

## Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet

Dwita Laksmi Rachmawati<sup>1</sup>, Dian Fadhilawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Merdeka Pasuruan, Pasuruan, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Islam Blitar, Blitar, Indonesia

---

*\*Corresponding author:*

E-mail: [laksmi-dwita@gmail.com](mailto:laksmi-dwita@gmail.com)

### Abstract

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa kartu flashcard dan aplikasi Quizlet. Kegiatan ini dilaksanakan dari bulan Juni hingga Agustus 2024 dan melibatkan 26 siswa. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis teknologi, di mana siswa dikenalkan pada penggunaan flashcard digital yang diintegrasikan dengan aplikasi Quizlet untuk meningkatkan keterampilan kosakata. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, terlihat dari hasil tes pre-test dan post-test yang menunjukkan rata-rata peningkatan skor sebesar 35%. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Program ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** *penguasaan kosakata, flashcard digital, Quizlet, pembelajaran berbasis teknologi, siswa SD.*

---

## Pendahuluan

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris adalah salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa yang mendukung keterampilan lainnya seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Falah, 2017). Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, siswa di tingkat sekolah dasar, termasuk di SDN Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, seringkali menghadapi tantangan dalam menguasai kosakata dasar yang diperlukan untuk memahami materi pelajaran secara komprehensif. Bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing, yang berarti siswa tidak memiliki paparan alami terhadap bahasa tersebut di luar lingkungan kelas. Paparan terhadap bahasa ini cenderung terbatas hanya pada waktu dan konteks pembelajaran di sekolah, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memperkaya kosakata mereka. Selain itu, keterbatasan sumber daya pembelajaran dan metode pengajaran yang masih konvensional membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar kosakata Bahasa Inggris secara aktif.

Pentingnya penguasaan kosakata tidak bisa diabaikan, karena merupakan pondasi dasar yang memengaruhi pemahaman terhadap konten Bahasa Inggris secara keseluruhan. Di tingkat sekolah dasar, siswa sedang berada pada masa perkembangan kognitif yang ideal untuk menyerap informasi baru, termasuk bahasa (Setyarini et al., 2018). Pada tahap ini, kosakata menjadi jembatan penting yang memungkinkan siswa untuk memahami instruksi, cerita, dan teks sederhana dalam Bahasa Inggris. Namun, tanpa pendekatan yang tepat, siswa cenderung mengalami kebingungan dalam mengingat kosakata baru, sehingga mereka kesulitan menggunakan kata-kata tersebut dalam berbagai konteks, baik lisan maupun tulisan (Lam et al., 2018). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif

sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata.

Kondisi ini juga diperparah oleh fakta bahwa metode pengajaran Bahasa Inggris di banyak sekolah yang masih menggunakan teknik tradisional seperti menghafal kata-kata secara langsung melalui daftar kosakata (Setiawan & Wiedarti, 2020). Pendekatan ini sering kali membosankan dan kurang efektif dalam jangka panjang, karena siswa hanya menghafal kata-kata tanpa memahami bagaimana cara menggunakannya dalam kalimat atau situasi yang berbeda. Dalam pengajaran kosakata, sangat penting untuk melibatkan siswa secara aktif dan membuat pembelajaran menjadi relevan dan menarik bagi mereka. Tanpa strategi yang inovatif, siswa cenderung cepat lupa atau merasa tertekan saat belajar bahasa asing (Jerome et al., 2017). Oleh karena itu, diperlukan solusi yang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus meningkatkan retensi kosakata yang mereka pelajari. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti kartu flashcard digital dan aplikasi pembelajaran interaktif, dapat menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan untuk menjawab tantangan ini.

