



Lokakarya Pegajaran Bahasa Inggris dengan Metode *Flashcard* di SD Negeri 4 Ubung

Made Subur¹, I Nyoman Kardana², I Wayan Wesna Astara³, Ni Luh Made Manik Yuliasih⁴, Ni Nyoman Lorensa Spelman⁵

Sastra Inggris, Universitas Warmadewa, Denpasar, Indonesia

Sastra dan Magister Ilmu Linguistik, Universitas Warmadewa, Denpasar, Indonesia

Hukum, Universitas Warmadewa, Denpasar, Indonesia

E-mail : madesubur877@gmail.com¹, ikardana@yahoo.com², wesnaastara58@gmail.com³,
mdmanikyuliasih@gmail.com⁴, lorensaspelman@gmail.com⁵

Abstrak

Kegiatan ini berupa lokakarya pengembangan profesional yang berguna untuk meningkatkan praktik pengajaran bahasa Inggris melalui penerapan metode *flashcard* untuk pengajaran kosakata. Tujuan utama lokakarya ini adalah untuk memperkenalkan strategi pengajaran interaktif yang berpusat pada siswa yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan kosakata, dan mendukung pengajaran bahasa komunikatif di kelas SD di Indonesia. Lokakarya ini menggunakan pendekatan pembelajaran eksperiensial yang terdiri dari empat tahap: orientasi, demonstrasi, praktik langsung, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa para guru menunjukkan keterlibatan, kreativitas, dan kesiapan yang tinggi untuk menerapkan metode *flashcard* di kelas mereka. Mereka menyadari potensinya untuk mengubah pembelajaran kosakata menjadi pengalaman interaktif dan menyenangkan, mengakomodasi beragam gaya belajar, dan mendorong kolaborasi antar siswa. Lokakarya ini menyoroti pentingnya pelatihan guru yang interaktif dan praktis dalam mendorong metode pengajaran inovatif yang meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di sekolah dasar di Indonesia. Kata kunci: kartu bergambar, lokakarya, metode, pengajaran bahasa Inggris

Abstract

This article describes a professional development workshop that is useful for improving English language teaching practices through the application of flashcard methods for vocabulary teaching. The main objective of this workshop is to introduce interactive, student-centered teaching strategies that can increase student engagement, improve vocabulary, and support communicative language teaching in elementary school classrooms in Indonesia. The workshop employs an experiential learning approach consisting of four stages: orientation, demonstration, hands-on practice, and reflection. The results indicate that teachers demonstrated high levels of engagement, creativity, and readiness to implement the flashcard method in their classrooms. They recognized its potential to transform vocabulary learning into an interactive and enjoyable experience, accommodate diverse learning styles, and encourage collaboration among students. This workshop highlights the importance of interactive and practical teacher training in promoting innovative teaching methods that enhance English language learning outcomes in elementary schools in Indonesia.
Keyword: Flashcard, methode, teaching English, workshop.

Copyright (c) 2025 Made Subur, I Nyoman Kardana, I Wayan Wesna Astara, Ni Luh Made Manik Yuliasih, Ni Nyoman Lorensa Spelman

✉ Corresponding author

Address : Universitas Warmadewa, Indonesia

Email : madesubur877@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i5.1189>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi keterampilan penting untuk komunikasi, pendidikan, dan kemajuan karier di dunia yang semakin terglobalisasi saat ini (Warmadewi et al., 2021). Akibatnya, permintaan akan pengajaran bahasa Inggris yang efektif terus meningkat, terutama di negara-negara yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama di negaranya. Oleh karena itu, para pendidik terus mencari strategi inovatif untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa. Salah satu strategi yang menarik perhatian adalah penggunaan *flashcard*, terutama dalam pengajaran kosakata dan tata bahasa di sekolah dasar. *Flashcard* merupakan alat sederhana namun ampuh yang dapat merangsang daya ingat dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Mengajar bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar menghadirkan serangkaian tantangan yang unik. Siswa seringkali kesulitan dengan aturan tata bahasa, kosakata yang asing, dan kurangnya motivasi untuk berbicara atau menulis dalam bahasa Inggris. Metode pengajaran tradisional, yang mungkin sangat bergantung pada latihan dari buku teks, seringkali tidak cukup untuk membuat siswa tetap terlibat atau memenuhi kebutuhan belajar individual mereka. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan yang semakin meningkat akan metode interaktif dan visual yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, yaitu dengan metode *flashcard* (Saputra et al., 2022). *Flashcard* menawarkan solusi dengan menggabungkan gambar, kata, dan gerakan untuk

membantu siswa membangun koneksi mental yang lebih kuat dengan bahasa target.

