secara langsung oleh siswa ketika melakukan aktivitas mencocokkan kartu. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyaji informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain itu, *Dual-Coding Theory* dari Paivio (2014) menjelaskan bahwa informasi dapat diproses melalui sistem representasi verbal dan nonverbal. Penyajian kosakata melalui kombinasi kata dan gambar dalam *flashcard* dapat memberikan dua bentuk representasi yang saling melengkapi sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Dalam media yang dikembangkan, prinsip tersebut diterapkan melalui kombinasi kartu bergambar dan kartu kosakata, sedangkan dukungan audio pelafalan melalui *QR Code* memberikan tambahan informasi auditori yang mendukung siswa untuk mengetahui pelafalan kosakata. Dari perspektif konstruktivisme, pembelajaran berlangsung melalui keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Rusman, 2017). Prinsip tersebut diterapkan melalui aktivitas *matching game* yang dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi mengenai kosakata, tetapi juga terlibat dalam mencari dan mencocokkan pasangan kartu serta menggunakan kosakata dalam aktivitas pembelajaran. Rancangan pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan aktivitas berkelompok dan *Game-Based Learning* melalui penggunaan *Matching Game Flashcard*.

Penggunaan *flashcard* dan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah ditunjukkan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Nasution dan Rahim (2022) mengembangkan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV melalui model 4-D. Penelitian tersebut dilakukan pada 30 siswa dan menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata setelah penggunaan media. Namun, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan *flashcard* untuk pembelajaran kosakata, sedangkan penelitian ini mengembangkan media dengan tambahan mekanisme permainan mencocokkan, latihan kalimat rumpang, dan dukungan audio pelafalan. Selanjutnya, penelitian Hayati dan Syahrul (2021) mengembangkan *matching game* untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian

tersebut menggunakan media berbasis Adobe Flash CS6 dan ditujukan kepada siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *matching game* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kosakata. Namun, penelitian tersebut berfokus pada media digital dan memiliki keterbatasan pada pelaksanaan penelitian. Penelitian ini memiliki perbedaan karena mengembangkan *matching game* dalam bentuk media fisik untuk siswa kelas III yang dapat digunakan tanpa bergantung pada ketersediaan perangkat digital di kelas.

Penelitian Pramesthi dan Airlanda (2024) mengembangkan *flashcard* untuk pembelajaran *prepositions of place* pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *flashcard*. Meskipun memiliki kesamaan pada penggunaan *flashcard* dan konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, penelitian tersebut berfokus pada materi *prepositions of place*, sedangkan penelitian ini berfokus pada kosakata mengenai aktivitas di sekolah dan menggabungkan *flashcard* dengan mekanisme permainan mencocokkan, latihan kalimat rumpang, serta audio pelafalan. Kemudian, Chandra et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat membantu pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III dengan menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian tersebut memperkuat potensi penggunaan kombinasi *flashcard* dan permainan, tetapi penelitian ini mengembangkan bentuk media dan mekanisme aktivitas yang lebih spesifik untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan perbandingan penelitian terdahulu tersebut, *flashcard* dan *matching game* telah digunakan dalam pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Namun, penelitian terdahulu menunjukkan perbedaan dalam hal fitur media, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, bentuk media, serta prosedur pengembangannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media *Matching Game Flashcard* yang mengintegrasikan kartu bergambar, kartu kosakata, aktivitas mencocokkan, latihan melengkapi kalimat rumpang, dan audio pelafalan berbasis QR Code sebagai alternatif media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengevaluasi media pembelajaran berupa *Matching Game Flashcard* untuk pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Metode D&D dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengujian hasil belajar, tetapi juga mencakup proses identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, serta evaluasi produk yang dihasilkan. Ellis dan Levy (2010) menjelaskan bahwa penelitian *Design and Development* digunakan untuk menghasilkan suatu artefak

atau produk melalui tahapan yang sistematis. Prosedur penelitian dalam penelitian ini mengacu pada kerangka Ellis dan Levy yang terdiri atas enam tahapan, yaitu (1) identifikasi masalah (*identify the problem*), (2) mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*), (3) desain dan pengembangan produk (*design & develop the artifact*), (4) uji coba produk (*test the artifact*), (5) evaluasi hasil uji coba (*evaluate the testing result*), dan (6) mengomunikasikan hasil uji coba (*communicating the testing result*).