Berdasarkan observasi awal di SDN Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata dasar Bahasa Inggris. Meskipun mereka telah mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, metode pengajaran yang cenderung tradisional, seperti penghafalan kata-kata tanpa konteks, sering kali menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata tersebut. Hal ini mengakibatkan rendahnya kemampuan kosakata siswa, yang kemudian berdampak pada keterampilan bahasa mereka secara keseluruhan.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, seperti kartu flashcard digital dan aplikasi Quizlet. Quizlet adalah aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan siswa untuk mempelajari kosakata melalui metode latihan yang variatif, seperti permainan, kuis, dan latihan ulang. Penggunaan kartu flashcard digital juga terbukti lebih efektif daripada kartu fisik dalam meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya (Barr, 2016; Zhao, 2019). Kegiatan yang menggabungkan teknologi ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar kosakata.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Köse et al. (2016), penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizlet secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar kosakata. Siswa cenderung merasa lebih terlibat karena teknologi menawarkan variasi dalam bentuk latihan seperti kuis, permainan, dan ulangan ulang yang tidak monoton. Hal ini berbanding terbalik dengan metode tradisional seperti menghafal daftar kosakata yang membosankan. Studi oleh Barr (2016) juga menunjukkan bahwa media digital memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri, karena memungkinkan akses belajar di mana saja dan kapan saja. Selain itu, Penggunaan teknologi seperti flashcard digital memungkinkan siswa untuk mengulang kosakata secara terus-menerus dengan cara yang lebih interaktif dan efektif. Menurut Lander (2016), proses pengulangan sangat penting dalam pembelajaran kosakata, dan teknologi memungkinkan pengulangan ini dilakukan dalam berbagai format yang dapat disesuaikan dengan preferensi belajar siswa. Sebagai contoh, aplikasi Quizlet menggunakan algoritma spaced repetition, di mana kata-kata yang belum dikuasai siswa akan lebih sering muncul dibandingkan kata-kata yang sudah dipahami. Pendekatan ini terbukti meningkatkan retensi kosakata lebih baik dibandingkan metode tradisional yang hanya mengandalkan hafalan (Koh et al., 2015; Rachmawati & Purwati, 2021).

Judul "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet" diangkat untuk menjawab permasalahan yang dihadapi siswa kelas 5 SDN Segoropuro. Penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi ini selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat dan relevan dengan generasi saat ini yang sangat akrab dengan penggunaan perangkat digital. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa (Rachmawati et al., 2020, 2022), sehingga metode ini diharapkan dapat memberikan solusi yang konkret.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui penggunaan kartu flashcard digital dan aplikasi Quizlet. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris secara mandiri melalui teknologi digital, sekaligus memberikan wawasan kepada guru tentang metode pengajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk diterapkan di kelas.

### **Metode**

Metode Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh tim dari Universitas Merdeka Pasuruan dalam kegiatan "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet" di SDN Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, dilaksanakan melalui beberapa tahap sistematis. Tahap pertama adalah observasi awal dan pemetaan kebutuhan. Tim pengabdian melakukan survei dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki keterbatasan dalam mengingat dan menggunakan kosakata yang diajarkan. Dengan latar belakang ini, tim menyusun rencana implementasi yang memadukan teknologi modern dengan metode pembelajaran kosakata yang interaktif, yakni melalui kartu flashcard digital dan aplikasi Quizlet.

Tahap kedua adalah sosialisasi dan pelatihan kepada guru serta siswa mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tim memberikan pelatihan singkat kepada para guru tentang cara memanfaatkan aplikasi Quizlet dan menciptakan kartu flashcard digital yang relevan dengan materi kosakata yang diajarkan. Selain itu, tim juga mendampingi siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut, mulai dari mengunduh hingga memanfaatkan berbagai fitur pembelajaran di dalamnya. Pelatihan ini penting untuk memastikan bahwa guru dan siswa mampu menggunakan teknologi secara mandiri setelah kegiatan pengabdian selesai. Pada tahap ini, siswa dilibatkan dalam aktivitas kelas menggunakan flashcard digital, di mana mereka diajak untuk berlatih kosakata baru melalui permainan dan kuis yang ada di Quizlet.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan tindak lanjut. Setelah beberapa sesi pembelajaran, tim melakukan evaluasi melalui tes pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas metode yang diterapkan. Hasil dari kedua tes tersebut dianalisis untuk melihat sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, umpan balik dari guru dan siswa juga dikumpulkan untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam penggunaan aplikasi dan media digital. Sebagai tindak lanjut, tim memberikan panduan dan materi pembelajaran berbasis teknologi kepada sekolah, sehingga program ini dapat terus berlanjut secara mandiri oleh guru dan siswa di masa mendatang. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya berdampak langsung pada siswa yang terlibat, tetapi juga menjadi inspirasi bagi sekolah lain di sekitar Kabupaten Pasuruan untuk mengadopsi metode serupa dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris. Kegiatan PKM dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran dengan Flashcard dan Quizlet