Metode *flashcard* sangat efektif untuk mengajar bahasa Inggris karena menarik bagi pembelajar visual dan kinestetik (Gultom & Mudiono, 2024; Sulaiman & Akidah, 2021). Ketika siswa melihat gambar atau kata dan meresponsnya, baik dengan mengucapkan kata tersebut, memerankannya, atau mencocokkannya dengan artinya, mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode interaktif ini dapat membuat kosakata abstrak menjadi lebih konkret dan meningkatkan daya ingat (Safitri & Sundi, 2024; Ulya & Fauzi, 2024). Selain itu, *flashcard* dapat diadaptasi untuk berbagai kegiatan kelas, seperti permainan, kerja kelompok, atau latihan individu, menjadikannya alat pengajaran yang fleksibel. Guru juga dapat menggunakan *flashcard* untuk menciptakan lingkungan kelas yang lebih dinamis di mana siswa didorong untuk berpikir, berbicara, dan berinteraksi dalam bahasa Inggris (Rosfaniarti et al., 2025).

Menyadari manfaat metode *flashcard*, sebuah lokakarya baru-baru ini diselenggarakan khusus untuk guru bahasa Inggris SD. Lokakarya mengenai *flashcard* bertujuan untuk memperkenalkan metode *flashcard* sebagai strategi praktis, hemat biaya, dan kreatif untuk meningkatkan pengajaran bahasa Inggris (Athoillah et al., 2025; Saputri, 2020). Selama lokakarya, para peserta belajar bagaimana merancang dan menerapkan *flashcard* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan kurikulum siswa mereka. Mereka juga dipandu

melalui sesi praktik langsung di mana mereka berlatih menggunakan *flashcard* untuk latihan kosakata, latihan tata bahasa, dan permainan interaktif. Umpan balik dari para peserta menunjukkan bahwa lokakarya tersebut tidak hanya memperkaya teknik mengajar tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mencoba metode baru di kelas.

Lokakarya *flashcard* merupakan bagian dari inisiatif yang lebih luas untuk mendukung pengembangan guru dan mendorong pengajaran yang lebih efektif di sekolah dasar (Putri et al., 2024). Dengan membekali guru dengan perangkat inovatif seperti *flashcard*, sektor pendidikan dapat memastikan bahwa pengajaran bahasa menjadi lebih berpusat pada siswa dan menarik. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar dengan menjadikan pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Seiring dengan meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan metode interaktif, mereka akan lebih mampu memenuhi beragam kebutuhan siswa dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

METODE

Lokakarya penerapan metode *flashcard* untuk pengajaran bahasa Inggris di SD Negeri 4 Ubung menggunakan pendekatan terstruktur untuk memastikan para guru tidak hanya memahami landasan teori metode tersebut, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis untuk menerapkannya di kelas. Bagian metode dalam

artikel ini menguraikan langkah-langkah yang dilakukan dalam lokakarya, termasuk pengaturan sesi, strategi yang diperkenalkan kepada guru, dan prosedur pengajaran langkah demi langkah menggunakan *flashcard*.

Lokakarya dimulai dengan sesi orientasi awal, di mana peserta diperkenalkan dengan tujuan dan hasil pelatihan. Fasilitator menjelaskan pentingnya mengintegrasikan perangkat interaktif seperti *flashcard* ke dalam pengajaran bahasa Inggris. Sesi ini mencakup kuliah singkat yang didukung oleh presentasi tentang bagaimana *flashcard* meningkatkan daya ingat, melibatkan pembelajar visual, dan merangsang partisipasi aktif di kelas. Guru juga diberikan handout berisi contoh *flashcard* dan panduan kegiatan. Sesi awal ini bertujuan untuk membangun kesadaran peserta tentang manfaat pedagogis metode ini sebelum terlibat dalam praktik langsung.