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung dengan melibatkan 29 siswa kelas III, guru kelas III, dua ahli materi, dan satu ahli media. Siswa kelas III berperan sebagai pengguna utama media dan subjek uji coba dengan desain *one-group pretest-posttest*, sedangkan guru berperan sebagai pengguna dan pemberi respons terhadap media. Dua ahli materi menilai kesesuaian isi dan materi pembelajaran, sementara satu ahli media menilai aspek desain dan kualitas teknis media. Pemilihan kelas dilakukan secara *purposive sampling* karena sesuai dengan sasaran pengembangan media dan merupakan kelas yang terlibat dalam studi pendahuluan. Kualifikasi validator ditentukan berdasarkan kompetensi yang relevan, yaitu dua dosen Teknologi Pendidikan sebagai ahli materi dan ahli media serta guru kelas III sebagai ahli materi yang memahami karakteristik peserta didik dan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi dokumentasi, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kesulitan siswa, media yang digunakan, dan kebutuhan pembelajaran, sedangkan studi dokumentasi digunakan untuk menelaah materi, tujuan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran. Kemudian, angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, validasi ahli media, serta respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan dengan mengadaptasi aspek-aspek dari *Learning Object Review Instrument* (LORI) yang dikembangkan oleh Vargo et al. (2003) dan disempurnakan oleh Nesbit dan Li (2004). Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian dan kualitas isi *Matching Game Flashcard* dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III. Instrumen diadaptasi dari *Learning Object Review Instrument* (LORI) oleh Vargo et al. (2003) dan Nesbit dan Li (2004), dengan empat aspek yang relevan, yaitu kualitas materi, keselarasan dengan tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, serta motivasi, yang dijabarkan menjadi 12 pernyataan. Sementara itu, angket validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas desain dan kelayakan media dengan mengadaptasi LORI serta kriteria media pembelajaran Walker dan Hess (dalam Kristanto, 2016). Instrumen ahli media mencakup lima aspek, yaitu desain presentasi, motivasi, kemudahan penggunaan dan interaksi, kualitas teknis, serta *reusability*, yang terdiri atas 13 pernyataan dan disesuaikan dengan karakteristik media fisik serta fitur *QR Code*.

Tes digunakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan *Matching Game Flashcard*. Instrumen berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi kosakata aktivitas di sekolah. Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui *expert judgement* dan uji validitas empiris kepada 30 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian. Dari 20 butir soal yang diuji, 16 butir dinyatakan valid berdasarkan korelasi Pearson Product Moment dengan r tabel 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, 16 butir soal digunakan dalam *pretest* dan *posttest* penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen tes yang telah dinyatakan valid. Pengujian menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS terhadap 16 butir soal. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,898. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 (Ghozali, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, 16 butir soal dinyatakan reliabel dan digunakan sebagai instrumen penelitian.

Table 1. Uji Reliabilitas Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	16

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis (Arifin, 2011). Adapun rumus persentase yang digunakan mengacu pada Destrinelli et al. (2018), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{skor rata - rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil persentase dikonversi ke dalam kategori kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media. Interpretasi hasil mengacu pada kriteria Riduwan (dalam Destrinelli et al., 2018), yaitu:

Table 2. Klasifikasi Kelayakan Media

No	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Sedang
4	21% - 40%	Buruk
5	0% - 20%	Buruk Sekali

Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, saran ahli, dan komentar dari respons siswa dan guru dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan upaya penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2023). Kemudian, untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media *Matching Game Flashcard*, penelitian ini menggunakan analisis *Normalized Gain (N-Gain)*. Perhitungan *N-Gain* dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa sehingga dapat menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran. Rumus perhitungan *N-Gain* mengacu pada Hake (1998), yaitu:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Nilai *N-Gain* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori yang dikemukakan oleh Hake (1998), yaitu kategori tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).

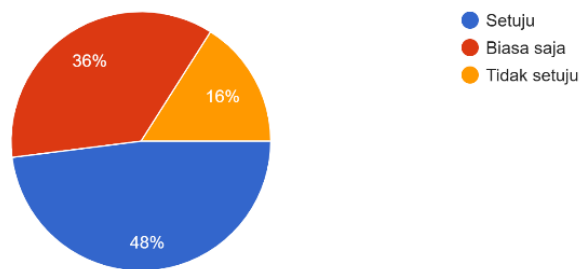
Hasil

1. Kebutuhan dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar

1.1. Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas III SD dan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam mengingat dan memahami kosakata. Hal ini terlihat pada Gambar 4 yang di mana sebanyak 48% siswa menyatakan sering lupa terhadap kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Sebanyak 88% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi apabila disertai gambar, 80% menyukai pembelajaran sambil bermain, dan 72% menyukai kegiatan belajar secara berkelompok. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang mengungkapkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, sementara keterbatasan waktu pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah turut memengaruhi proses penguasaan kosakata siswa.

