

Media Gambar Sebagai Media Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas V Mi Al-Inayah Badean

Miya Asriyani ^{1,a}¹ STAI Darul Ulum BanyuwangiEmail : miyaasriyani185@gmail.com ^a

ARTICLE INFO

Article history

23-05-2026

Revised:

11-07-2026

Accepted:

24-08-2026

Keywords

Kata kunci: media gambar; vocabulary; bahasa Inggris; keaktifan belajar; sekolah dasar

ABSTRAK

Penguasaan kosakata (vocabulary) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, terutama bagi siswa sekolah dasar yang baru mengenal bahasa target tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media gambar sebagai media pembelajaran vocabulary bahasa Inggris pada siswa kelas V MI Al-Inayah Badean, serta menganalisis dampaknya terhadap penguasaan kosakata dan keaktifan belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan 21 siswa kelas V yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, lembar observasi keaktifan, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gambar mampu meningkatkan rata-rata skor penguasaan kosakata siswa secara bertahap dari kondisi pra-siklus menuju siklus I dan siklus II, sekaligus mendorong peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media gambar terbukti selaras dengan karakteristik berpikir siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret, karena membantu mereka menautkan simbol kata dengan objek nyata secara visual sehingga proses mengingat kosakata menjadi lebih bermakna. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media gambar sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran vocabulary yang variatif, ekonomis, dan mudah diterapkan oleh guru di jenjang madrasah ibtidaiyah, khususnya pada satuan pendidikan dengan keterbatasan sarana teknologi.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang kedudukannya semakin penting di berbagai bidang kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga teknologi informasi. Sebagaimana ditegaskan oleh Karlina (2022), penguasaan bahasa Inggris yang memadai turut menentukan prestasi akademik peserta didik, sebab bahasa ini menjadi alat komunikasi lintas negara yang tidak dapat dihindari pada era globalisasi. Kondisi tersebut mendorong lembaga pendidikan dasar, termasuk madrasah ibtidaiyah, untuk mulai

mengenalkan bahasa Inggris sejak dini sebagai bekal peserta didik menghadapi tuntutan zaman.

Salah satu aspek paling mendasar dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata atau vocabulary. Vocabulary berperan sebagai unsur pembentuk seluruh keterampilan berbahasa, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami dan menghasilkan kalimat berbahasa Inggris secara utuh. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar mengalami hambatan dalam mengingat dan melafalkan kosakata baru akibat keterbatasan paparan bahasa serta penggunaan metode pengajaran yang kurang variatif (Jamal, 2025).

Fenomena serupa juga teridentifikasi pada siswa kelas V MI Al-Inayah Badean. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, sebagian besar dari 21 siswa kelas V, yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, menunjukkan kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Guru pada umumnya masih mengandalkan metode ceramah disertai pencatatan daftar kata di papan tulis, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa secara langsung. Akibatnya, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris relatif rendah, dan hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal.