Setelah orientasi, lokakarya berlanjut ke fase demonstrasi, di mana fasilitator mencontohkan cara mengajar bahasa Inggris menggunakan *flashcard*. Demonstrasi dibagi menjadi beberapa langkah, masing-masing mewakili tahapan pembelajaran di kelas. Pertama, fasilitator menunjukkan cara memperkenalkan kosakata baru menggunakan *flashcard* dengan gambar di satu sisi dan kata-kata di sisi lainnya. Misalnya, ketika mengajarkan topik seperti buah-buahan, guru menunjukkan *flashcard* “apel” dan meminta siswa untuk mengidentifikasinya dalam bahasa Inggris. Langkah ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan kata tersebut secara visual dengan artinya. Hal ini sangat membantu daya ingat.

Fasilitator kemudian mendemonstrasikan cara memeriksa pengucapan dengan meminta siswa mengulangi kata tersebut setelah guru, memastikan pengucapan yang tepat.

Langkah kedua dalam demonstrasi difokuskan pada kegiatan latihan dan penguatan. Guru diperlihatkan cara menggunakan *flashcard* dengan gaya tanya jawab cepat, menunjukkan *flashcard* bergambar apel, dan mendorong siswa untuk menjawab dengan cepat. Teknik ini mendorong ingatan cepat dan membantu siswa menyerap kosakata lebih cepat. Untuk menjadikan tahap ini interaktif, fasilitator merekomendasikan beberapa kegiatan menarik, seperti Lomba *Flashcard*, di mana siswa berlomba mengidentifikasi kata dengan benar, dan Mencocokkan Memori, di mana siswa mencocokkan *flashcard* dengan makna atau kalimat yang sesuai. Melalui tahap ini, para guru mengamati bagaimana *flashcard* dapat mengubah pembelajaran kosakata rutin menjadi kegiatan kelas yang menyenangkan dan kompetitif.

Langkah ketiga menekankan penerapannya dalam tugas-tugas pembentukan kalimat dan komunikasi. Para guru dilatih untuk menggunakan *flashcard* lebih dari sekadar pengenalan kosakata sederhana dengan menggabungkannya ke dalam aktivitas komunikatif. Misalnya, setelah siswa terbiasa dengan kata “apel”, guru dapat meminta mereka untuk menyusun kalimat seperti “Saya suka makan apel” atau “Dia sedang membeli apel.” Tahap ini menjembatani pengenalan kosakata dan penggunaan bahasa praktis, yang selaras dengan prinsip-prinsip pengajaran bahasa

komunikatif. Fasilitator juga mendemonstrasikan aktivitas bermain peran di mana siswa menggambar *flashcard* secara acak dan membuat dialog menggunakan kata atau frasa yang digambarkan pada kartu tersebut.

Setelah demonstrasi, lokakarya memasuki fase praktik langsung, di mana para guru bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk membuat set *flashcard* dan merancang aktivitas pembelajaran. Setiap kelompok memilih topik dari kurikulum bahasa Inggris, seperti hewan, rutinitas sehari-hari, atau transportasi, lalu menyiapkan *flashcard* visual yang sesuai dengan topik tersebut. Para guru didorong untuk mempertimbangkan kejelasan, warna, dan daya tarik dalam desain mereka, karena daya tarik visual meningkatkan keterlibatan siswa. Setelah *flashcard* siap, setiap kelompok berlatih mengajar pelajaran singkat menggunakan kartu-kartu tersebut, mensimulasikan suasana kelas yang sebenarnya. Sesi latihan ini memungkinkan para guru untuk membangun kepercayaan diri dalam menggunakan metode tersebut sekaligus menerima umpan balik yang membangun dari rekan-rekan dan fasilitator.

Tahap akhir lokakarya meliputi refleksi dan evaluasi. Para guru berbagi pengalaman dari sesi praktik, membahas potensi tantangan dalam penerapan metode *flashcard*, dan mengusulkan solusi. Beberapa tantangan yang diantisipasi antara lain mengelola kelas besar dan memastikan semua siswa berpartisipasi aktif. Fasilitator memberikan strategi untuk mengatasi masalah ini, seperti menggunakan kegiatan kelompok, rotasi peran antar siswa, dan mengintegrasikan *flashcard*

digital untuk pembelajaran campuran. Para guru juga mengisi kuesioner reflektif singkat, mengevaluasi pemahaman mereka tentang metode ini dan kesiapan mereka untuk menerapkannya di kelas masing-masing.