Aku sering lupa arti kata Bahasa Inggris yang sudah dipelajari.
25 responses

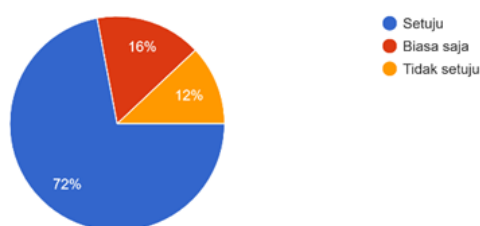


Gambar 1. Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengingat Kosakata

1.2. Kebutuhan Media

Hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu penguasaan kosakata sekaligus mendukung pelafalan Bahasa Inggris. Berdasarkan Gambar 2, sebanyak 72% siswa tertarik menggunakan media berbentuk kartu bergambar (*flashcard*), 80% membutuhkan media yang dapat membantu mendengar dan menirukan pelafalan kosakata, dan 92% menginginkan media yang dapat membantu mengingat kosakata dengan lebih cepat. Selain itu, 64% siswa tertarik belajar melalui permainan mencocokkan kartu dan 76% menyukai aktivitas mencocokkan gambar dengan kosakata Bahasa Inggris. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan perlu memadukan unsur visual, permainan, dan audio agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dikembangkan media *Matching Game Flashcard* yang dilengkapi gambar, permainan mencocokkan kartu, dan audio pelafalan melalui *QR Code*.

Aku ingin media pembelajaran yang bisa aku sentuh atau pegang, seperti kartu bergambar (*flashcard*).
25 responses

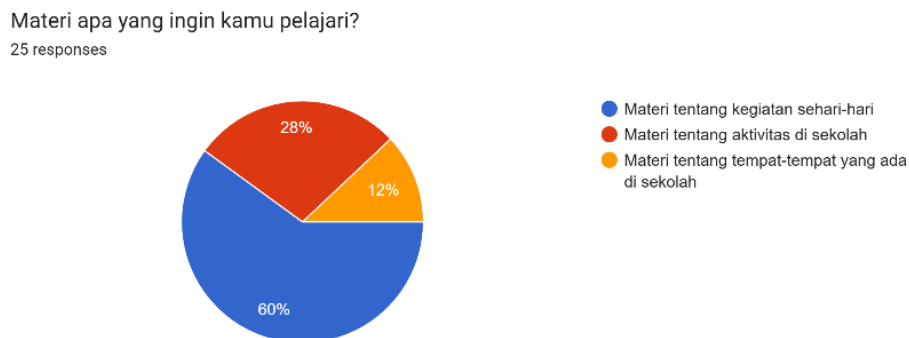


Gambar 2. Analisis Kebutuhan Media

1.3. Kebutuhan Materi

Analisis kebutuhan materi dilakukan melalui RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), hasil angket siswa, dan wawancara dengan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi kegiatan sehari-hari dipilih oleh 60% siswa, sedangkan materi aktivitas di sekolah dipilih oleh 28% siswa. Meskipun aktivitas di sekolah bukan

pilihan dengan persentase tertinggi, materi tersebut dipilih karena sesuai dengan materi yang sedang dipelajari siswa dan dekat dengan pengalaman mereka di lingkungan sekolah. Selain itu, guru menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, materi yang digunakan dalam pengembangan media difokuskan pada kosakata aktivitas di sekolah dengan mempertimbangkan kesesuaian materi pembelajaran dan konteks siswa. Hasil analisis kebutuhan materi disajikan pada Gambar 3.



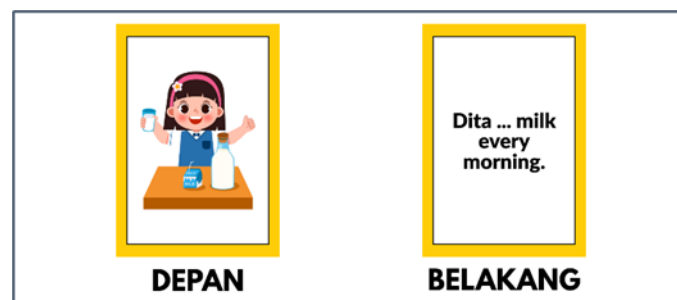
Gambar 3. Analisis Kebutuhan Materi

2. Desain dan Pengembangan Media *Matching Game Flashcard*

Desain media *Matching Game Flashcard* disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan media, dan kebutuhan materi pembelajaran. Selain itu, penyusunan desain media juga dikembangkan berdasarkan acuan dari Garis Besar Isi Media dan *storyboard* yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar yang menyukai pembelajaran visual, aktivitas bermain, dan kegiatan belajar interaktif. Oleh karena itu, media dikembangkan dalam bentuk permainan mencocokkan kartu (*matching game*) yang memadukan unsur gambar, kosakata Bahasa Inggris, dan audio pelafalan.