Media pembelajaran hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media gambar dipilih sebagai alternatif karena sifatnya yang konkret, mudah diperoleh, murah, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret (Sari, 2020). Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep abstrak, termasuk kosakata bahasa asing, apabila dikaitkan dengan objek visual yang dapat mereka amati secara langsung. Beberapa penelitian terdahulu turut mengonfirmasi hal tersebut. Warnijuita (2022) misalnya menemukan bahwa penerapan media gambar pada siswa kelas V sekolah dasar mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris secara bertahap dari kategori rendah menjadi kategori tinggi setelah dua siklus tindakan. Demikian pula Liando (2022) menyimpulkan bahwa media gambar memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman makna kata pada peserta didik pemula bahasa Inggris.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu tentang media gambar dalam pembelajaran vocabulary lebih banyak dilakukan pada sekolah dasar umum (SD/SDN) dengan konteks perkotaan atau semi-perkotaan, sementara penelitian pada jenjang madrasah ibtidaiyah dengan karakteristik peserta didik dan kultur pembelajaran keagamaan yang khas masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang secara khusus mengaitkan penggunaan media gambar dengan dua variabel sekaligus, yaitu peningkatan penguasaan kosakata dan peningkatan keaktifan belajar siswa dalam satu kelas yang sama, masih jarang ditemukan dalam literatur nasional, khususnya untuk konteks siswa kelas V dengan jumlah 21 orang seperti pada penelitian ini. Kesenjangan (research gap) inilah yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan, yaitu untuk memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas media gambar pada konteks madrasah ibtidaiyah yang selama ini belum banyak terekam dalam kajian ilmiah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penerapan media gambar sebagai media pembelajaran vocabulary bahasa Inggris pada siswa kelas V MI Al-Inayah Badean; (2) menganalisis dampak penggunaan media gambar terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa; (3) menganalisis dampak penggunaan media gambar terhadap keaktifan belajar siswa; dan (4) mengkaji kesesuaian media gambar dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas V, dibandingkan dengan media pembelajaran lain yang lazim digunakan seperti flashcard,

metode Total Physical Response (TPR), dan media audio-visual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru madrasah ibtidaiyah dalam merancang pembelajaran vocabulary yang lebih interaktif, serta memperkaya khazanah kajian akademik mengenai media pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Vocabulary dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Vocabulary atau kosakata merupakan kumpulan kata yang dikuasai seseorang dan digunakan untuk membangun kalimat guna menyampaikan gagasan, perasaan, maupun informasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata menjadi prasyarat mutlak sebelum peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks seperti berbicara, menulis, membaca pemahaman, dan menyimak. Sejalan dengan hal tersebut, Jamal (2025) menegaskan bahwa kosakata berperan sebagai fondasi yang menopang seluruh keterampilan berbahasa Inggris, sehingga keterbatasan penguasaan kosakata secara langsung berdampak pada rendahnya kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh.

Bagi siswa sekolah dasar, proses pemerolehan kosakata bahasa asing berbeda dengan proses pemerolehan bahasa ibu. Siswa memerlukan pengalaman belajar yang konkret, berulang, dan menyenangkan agar kosakata baru dapat tersimpan dalam memori jangka panjang. Marina, Rasyimah, Sari, dan Kurniawati (2023) menjelaskan bahwa pengayaan kosakata bahasa Inggris untuk pelajar usia muda sebaiknya dilakukan melalui pendekatan yang melibatkan gerak, visual, dan interaksi langsung, bukan sekadar hafalan daftar kata secara tekstual. Pendekatan semacam ini dinilai lebih efektif karena selaras dengan cara anak-anak belajar, yaitu melalui pengalaman indrawi dan aktivitas yang bermakna bagi kehidupan sehari-hari mereka.

2. Media Gambar Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dapat dipahami sebagai segala bentuk alat, bahan, maupun teknik yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Di antara berbagai jenis media, media gambar termasuk kategori media visual dua dimensi yang paling sederhana namun memiliki daya tarik dan efektivitas tinggi, terutama untuk pembelajaran kosakata bahasa asing pada anak usia sekolah dasar. Media gambar memungkinkan siswa menghubungkan lambang bunyi atau tulisan kata baru dengan representasi visual objek yang konkret, sehingga proses pemaknaan kata berlangsung lebih cepat dan mendalam.

Milennia dan Arini (2022) dalam penelitiannya mengenai pengembangan media Verb Board menemukan bahwa unsur visual pada media pembelajaran bahasa Inggris memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar, sebab visualisasi membantu siswa membentuk asosiasi kognitif antara kata dan makna secara lebih kuat dibandingkan metode verbal semata. Hal serupa turut dikemukakan oleh Mayasari, Pujasari, Ulfah, dan Arifudin (2022) yang menyatakan bahwa media visual, termasuk gambar, memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Beberapa keunggulan media gambar sebagai media pembelajaran vocabulary dapat diringkas sebagai berikut. Pertama, media gambar bersifat konkret sehingga membantu siswa memahami makna kata secara langsung tanpa memerlukan penerjemahan verbal yang panjang. Kedua, media gambar relatif murah, mudah dibuat, dan tidak bergantung pada perangkat elektronik, sehingga dapat diterapkan pada satuan pendidikan dengan keterbatasan sarana teknologi seperti sebagian madrasah ibtidaiyah di wilayah pedesaan.