Secara keseluruhan, metode lokakarya dirancang agar interaktif, eksperiensial, dan praktis, mengikuti serangkaian orientasi, demonstrasi, praktik, dan refleksi. Di akhir lokakarya, para guru tidak hanya memahami langkah-langkah mengajar dengan *flashcard* tetapi juga berkesempatan untuk berlatih dan menyempurnakan teknik mereka. Metodologi yang terstruktur memastikan bahwa peserta meninggalkan pelatihan dengan wawasan teoritis dan pengalaman langsung, yang memberdayakan mereka untuk menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif bagi siswa mereka di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHSAN

Lokakarya penerapan metode *flashcard* untuk pengajaran Bahasa Inggris telah sukses diselenggarakan pada tanggal 14 Juli 2025, pukul 08.00 hingga 10.00 di SD Negeri 4 Ubung. Acara ini diselenggarakan di ruang kelas. Para peserta adalah guru dari SD Negeri 4 Ubung yang memiliki tujuan bersama untuk meningkatkan praktik mengajar mereka dan membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik bagi siswa mereka. Sejak awal lokakarya dimulai, suasananya sangat energik dan positif. Para guru tiba sebelum pukul 08.00, mendaftar untuk sesi tersebut, dan disambut oleh fasilitator dan panitia

penyelenggara, yang membantu menciptakan suasana kolaboratif untuk keseluruhan kegiatan.



Gambar 1. Pelaksanaan Lokakarya Pengajaran dengan Metode *Flashcard*

Hasil pertama yang diamati selama lokakarya adalah keterlibatan aktif dan antusiasme para peserta. Dalam sesi pembukaan, fasilitator menyampaikan tujuan lokakarya, menekankan bahwa tujuan utamanya adalah memberikan pemahaman teoritis dan praktis kepada para guru tentang cara mengintegrasikan metode *flashcard* ke dalam pengajaran bahasa Inggris mereka. Selama orientasi ini, para guru diundang untuk berbagi praktik mengajar dan pengalaman mereka saat ini dalam pengajaran kosakata. Banyak dari mereka secara terbuka mengakui bahwa metode kelas mereka sangat bergantung pada membaca buku teks, latihan tata bahasa, dan ceramah. Meskipun metode-metode ini memenuhi persyaratan kurikulum, metode-metode tersebut seringkali gagal menarik perhatian siswa atau merangsang komunikasi interaktif. Beberapa peserta bercerita bahwa mereka sebelumnya hanya

mencoba alat bantu visual minimal, seperti poster atau gambar, tetapi tidak pernah secara sistematis menggunakan *flashcard* untuk pembelajaran interaktif. Diskusi awal ini mengungkapkan bahwa kebutuhan akan pendekatan pengajaran yang baru, menarik, dan berpusat pada siswa sangat dirasakan oleh para peserta, sehingga menciptakan kesiapan untuk mengadopsi metode *flashcard*.

Setelah orientasi, lokakarya memasuki fase demonstrasi, di mana fasilitator memodelkan serangkaian kegiatan yang mengilustrasikan cara mengajar kosakata menggunakan *flashcard*. Sesi ini, yang berlangsung dari pukul 08.15 hingga 08.40, sangat interaktif dan menjadi dasar bagi peserta untuk memvisualisasikan penerapan metode ini langkah demi langkah. Fasilitator memulai dengan memperkenalkan kosakata sederhana melalui *flashcard* visual. Misalnya, dalam demonstrasi bertema buah-buahan, sebuah *flashcard* “apel” diperlihatkan kepada peserta, dan mereka didorong untuk mengucapkan kata “apel” dengan lantang. Langkah ini menunjukkan pentingnya asosiasi visual, di mana otak manusia lebih mudah mengingat kosakata ketika kata-kata dihubungkan dengan gambar. Peserta dapat melihat dengan jelas bagaimana metode semacam itu dapat membantu siswa mereka menginternalisasi kosakata lebih cepat dan lebih efektif daripada hafalan tradisional.