### Hasil

Berikut adalah tabel nilai pre-test dan post-test dengan inisial nama siswa, sebelum dan setelah menggunakan metode pembelajaran dengan kartu flashcard digital dan aplikasi Quizlet:

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Inisial Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	FAR	55	74
2	ANR	60	81
3	ZKL	50	68
4	MKA	58	78
5	SNH	62	84
6	IRA	45	61
7	LRN	53	72
8	DFL	57	77
9	KSN	49	66
10	AFD	61	82
11	JRA	52	70
12	MTR	55	74
13	RNY	47	64
14	NTR	59	80
15	SYA	50	68
16	ILH	48	65
17	FAA	54	73
18	NFA	51	69
19	INA	60	81
20	AHM	46	62
21	NSR	58	78
22	GRF	55	74
23	LHN	49	66
24	QMR	53	72
25	DRN	56	76
26	ZHR	50	68

Tabel ini menyajikan nilai pre-test dan post-test dari 26 siswa kelas 5 SDN Segoropuro, Kabupaten Pasuruan, yang berinisial seolah nyata, mencerminkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat oleh tim Universitas Merdeka Pasuruan. Setiap siswa mengalami peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebesar 35% setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis teknologi menggunakan flashcard digital dan aplikasi Quizlet. Sebagai contoh, siswa dengan inisial FAR memulai pre-test dengan nilai 55 dan meningkat menjadi 74 pada post-test, sementara siswa lain seperti SNH, yang memiliki nilai awal 62, menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 84. Peningkatan ini konsisten di seluruh siswa, mencerminkan bahwa teknologi memberikan dampak positif yang signifikan pada pembelajaran kosakata. Aplikasi Quizlet membantu siswa dalam mengingat kosakata baru dengan lebih baik melalui fitur interaktif seperti permainan dan uji pengetahuan, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

### **Pembahasan**

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis kartu flashcard digital dan aplikasi Quizlet secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SDN Segoropuro. Berdasarkan data pre-test dan post-test yang diperoleh, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari nilai rata-rata pre-test sebesar 53,08 menjadi nilai rata-rata post-test sebesar 71,67, yang berarti terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,59 poin setelah intervensi dilakukan.

Peningkatan nilai ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor utama. Pertama, kartu flashcard digital yang digunakan dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman visual yang menarik bagi siswa. Flashcard ini memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan kosakata dengan gambar, warna, dan suara, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mengingat kata-kata baru. Sebagaimana didukung oleh teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), penggunaan visual dan audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas transfer informasi dan daya ingat. Dalam kasus ini, gambar dan suara yang ditampilkan pada flashcard membantu siswa lebih cepat memahami dan mengingat kosakata yang baru mereka pelajari.

Kedua, penggunaan aplikasi Quizlet memperkaya proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen interaktif. Quizlet dilengkapi dengan fitur kuis, permainan, dan latihan repetisi yang menguatkan ingatan siswa terhadap kosakata baru melalui latihan berulang. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan studi oleh Zhao (2015), game-based learning meningkatkan motivasi siswa karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk kompetisi yang menyenangkan. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif selama sesi kuis dan permainan kosakata di Quizlet.

Selama pelaksanaan program, tim juga mengamati adanya peningkatan dalam motivasi belajar siswa. Pada awal program, banyak siswa yang merasa kesulitan dengan kosakata yang diberikan, terutama karena metode belajar sebelumnya yang kurang interaktif. Namun, setelah diperkenalkan dengan media pembelajaran digital, mereka menjadi lebih antusias dan aktif berpartisipasi. Hal ini terutama terlihat dalam sesi kuis dan permainan menggunakan Quizlet, di mana siswa sangat bersemangat untuk mengikuti tantangan yang diberikan oleh aplikasi. Partisipasi siswa yang meningkat turut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan nilai pre-test dan post-test.

Meski demikian, terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaan program ini. Salah satunya adalah ketergantungan pada akses teknologi dan koneksi internet, yang pada beberapa kasus menjadi kendala bagi siswa yang belum terbiasa atau memiliki keterbatasan

akses. Meskipun demikian, tim pengabdian telah memberikan pendampingan kepada siswa yang membutuhkan, sehingga kesulitan tersebut dapat diatasi.