Ketiga, media gambar dapat dikombinasikan dengan berbagai teknik pembelajaran, seperti permainan tebak gambar, menjodohkan kata dengan gambar, maupun bercerita berbasis gambar, sehingga fleksibel digunakan sesuai kebutuhan kelas. Warnijuita (2022) turut menegaskan bahwa penerapan media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap dan konsisten pada setiap siklus tindakan yang dilaksanakan.

3. Karakteristik dan Kebutuhan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siswa kelas V sekolah dasar umumnya berusia sekitar 10 hingga 11 tahun, yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir logis mengenai objek-objek konkret, namun belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak tanpa bantuan representasi nyata (Sari, 2020). Implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Inggris cukup signifikan, sebab pengajaran kosakata yang bersifat abstrak dan hanya mengandalkan hafalan verbal berpotensi menimbulkan kebingungan dan kejenuhan pada siswa. Sebaliknya, penggunaan media visual seperti gambar dapat menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak bahasa asing dengan cara berpikir konkret siswa pada usia tersebut.

Selain aspek kognitif, siswa kelas V juga memiliki karakteristik sosial-emosional yang mulai berkembang, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain sambil belajar, serta kebutuhan akan pengakuan dari guru maupun teman sebaya. Karakteristik ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan, bukan sekadar transfer informasi satu arah. Media gambar yang disertai aktivitas interaktif, seperti permainan menebak nama benda dalam bahasa Inggris berdasarkan gambar yang ditunjukkan guru, dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa pada rentang usia tersebut sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka di dalam kelas.

4. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media gambar dalam pembelajaran vocabulary bahasa Inggris di sekolah dasar dengan hasil yang secara umum konsisten menunjukkan dampak positif. Warnijuita (2022) melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN Mentokan dan menemukan peningkatan penguasaan kosakata dari kategori rendah pada tahap pra-siklus menuju kategori tinggi setelah pelaksanaan siklus kedua. Liando (2022) dalam kajiannya tentang gambar sebagai media pembelajaran kosakata menyimpulkan bahwa visualisasi gambar membantu siswa mengingat kata dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan metode hafalan konvensional.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Jamal (2025) yang menguji efektivitas media gambar interaktif terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar dan menemukan peningkatan skor yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Sementara itu, penelitian yang berfokus pada media pembelajaran vocabulary berbasis gerak dan visual, seperti yang dilakukan Marina dkk. (2023) melalui metode Total Physical Response, serta Milennia dan Arini (2022) melalui media Verb Board, turut memperkuat argumen bahwa unsur visual dan keterlibatan aktif siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan sintesis berbagai penelitian tersebut, penelitian ini diposisikan untuk memperluas kajian pada konteks madrasah ibtidaiyah yang secara spesifik belum banyak diteliti, sekaligus mengaitkan dampak media gambar secara simultan terhadap penguasaan kosakata dan keaktifan belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan mengacu pada model siklus Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena bersifat kolaboratif dan reflektif, sehingga memungkinkan peneliti sekaligus guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan data yang diperoleh pada setiap siklus (Shintianingsih, 2021). Penelitian dirancang dalam dua siklus, dengan asumsi bahwa dua siklus tindakan sudah cukup untuk melihat kecenderungan perubahan penguasaan kosakata dan keaktifan belajar siswa, meskipun tetap dimungkinkan penambahan siklus apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Al-Inayah Badean pada tahun ajaran berjalan, yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara total sampling, artinya seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan subjek penelitian tanpa pengambilan sampel sebagian, mengingat karakteristik penelitian tindakan kelas yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran di kelas tertentu secara utuh. Penelitian dilaksanakan di lingkungan MI Al-Inayah Badean pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi pokok kosakata dasar (basic vocabulary) meliputi tema-tema dekat dengan kehidupan siswa, seperti nama-nama benda di kelas, anggota tubuh, buah-buahan, hewan, dan aktivitas sehari-hari.

2. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk memperoleh gambaran kondisi awal penguasaan kosakata dan keaktifan siswa sebelum diberikan tindakan. Selanjutnya, siklus I dilaksanakan melalui tahap perencanaan berupa penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis media gambar, penyiapan media gambar bertema kosakata dasar, serta penyusunan instrumen tes dan lembar observasi. Tahap tindakan dilaksanakan dengan mengintegrasikan media gambar ke dalam kegiatan inti pembelajaran, misalnya melalui aktivitas menjodohkan gambar dengan kata, permainan tebak gambar berbahasa Inggris, serta latihan pelafalan kata berbasis gambar. Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan tindakan, dengan mencatat keaktifan siswa menggunakan lembar observasi. Tahap refleksi dilakukan di akhir siklus untuk mengevaluasi capaian serta merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya. Prosedur yang sama diulang pada siklus II dengan penyempurnaan pada aspek yang masih menjadi kendala di siklus I, seperti variasi gambar yang digunakan dan intensitas pengulangan kosakata.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, tes tertulis berupa soal mencocokkan gambar dengan kata (matching test) dan soal isian singkat untuk mengukur penguasaan kosakata siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Kedua, lembar observasi keaktifan belajar yang digunakan untuk mencatat partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi indikator seperti keberanian menjawab, keterlibatan dalam permainan gambar, serta interaksi dengan teman maupun guru. Ketiga, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan (field notes) yang mendukung analisis data secara kualitatif.

4. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif berupa skor tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi perhitungan rata-rata (mean), persentase ketuntasan klasikal, serta perbandingan capaian

antar-siklus. Data keaktifan siswa yang bersifat kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila rata-rata skor penguasaan kosakata siswa mencapai kategori tinggi (di atas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah) dan persentase siswa yang menunjukkan keaktifan tinggi mencapai lebih dari 75 persen dari jumlah keseluruhan siswa.

HASIL

1. Kondisi Pra-Siklus

Sebelum diberikan tindakan, peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui kondisi penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V MI Al-Inayah Badean. Hasil tes awal menunjukkan bahwa rata-rata skor penguasaan kosakata siswa berada pada angka 54,8 dengan kategori rendah. Dari 21 siswa, hanya 6 siswa (28,6%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, sementara 15 siswa (71,4%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Observasi awal juga menunjukkan tingkat keaktifan siswa yang relatif rendah, ditandai dengan minimnya siswa yang berani menjawab pertanyaan guru secara sukarela serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab.

2. Kondisi Siklus I

Pada siklus I, penerapan media gambar mulai diintegrasikan dalam pembelajaran kosakata melalui aktivitas menjodohkan gambar dengan kata serta permainan tebak gambar sederhana. Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata skor penguasaan kosakata menjadi 68,4, dengan 13 siswa (61,9%) mencapai ketuntasan dan 8 siswa (38,1%) belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media gambar mulai memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, meskipun belum seluruh siswa mencapai target ketuntasan klasikal. Refleksi pada akhir siklus I mengidentifikasi beberapa kendala, di antaranya variasi gambar yang digunakan masih terbatas dan sebagian siswa memerlukan pengulangan kosakata yang lebih intensif.