Media *Matching Game Flashcard* terdiri atas kartu gambar dan kartu kosakata yang digunakan dalam aktivitas mencocokkan gambar dengan kata Bahasa Inggris yang sesuai. Kartu gambar dirancang dengan menampilkan ilustrasi yang merepresentasikan aktivitas di sekolah, sehingga membantu siswa dalam memahami makna kosakata secara visual. Kartu terbuat dari bahan *art paper* dengan dilaminasi *glossy* dengan ukuran 7 x 10 cm. Sementara itu, kartu kosakata memuat kata dalam Bahasa Inggris yang disertai dengan terjemahan untuk memudahkan siswa dalam memahami arti kata serta terdapat *QR Code* yang terhubung kepada audio cara pelafalan kosakata yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

Desain kartu kosakata dan kartu gambar disajikan pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Desain Kartu Kosakata



Gambar 5. Desain Kartu Gambar

Selain kartu gambar dan kartu kosakata, media dilengkapi dengan kartu petunjuk penggunaan dan aturan permainan. Kartu petunjuk berisi langkah-langkah penggunaan media agar kegiatan dapat dilakukan secara terorganisir. Dalam pelaksanaannya, siswa mencocokkan kartu gambar dengan kartu kosakata yang sesuai, kemudian mendengarkan dan menirukan pelafalan kosakata melalui audio yang tersedia. Apabila perangkat untuk mengakses QR Code tidak tersedia, guru atau fasilitator dapat memberikan contoh pelafalan secara langsung. Dengan demikian, fitur audio berfungsi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, sedangkan aktivitas utama tetap dapat dilakukan menggunakan kartu secara langsung.

3. Kelayakan Media Matching Game Flashcard

Kelayakan media *Matching Game Flashcard* ini dilakukan dengan melakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Matching Game Flashcard* berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi materi, penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, ahli media menilai bahwa tampilan visual, penggunaan warna, gambar, dan kemudahan penggunaan media telah mendukung proses pembelajaran secara optimal. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi I Matching Game Flashcard

No	Aspek	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kualitas Materi	3,75	93,75%	Sangat Baik
2	Penyelarasan Tujuan Pembelajaran	4,00	100%	Sangat Baik
3	Umpan Balik dan Adaptasi	4,00	100%	Sangat Baik
4	Motivasi	4,00	100%	Sangat Baik
	Skor Rata-rata		3,94	
	Persentase (%)		98,4%	
	Kategori		Sangat Baik	

Tabel 4. Hasil Validasi Materi II Matching Game Flashcard

No	Aspek	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kualitas Materi	4,00	100%	Sangat Baik
2	Penyelarasan Tujuan Pembelajaran	4,00	100%	Sangat Baik
3	Umpan Balik dan Adaptasi	4,00	100%	Sangat Baik
4	Motivasi	4,00	100%	Sangat Baik
	Skor Rata-rata		4,00	
	Persentase (%)		100%	
	Kategori		Sangat Baik	

Tabel 5. Hasil Validasi Media Matching Game Flashcard

No	Aspek	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Desain Presentasi	3,20	80%	Baik
2	Motivasi	4,00	100%	Sangat Baik
3	Kemudahan Penggunaan Interaksi	4,00	100%	Sangat Baik
4	Kualitas Teknis	4,00	100%	Sangat Baik
5	<i>Reusability</i>	4,00	100%	Sangat Baik
	Skor Rata-rata		3,84	
	Persentase (%)		96%	
	Kategori		Sangat Baik	

Meskipun hasil validasi menunjukkan bahwa media *Matching Game Flashcard* berada pada kategori sangat baik, para ahli tetap memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media. Ahli materi menyarankan perbaikan pada aspek tata bahasa (*grammar*) agar penggunaan bahasa lebih tepat dan sesuai dengan kaidah Bahasa Inggris. Sementara itu, ahli media memberikan beberapa saran terkait tampilan media, yaitu mengganti tanda titik-titik pada kalimat rumpang menjadi garis lurus, memperbaiki tata letak kalimat, serta menyesuaikan penggunaan warna pada kosakata agar lebih jelas dan mudah dibaca oleh siswa. Seluruh masukan tersebut telah dijadikan dasar dalam proses revisi sehingga media menjadi lebih optimal dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan masukan oleh ahli, dilakukan perbaikan terhadap media *Matching Game Flashcard* yang disajikan pada Gambar 6.