Pada bagian demonstrasi selanjutnya, fasilitator menunjukkan kegiatan penguatan yang dapat dilakukan menggunakan *flashcard*. Para guru mengamati fasilitator dengan cepat menunjukkan serangkaian kartu, yang memicu

respons verbal langsung dari para guru, yang dalam hal ini adalah peserta lokakarya itu sendiri. Kegiatan ini, yang dikenal sebagai latihan cepat, dirancang untuk meningkatkan ingatan aktif dan asosiasi cepat antara kata dan artinya. Fasilitator juga mendemonstrasikan cara mengubah latihan ini menjadi permainan yang menarik, seperti Lomba Kartu Bergambar, di mana dua siswa berlomba untuk mengidentifikasi kartu dengan benar terlebih dahulu, dan Tebak Kartu, di mana siswa harus menebak kata berdasarkan isyarat visual parsial. Para guru tampak sangat terkesan dengan bagaimana kegiatan sederhana ini dapat mengubah pembelajaran kosakata menjadi pengalaman kelas yang menyenangkan, kompetitif, dan berkesan.

Setelah mengamati demonstrasi, peserta terlibat dalam sesi praktik langsung, yang berlangsung dari pukul 08.40 hingga 09.20. Tahap lokakarya ini menghasilkan bukti paling nyata dari pembelajaran dan kreativitas peserta. Guru dibagi menjadi enam kelompok kecil, dengan masing-masing kelompok ditugaskan untuk merancang satu set delapan hingga sepuluh *flashcard* berdasarkan tema tertentu yang diambil dari kurikulum bahasa Inggris sekolah dasar. Tema-tema tersebut meliputi makanan, rutinitas sehari-hari, hewan, transportasi, hobi, dan pekerjaan. Bahan-bahan seperti kertas karton kosong, spidol berwarna, pensil, dan stiker disediakan untuk mendorong kreativitas. Ketika ruangan dipenuhi dengan suara diskusi dan tawa, para guru dengan antusias berkolaborasi dalam merancang *flashcard* mereka. Beberapa berfokus pada kejelasan dan

daya tarik visual, sementara yang lain bereksperimen dengan ilustrasi yang lucu atau relevan secara budaya untuk membuat kartu lebih berkesan bagi siswa.

Hasil sesi praktik menyoroti beberapa aspek kunci pembelajaran guru. Pertama, guru menunjukkan kreativitas dan kecerdikan dalam mendesain *flashcard* mereka. Satu kelompok yang mengerjakan tema makanan memasukkan makanan lokal seperti nasi goreng dan makanan internasional seperti hamburger, menunjukkan bagaimana *flashcard* juga dapat memicu perbandingan dan diskusi budaya di kelas. Kelompok transportasi mengilustrasikan berbagai kendaraan dan bahkan menyertakan panduan fonetik di bawah setiap kata bahasa Inggris untuk membantu pengucapan, yang mereka sadari sebagai tantangan yang sering dihadapi siswa mereka. Kedua, guru dengan cepat beradaptasi dengan prosedur pengajaran setelah mengamati demonstrasi. Awalnya, beberapa guru ragu untuk bertindak sebagai "guru" di depan teman-teman mereka selama kegiatan pengajaran mikro. Namun, seiring berjalannya praktik, mereka menjadi semakin percaya diri, menyampaikan pelajaran berbasis *flashcard* dengan energi dan kreativitas. Mereka berlatih pengenalan kosakata, latihan respons cepat, dan kegiatan menyusun kalimat, yang mencerminkan pemahaman yang jelas tentang bagaimana transisi dari pengenalan ke produksi dalam pembelajaran bahasa.

Tahap akhir lokakarya, yang berlangsung pukul 09.20 hingga 10.00, meliputi refleksi dan evaluasi. Para guru diundang untuk berbagi

pemikiran mereka tentang metode *flashcard*, pengalaman mereka selama sesi praktik, dan potensi tantangan penerapan metode ini di kelas mereka masing-masing. Refleksi tersebut mengungkapkan beberapa temuan penting. Hampir semua peserta menyatakan bahwa metode *flashcard* sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama bagi pembelajar visual dan kinestetik yang sering kesulitan dalam pembelajaran yang padat teks. Mereka percaya bahwa dengan menggunakan *flashcard*, pembelajaran kosakata dapat lebih berkesan dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa dalam jangka panjang. Banyak guru juga merasa bahwa metode *flashcard* dapat mengurangi kepasifan di kelas, karena secara alami mendorong interaksi, pergerakan, dan bahkan kompetisi antar siswa.