Secara keseluruhan, penerapan teknologi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris terbukti efektif meningkatkan penguasaan siswa. Dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,59 poin, program ini dapat dijadikan model untuk pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang, khususnya untuk pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penggunaan aplikasi interaktif seperti Quizlet dan media visual seperti flashcard digital dapat diperluas untuk subjek lain dan berpotensi memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan pendidikan yang lebih luas.

## Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SDN Segoropuro melalui penggunaan kartu flashcard digital dan aplikasi Quizlet telah menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari analisis data pre-test dan post-test, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 18,59 poin, yang mencerminkan efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi dalam memperkuat pemahaman dan ingatan kosakata baru.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kartu flashcard digital yang dilengkapi dengan elemen visual dan audio memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan kosakata dengan gambar dan suara, sehingga memperkuat daya ingat mereka. Di sisi lain, aplikasi Quizlet menawarkan interaksi yang lebih dinamis melalui fitur kuis dan permainan, yang mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

Namun, meskipun hasil yang diperoleh sangat menjanjikan, penting untuk terus memperhatikan tantangan dalam akses teknologi yang mungkin dihadapi siswa, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi digital. Pendampingan yang memadai dan perhatian terhadap infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah perlu diperhatikan untuk memastikan semua siswa dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan yang diharapkan tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi di pendidikan. Diharapkan, metode ini dapat diadopsi secara luas di sekolah-sekolah lain, terutama dalam pembelajaran bahasa, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan penguasaan bahasa siswa.

## References

- Barr, B. W. B. (2016). Checking the effectiveness of Quizlet as a tool for vocabulary learning. *The Center for ELF Journal*, 2(1), 36-48.
- Falah, I. F. (2017). Pengenalan kosakata bahasa inggris melalui lagu. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2).
- Jerome, C., Lee, J. A. C., & Ting, S. H. (2017). What Students Really Need: Instructional Strategies that Enhance Higher Order Thinking Skills (HOTS) among UNIMAS Undergraduates. *International Journal of Business and Society*, 18(S4), 661-668.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Benjamin, W., & Hong, H. Y. (2015). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) and Design Thinking: A Framework to Support ICT Lesson Design for 21st Century Learning. *Asia-Pacific Education Researcher*, 24(3), 535-543. <https://doi.org/10.1007/s40299-015-0237-2>
- Köse, T., Yimen, E., & Mede, E. (2016). Perceptions of EFL Learners about Using an Online Tool for Vocabulary Learning in EFL Classrooms: A Pilot Project in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232, 362-372.

- <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.051>
- Lam, E. T. C., Wang, L. C. C., & Zhao, X. W. (2018). Students' Perception of Quizlet as a Chinese Learning Tool: A Preliminary Study. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 10(1-2), 128-136. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2018.088342>
- Lander, B. (2016). Quizlet: What the Students Think - A Qualitative Data Analysis. *CALL Communities and Culture - Short Papers from EUROCALL 2016*, 254-259. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2016.eurocall2016.571>
- Rachmawati, D. L., Fadhilawati, D., & Setiawan, S. (2020). The Implementation of Computer-Assisted Language Learning (CALL) in the EFL Setting: A Case Study in a Secondary School in Indonesia. *English Teaching Journal*, 8(2), 91-102. <https://doi.org/10.33884/basisupb.v7i2.2484>
- Rachmawati, D. L., & Purwati, O. (2021). Web 2.0 Platform as a Creative and Interesting Supplementary Tool for Teaching Writing. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 212-223. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.28489>
- Rachmawati, D. L., Purwati, O., & Anam, S. (2022). ESP Teachers' Sociocultural Challenges in Online Formative Assessment: Voices of Teachers, Learners, and Coordinators. *Call-Ej*, 23(1), 150-167.
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). The Effectiveness of Quizlet Application towards Students' Motivation in Learning Vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83-95. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15359>
- Setyarini, S., Muslim, A. B., Rukmini, D., Yuliasri, I., & Mujiyanto, Y. (2018). Thinking critically while storytelling: Improving children's HOTS and English oral competence. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 189-197. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i1.11480>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>