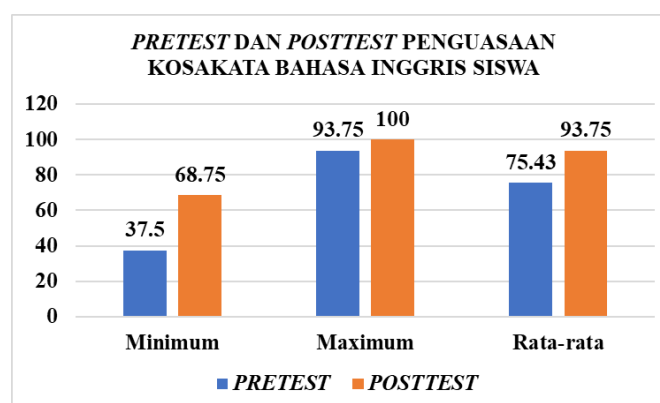


Gambar 6. Revisi Media Matching Game Flashcard

4. Peningkatan Penguasaan Kosakata Setelah Penggunaan Media *Matching Game Flashcard*

Setelah media *Matching Game Flashcard* selesai dikembangkan dan direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah uji coba media. Tahap ini dilakukan menggunakan desain *one group pretest-posttest*, di mana siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah pembelajaran. Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Uji coba media dilaksanakan di salah satu sekolah dasar Kota Bandung pada siswa kelas III-A yang berjumlah 29 orang. Kegiatan ini dilakukan selama tiga pertemuan dalam waktu dua minggu, yaitu pada hari Senin dan Selasa pukul 11.00–11.40.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Matching Game Flashcard* dianalisis melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa selama tahap uji coba. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Matching Game Flashcard* pada materi aktivitas di sekolah. Berikut disajikan visualisasi distribusi nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada Gambar 7.



Gambar 7. Nilai Pretest dan Posttest Penguasaan Kosakata

Berdasarkan hasil implementasi, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 75,43, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 93,75. Terdapat peningkatan rata-rata nilai setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Matching Game Flashcard*. Nilai *pretest* berada pada rentang 37,50–93,75, sedangkan nilai *posttest* berada pada rentang 68,75–100. Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Uji normalitas merupakan uji prasyarat yang digunakan untuk menentukan kelayakan penggunaan analisis statistik parametrik maupun nonparametrik (Ismail & Ilyas, 2024). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50, dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), di mana data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Normalitas Pretest dan Posttest Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Tests of Normality			
		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,953	29	0,035
<i>Posttest</i>	0,701	29	0,000

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,035 dan *posttest* sebesar 0,000, yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis tidak dapat menggunakan uji parametrik *Paired Sample T-Test*. Sebagai alternatif, digunakan uji nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*, yang tidak mensyaratkan data berdistribusi normal dan sesuai untuk data berpasangan (Turner et al., 2020). Kondisi data yang tidak berdistribusi normal dapat dipengaruhi oleh adanya perbedaan kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* disajikan pada Tabel 7 dan Tabel 8.

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest - Pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	0,00	0,00
	<i>Positive Ranks</i>	29 ^b	15,00	435,00
	<i>Ties</i>	0 ^c		
	Total	29		

Tabel 8. Statistik Uji *Wilcoxon Signed-Rank*

Test Statistics^a	
Z	POSTTEST - PRETEST -4,732 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* menunjukkan nilai $Z = -4,732$ dengan $p < 0,001$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Matching Game Flashcard*. Pada tabel *Ranks*, sebanyak 29 siswa berada pada *positive ranks*, sedangkan *negative ranks* dan *ties* berjumlah 0. Hal tersebut menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Selain uji signifikansi, *effect size* dihitung menggunakan rumus $r = \frac{|Z|}{\sqrt{N}}$ dan diperoleh nilai $r = 0,879$, yang menunjukkan efek dalam kategori besar. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang kuat pada kelompok siswa yang mengikuti implementasi, namun belum dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan kausal karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol.

Tabel 9. Uji N-Gain Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

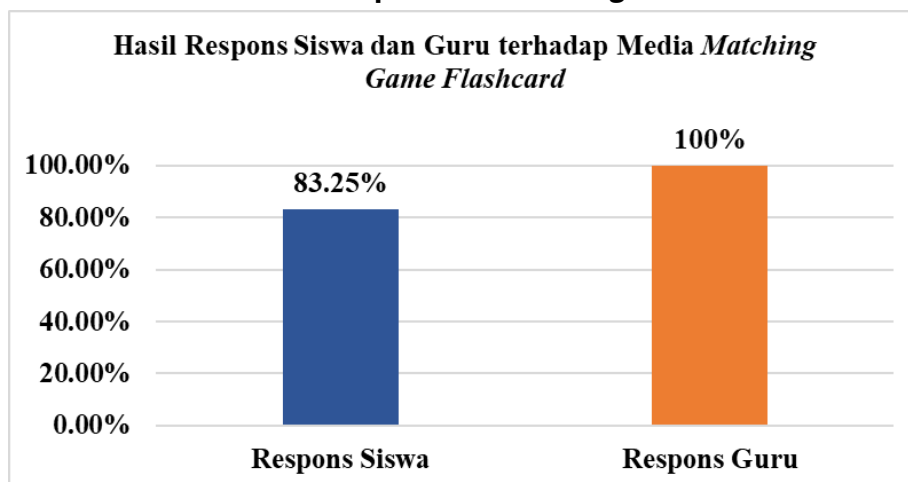
Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>NGain</i>	29	0,50	1,00	0,8189	0,18751

Berdasarkan Tabel 9 tersebut, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8189 yang berdasarkan kriteria Hake (1998) nilai tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menggambarkan tingkat peningkatan penguasaan kosakata siswa berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *N-Gain* perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena rata-rata nilai *pretest* siswa telah mencapai 75,43 sehingga ruang peningkatan skor relatif terbatas pada sebagian siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Matching Game Flashcard* pada kelompok yang diuji.