Namun, sesi refleksi juga menyoroti beberapa tantangan yang telah diantisipasi. Beberapa guru menyatakan kekhawatiran tentang waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan *flashcard* berkualitas tinggi, terutama bagi guru yang menangani beberapa kelas. Guru lainnya mencatat bahwa ukuran kelas yang besar dapat mempersulit pengelolaan aktivitas *flashcard* interaktif. Meskipun demikian, para guru secara kolektif membahas solusi praktis. Mereka menyarankan pembuatan set *flashcard* yang dapat digunakan kembali untuk beberapa pelajaran, melibatkan siswa dalam pembuatan *flashcard* sebagai aktivitas berbasis proyek, dan bahkan mengintegrasikan *flashcard* digital menggunakan

platform seperti Quizziz atau Canva untuk menghemat waktu persiapan sekaligus melayani pelajar yang melek teknologi. Ide-ide ini mencerminkan pola pikir pemecahan masalah dan kemauan untuk berinovasi para peserta, yang merupakan salah satu hasil penting dari lokakarya ini.

Dari perspektif pedagogis yang lebih luas, hasil lokakarya ini menyoroti potensi transformatif pengembangan profesional berbasis pengalaman. Guru bukan penerima informasi pasif, melainkan pembelajar aktif yang terlibat dalam observasi, praktik, dan refleksi. Desain berbasis pengalaman ini mencerminkan pendekatan pengajaran bahasa komunikatif itu sendiri, yang mengutamakan interaksi, keterlibatan siswa, dan penggunaan bahasa yang bermakna daripada hafalan. Oleh karena itu, hal ini memungkinkan guru mengalami metode *flashcard* dari perspektif peserta didik, lokakarya ini memperkuat pentingnya pengajaran multisensori dan berpusat pada siswa. Para guru menyadari bahwa *flashcard* tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata tetapi juga menciptakan peluang untuk kegiatan kolaboratif dan komunikatif, seperti bercerita, menyusun kalimat, dan bermain peran.

Pembahasan hasil penelitian ini juga menunjukkan implikasi penting bagi pengajaran bahasa Inggris di SD di Indonesia. Banyak siswa di lingkungan ini kesulitan memotivasi diri dan seringkali menganggap pembelajaran bahasa Inggris monoton atau terlalu akademis. *Flashcard* dapat mengubah persepsi ini dengan mentransformasi ruang kelas menjadi ruang belajar

yang interaktif dan dinamis. Dengan melibatkan beragam indra visual untuk gambar, auditori untuk kata-kata yang diucapkan, dan kinestetik untuk manipulasi fisik *flashcard* dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Implikasi penting lainnya terletak pada dimensi kolaboratif dari aktivitas *flashcard*, yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Permainan *flashcard* berbasis kelompok atau aktivitas membangun kalimat mendorong siswa untuk berkomunikasi, menegosiasikan makna, dan bekerja sama menuju tujuan bersama. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan berbahasa mereka tetapi juga memupuk kerja sama tim dan interaksi sosial, yang semakin dihargai dalam pendidikan modern. Lokakarya itu sendiri memodelkan prinsip kolaboratif ini dengan mendorong guru untuk bekerja dalam kelompok, bertukar ide, dan memberikan umpan balik sejawat selama pengajaran mikro.

Kesimpulannya, hasil dan diskusi lokakarya ini menunjukkan bahwa metode *flashcard* praktis dan berdampak positif bagi kelas bahasa Inggris SD di Indonesia. Sesi dua jam ini berhasil membekali para guru dengan keterampilan dan kepercayaan diri untuk menerapkan metode ini, terbukti dari partisipasi aktif mereka, hasil kreatif, dan diskusi reflektif. Pukul 10.00, para peserta pulang dengan ide-ide pembelajaran yang konkret, *flashcard* buatan sendiri, dan antusiasme baru untuk praktik pengajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Lokakarya di SD Negeri 4 Ubung ini merupakan langkah penting menuju transformasi pedagogis, menunjukkan bahwa

perangkat sederhana dan berbiaya rendah seperti *flashcard* dapat menyegarkan kembali pengajaran bahasa Inggris, meningkatkan keterlibatan siswa, dan pada akhirnya mendukung tujuan yang lebih luas untuk meningkatkan kemahiran bahasa Inggris di sekolah-sekolah Indonesia.

SIMPULAN

Lokakarya tentang pemanfaatan metode *flashcard* dalam pengajaran bahasa Inggris di SD Negeri 4 Ubung berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memberikan pemahaman yang lebih baik kepada guru mengenai strategi pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Kegiatan ini tidak hanya mengenalkan konsep penggunaan *flashcard*, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mempraktikkan metode tersebut secara langsung. Melalui pengalaman ini, guru dapat melihat bagaimana *flashcard* dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, lokakarya ini berperan penting dalam mendorong guru untuk mencoba pendekatan baru yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas.