Meskipun nilai *N-Gain* berada pada kategori tinggi, hasil tersebut perlu dilihat bersama dengan nilai awal siswa. Rata-rata *pretest* sebesar 75,43 menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki penguasaan kosakata yang cukup sebelum pembelajaran menggunakan media. Kondisi tersebut membuat ruang peningkatan nilai menjadi lebih terbatas bagi siswa yang sejak awal memperoleh skor tinggi. Dengan demikian, nilai *N-Gain* yang tinggi menunjukkan adanya peningkatan skor dalam kelompok yang diuji,

tetapi belum dapat digunakan untuk menentukan kontribusi khusus media terhadap peningkatan tersebut.

5. Respons Siswa dan Guru terhadap Media *Matching Game Flashcard*



Gambar 8. Hasil Respons Siswa dan Guru terhadap Media *Matching Game Flashcard*

Berdasarkan Gambar 8, siswa dan guru memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media *Matching Game Flashcard*. Siswa menilai media menarik, menyenangkan, dan mudah digunakan selama kegiatan pembelajaran. Sementara itu, guru menilai media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan memiliki potensi untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Matching Game Flashcard* disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata dan lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan gambar, permainan, serta aktivitas kelompok. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam merancang media yang tidak hanya menyajikan kosakata, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan Silmi dan Hamid (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Wahid (2018) juga menyatakan bahwa media dapat memperjelas materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, *Matching Game Flashcard* menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, *Matching Game Flashcard* dirancang dengan menggabungkan kartu gambar, kartu kosakata, aktivitas mencocokkan, kalimat rumpang, dan audio pelafalan melalui *QR Code*. Penggunaan gambar dan teks mendukung *Dual*

Coding Theory yang menjelaskan bahwa informasi dapat lebih mudah dipahami dan diingat ketika disajikan melalui representasi visual dan verbal (Paivio, 2014). Sementara itu, aktivitas mencocokkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi dan teman sebaya. Siswa perlu mengenali gambar, membaca kosakata, kemudian menentukan pasangan yang sesuai. Dengan demikian, media tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses kembali kosakata yang dipelajari.

Pemilihan kosakata dalam media disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari siswa, yaitu aktivitas di sekolah. Jumlah kosakata juga dibatasi agar siswa dapat lebih fokus dalam mengenali dan mengingat kata-kata baru. Penyesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa penting dilakukan agar media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Susilana & Riyana, 2018). Selain itu, *QR Code* digunakan sebagai fitur pendukung untuk menyediakan contoh pelafalan kosakata. Audio dapat diakses menggunakan perangkat yang tersedia, sedangkan kegiatan utama tetap dapat dilakukan tanpa perangkat digital. Apabila akses terhadap perangkat atau koneksi terbatas, pelafalan dapat dicontohkan secara langsung oleh guru atau fasilitator sehingga keterbatasan fasilitas tidak menghambat penggunaan media.

Penerapan aktivitas mencocokkan kartu dalam media *Matching Game Flashcard* juga sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa mulai mampu menggunakan pemikiran logis berdasarkan pengalaman nyata dan objek yang dapat diamati secara langsung (Hergenhahn & Olson, 2017). Temuan ini juga didukung oleh Marpaung et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *matching game* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi sehingga mampu meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, penggunaan kartu bergambar, aktivitas bermain, dan kerja kelompok memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

Lebih lanjut, jumlah kosakata yang digunakan dalam media adalah 9 kosakata dan hal tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, serta materi yang dipelajari, yaitu aktivitas di sekolah. Kosakata dipilih secara terbatas agar siswa dapat lebih fokus memahami dan mengingat kata-kata baru tanpa mengalami beban belajar yang berlebihan. Penyesuaian tersebut sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa agar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, pemilihan kosakata dalam media *Matching Game Flashcard* dilakukan berdasarkan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran agar proses penguasaan kosakata dapat berlangsung secara lebih efektif.

Selanjutnya, hasil uji validasi menunjukkan bahwa *Matching Game Flashcard* memperoleh kategori sangat baik dari ahli materi dan ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi, tampilan, dan aspek teknis media telah sesuai dengan tujuan pengembangan. Meskipun demikian, validator masih memberikan beberapa masukan, terutama terkait tata bahasa, tata letak, dan penggunaan warna. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum media digunakan dalam uji coba. Hasil ini sejalan dengan penelitian Meilinda et al. (2023) yang menunjukkan bahwa revisi berdasarkan masukan ahli dapat meningkatkan kualitas media dari aspek tampilan, isi materi, dan penggunaan bahasa sehingga media menjadi lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Proses revisi berdasarkan masukan ahli merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena membantu menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah penggunaan *Matching Game Flashcard*. Rata-rata skor meningkat dari 75,43 pada *pretest* menjadi 93,75 pada *posttest*. Hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran ($Z = -4,732$; $p < 0,001$; $r = 0,879$). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa memperoleh skor yang lebih tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media. Namun, karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa peningkatan sepenuhnya disebabkan oleh media.

Peningkatan skor kemungkinan berkaitan dengan rangkaian aktivitas yang dilakukan selama penggunaan media. Siswa tidak hanya melihat gambar dan membaca kosakata, tetapi juga mencocokkan kartu, mendengarkan pelafalan, mengulang kata, dan melengkapi kalimat. Dengan demikian, kosakata yang sama ditemui dalam beberapa bentuk selama proses pembelajaran. Gambar membantu siswa menghubungkan kata dengan maknanya, aktivitas mencocokkan membuat siswa mengenali kembali hubungan antara gambar dan kata, sedangkan audio memberikan contoh pelafalan yang dapat ditirukan. Dari beberapa komponen tersebut, aktivitas mencocokkan menjadi bagian yang cukup menonjol karena siswa harus secara aktif mencari dan menentukan pasangan kartu yang sesuai. Meskipun demikian, penelitian ini tidak menguji setiap komponen secara terpisah sehingga belum dapat diketahui komponen mana yang memberikan kontribusi paling besar terhadap peningkatan skor.

Keterlibatan aktif tersebut juga didukung oleh pembelajaran secara berkelompok. Selama kegiatan, siswa berdiskusi, saling membantu, dan mengulang kosakata bersama teman. Interaksi tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari teman sebaya dan menggunakan kosakata secara lebih aktif. Hal ini sesuai dengan prinsip *cooperative learning* yang menekankan kerja sama dan interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran (Andriado et al., 2018; Rahmayani et al., 2025). Namun, kondisi

tersebut juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan karena kontribusi penggunaan media dan *cooperative learning* tidak dapat dipisahkan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *matching game* dan *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris (Hayati & Syahrul, 2021; Nasution & Rahim, 2022; Pramesthi & Airlanda, 2024). Meskipun demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan pada bentuk dan kombinasi fiturnya. Hayati dan Syahrul (2021) mengembangkan *matching game* dalam bentuk digital, sedangkan penelitian ini menggunakan kartu fisik sebagai media utama. Selain aktivitas mencocokkan, media juga menggabungkan gambar, kosakata, kalimat rumpang, dan audio pelafalan melalui *QR Code*. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini lebih menekankan pada desain media dan pengintegrasian beberapa aktivitas belajar dalam satu media fisik, bukan pada pengembangan teori baru.

Selain meningkatkan hasil belajar, media *Matching Game Flashcard* juga memperoleh respons yang sangat positif dari siswa dan guru. Siswa menilai media menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami kosakata dengan lebih mudah. Guru juga menilai media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan media tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar, tetapi juga oleh tingkat penerimaan pengguna terhadap media yang dikembangkan. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar. Alami (2023) menyatakan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat memengaruhi cara siswa memahami lingkungan belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penggunaan media juga memiliki tantangan dalam pelaksanaannya. Aktivitas mencocokkan kartu dan diskusi kelompok membuat suasana kelas menjadi lebih ramai sehingga guru atau fasilitator perlu memberikan aturan dan arahan yang jelas. Kondisi tersebut sejalan dengan Zakiah dan Kusmanto (2017) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *cooperative learning* dan aktivitas mencocokkan membutuhkan pengelolaan kelas yang baik. Oleh karena itu, penggunaan media perlu disertai dengan pengaturan waktu, pembagian kelompok, serta pengawasan selama permainan berlangsung.