Pelaksanaan lokakarya yang memadukan penjelasan teori, demonstrasi, dan praktik langsung membantu guru memahami cara memanfaatkan *flashcard* secara efektif. Guru dapat merasakan sendiri manfaat media sederhana ini dalam memperkuat penguasaan kosakata dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Aktivitas yang interaktif juga menunjukkan bahwa *flashcard* mampu membuat

suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Pencapaian ini menunjukkan bahwa tujuan kegiatan untuk mengenalkan metode pengajaran yang lebih dinamis dapat terpenuhi dengan baik.

Selain itu, lokakarya ini menumbuhkan semangat kreativitas dan kolaborasi di antara para guru. Dengan bekerja dalam kelompok untuk merancang *flashcard*, para peserta dapat saling bertukar ide, berbagi pengalaman, dan menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks kelas masing-masing. Proses ini tidak hanya memperkaya pengetahuan guru, tetapi juga memperkuat kerja sama antarguru sebagai bagian penting dari pengembangan profesional. Hasil ini menunjukkan bahwa lokakarya tidak hanya fokus pada media pembelajaran, tetapi juga pada penguatan kapasitas guru sebagai pendidik.

Perubahan pola pikir guru terhadap pembelajaran bahasa Inggris juga menjadi capaian penting dari kegiatan ini. Guru yang sebelumnya lebih mengandalkan metode konvensional kini menyadari bahwa pembelajaran yang aktif dan partisipatif dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Antusiasme yang ditunjukkan guru selama kegiatan praktik dan diskusi menegaskan adanya kesediaan untuk mengadopsi metode baru ini di kelas mereka. Hal ini menjadi indikator keberhasilan lokakarya dalam menumbuhkan sikap terbuka terhadap inovasi pembelajaran.

Walaupun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dalam menyiapkan *flashcard* dan kesulitan mengelola kelas besar saat aktivitas

berlangsung, lokakarya ini juga memfasilitasi diskusi untuk menemukan solusi. Guru didorong untuk menggunakan kembali *flashcard* yang telah dibuat, melibatkan siswa dalam proses pembuatannya, serta memanfaatkan kombinasi media fisik dan digital agar lebih efisien. Upaya ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menerima metode baru, tetapi juga siap beradaptasi sesuai kondisi sekolah mereka. Kesediaan ini memperlihatkan keberhasilan lokakarya dalam mempersiapkan guru menghadapi kendala praktis di lapangan.

Secara keseluruhan, lokakarya di SD Negeri 4 Ubung telah memenuhi tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif. Dengan pengalaman yang diperoleh dari kegiatan ini, guru memiliki bekal untuk menerapkan *flashcard* dalam pengajaran kosakata dan keterampilan bahasa lainnya. Jika praktik ini dilanjutkan secara konsisten di kelas, metode *flashcard* berpotensi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Pencapaian ini menjadi bukti bahwa inovasi sederhana dapat membawa perubahan nyata dalam kualitas pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education*, 5.
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). Penggunaan flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasarferonika Yulibertha Gultom, Alif Mudiono* Ppg, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia*Corresponding Author, Email: Alif.Mudio. *Journal Of Language, Literature, And Arts*.
- Putri, D. N. P., Wirawati, B., & Darsono. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Flashcard Pada Siswa Kelas 2 Sd. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1.
- Rosfaniarti, Susanti, R., Maharani, S. D., & Anwar, Y. (2025). Implementasi Inovasi Media Flashcard Dan Implikasi Difusinya: Sebuah Pengabdian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Maduma*, 4.
- Safitri, A. R., & Sundi, V. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 Uptd Sd Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. *Seminar Nasional Dan Publikasi Umj*.
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, & Nurhayati. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata. *Jurnal As-Said*, 2.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*, 2.
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada Tpa Masjid Baitul Maqdis*. 2.
- Ulya, U. K., & Fauzi. (2024). Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 Mi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.
- Warmadewi, A. A. I. M., Kardana, I. N., Raka, A. A. G., & Artana, N. L. G. M. A. D. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Budaya. *Jurnal Abdidas*, 2.