Nilai *N-Gain* sebesar 0,8189 berada pada kategori tinggi, tetapi hasil tersebut perlu dipahami bersama dengan rata-rata *pretest* yang sudah mencapai 75,43. Nilai awal yang relatif tinggi menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki penguasaan kosakata sebelum penggunaan media sehingga terdapat kemungkinan *ceiling effect*. Selain itu,

peningkatan skor juga dapat dipengaruhi oleh aktivitas kelompok dan proses pembelajaran yang berlangsung selama uji coba. Oleh sebab itu, nilai *N-Gain* yang tinggi belum cukup untuk menunjukkan besarnya kontribusi khusus media terhadap peningkatan penguasaan kosakata.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sehingga hubungan sebab-akibat antara penggunaan media dan peningkatan skor belum dapat dipastikan. Selain itu, pengaruh *cooperative learning*, kemungkinan *ceiling effect*, penggunaan satu sekolah, serta fokus pada satu materi menjadi faktor yang membatasi generalisasi hasil penelitian. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol atau desain pembandingan, melibatkan sampel yang lebih beragam, serta menguji komponen media secara terpisah untuk mengetahui kontribusi masing-masing fitur terhadap penguasaan kosakata.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media *Matching Game Flashcard* untuk membantu pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru dengan menggabungkan *flashcard*, permainan mencocokkan kartu, kalimat rumpang, dan audio pelafalan melalui *QR Code*. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini juga menjadi salah satu bentuk pengembangan media fisik yang memadukan gambar, kosakata, aktivitas permainan, dan audio untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah penggunaan *Matching Game Flashcard*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk membantu siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, respons siswa dan guru terhadap media berada pada kategori sangat baik sehingga media dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran kosakata secara lebih interaktif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah 29 siswa, hanya menggunakan satu materi, dilakukan dalam waktu yang singkat, dan tidak menggunakan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat menunjukkan efektivitas media secara kausal dan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan kelompok kontrol, melibatkan siswa dari beberapa sekolah, menguji kemampuan siswa dalam mengingat kosakata setelah beberapa waktu, serta melihat kontribusi masing-masing fitur media, seperti permainan mencocokkan, kalimat rumpang, dan *QR Code* audio terhadap hasil belajar.

Referensi

- Alami, E. (2023). *Media Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*. PT. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Andriado, I., Rahmatillah, H. Z., & Pebriana, D. A. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe mencocokkan implementation cooperative learning make a machth model for learning improvement at sd negeri 03 sambigede malang districts. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um021v3i1p9-15>
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Asihaningtyas, F., Rosnaningsih, A., & Nurfadhillah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran flashcard bergambar untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris pada siswa kelas 3 di sd negeri malangnengah ii. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(3), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3320>
- Chandra, N. A., Safitri, N. A., Adawiah, R., & Saepi, D. S. Al. (2025). Penerapan media flash card dan game terhadap peningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas 3 sd. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera*, 02(07), 200–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.59422/djpl.v2i07.991>
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1). <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata bahasa inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/7903/4561>
- Hayati, N. N., & Syahrul, S. (2021). The development of matching game as media to teach vocabulary for elementary school students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106. <https://doi.org/10.17509/ebj.v3i2.32630>
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2017). *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Kencana.
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. PT Rajagrafindo Persada.

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Marpaung, T., Mesah, M. Y., Tanu, E., Taneh, V. A. Y., & Eky, S. S. (2024). Using matching games in building elementary school students' three-letter word English vocabulary. *Journal on Language, Education, Literature and Culture*, 2(2), 29–36. <https://doi.org/10.1357/l.v2i2.49>
- Meilinda, Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan media flashcard pada siswa kelas iii sd negeri 04 muara telang kabupaten banyuasin. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2174–2187. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2382>
- Nasution, A., & Rahim, R. (2022). The development of flashcard media to improve students' English vocabulary in English lessons at Islamic elementary school. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 215–223. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.22521>
- Nesbit, J. C., & Li, J. (2004). Web-based tools for learning object evaluation. *Proceedings of the International Conference on Education and Information Systems: Technologies and Applications*.
- Paivio, A. (2014). Intelligence, dual coding theory, and the brain. *Intelligence*, 47, 141–158. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2014.09.002>
- Pramesthi, D. W., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan media flashcard prepositions of place mata pelajaran bahasa Inggris sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(2), 599–606. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8369>
- Rahmayani, N. A., Mulyasari, E., & Magistra, A. A. (2025). Penerapan model kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa fase B sekolah dasar. *Jurnal Guru Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(3), 9–21. <https://doi.org/https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/92638>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Schmitt, N. (2014). Size and depth of vocabulary knowledge: What the research shows. *Language Learning*, 64, 913–951. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/lang.12077>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Sucandra, Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis kesulitan penguasaan kosakata pembelajaran muatan lokal bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9664>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Vargo, J., Nesbit, J. C., Belfer, K., & Archambault, A. (2003). Learning object evaluation: Computer-mediated collaboration and inter-rater reliability. *International Journal of*

Computers and Applications, 25(3), 1–8.
<https://doi.org/10.1080/1206212X.2003.11441703>

Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
<https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap kreativitas. *EduMa*, 6(1), 32–43.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1660>