Tabel 1. Perbandingan Skor Penguasaan Kosakata Siswa (Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II)

Tahap	Rata-rata Skor	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Kategori
Pra-Siklus	54,8	6 dari 21	28,6%	Rendah
Siklus I	68,4	13 dari 21	61,9%	Sedang
Siklus II	82,7	19 dari 21	90,5%	Tinggi

3. Kondisi Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti bersama guru melakukan sejumlah perbaikan pada siklus II, antara lain memperkaya variasi gambar yang digunakan, menambahkan sesi pengulangan kosakata secara berkelompok, serta memperbanyak kesempatan siswa untuk tampil ke depan kelas menunjukkan dan melafalkan kosakata berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor mencapai 82,7 dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 19 siswa (90,5%), sementara 2 siswa (9,5%) masih memerlukan pendampingan tambahan. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu rata-rata skor pada kategori tinggi dan ketuntasan klasikal di atas 75 persen, telah terpenuhi pada akhir siklus II.

4. Data Keaktifan Belajar

Selain data penguasaan kosakata, penelitian ini juga mencatat perkembangan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus melalui lembar observasi. Indikator keaktifan meliputi keberanian menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam permainan berbasis gambar, kerja sama dalam kelompok, serta inisiatif bertanya kepada guru.

Tabel 2. Perkembangan Keaktifan Belajar Siswa

Indikator Keaktifan	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Keberanian menjawab pertanyaan	23,8	52,4	85,7
Keterlibatan dalam permainan gambar	28,6	66,7	90,5
Kerja sama dalam kelompok	33,3	61,9	85,7
Inisiatif bertanya kepada guru	19,0	47,6	76,2

Data pada Tabel 2 menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator keaktifan dari pra-siklus menuju siklus II. Peningkatan paling menonjol terlihat pada indikator keterlibatan siswa dalam permainan berbasis gambar, yang naik dari 28,6% pada pra-siklus menjadi 90,5% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa media gambar tidak hanya berdampak pada aspek kognitif berupa penguasaan kosakata, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Hubungan Penggunaan Media Gambar dengan Peningkatan Penguasaan Vocabulary

Data hasil penelitian menunjukkan pola peningkatan yang konsisten pada rata-rata skor penguasaan kosakata siswa, dari 54,8 pada tahap pra-siklus menjadi 68,4 pada siklus I, dan mencapai 82,7 pada siklus II. Pola peningkatan bertahap ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media gambar memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V MI Al-Inayah Badean. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Warnijuita (2022) yang juga menemukan pola peningkatan bertahap dari kategori rendah menuju kategori tinggi setelah penerapan media gambar dalam dua siklus tindakan pada siswa kelas V sekolah dasar. Konsistensi temuan pada dua konteks penelitian yang berbeda, yaitu sekolah dasar umum dan madrasah ibtidaiyah, mengindikasikan bahwa efektivitas media gambar terhadap penguasaan kosakata bersifat cukup generalisasi dan tidak terbatas pada jenis satuan pendidikan tertentu.

Secara teoretis, hubungan tersebut dapat dijelaskan melalui mekanisme kognitif dalam pemerolehan kosakata bahasa asing. Ketika siswa disajikan gambar yang merepresentasikan makna kata secara langsung, otak mereka membentuk dua jalur representasi sekaligus, yaitu representasi verbal (kata) dan representasi visual (gambar), yang saling memperkuat satu sama lain dalam proses penyimpanan memori. Mekanisme ini membuat kosakata yang dipelajari melalui media gambar cenderung lebih mudah diingat dibandingkan kosakata yang hanya dipelajari melalui hafalan tekstual semata. Hal ini pula yang menjelaskan mengapa peningkatan skor pada penelitian ini tidak bersifat instan, melainkan bertahap dan semakin kuat seiring bertambahnya frekuensi paparan gambar pada siklus kedua, sebagaimana juga dikonfirmasi oleh Jamal (2025) yang menemukan peningkatan skor yang signifikan secara statistik setelah penerapan media gambar interaktif secara berulang.

Meskipun demikian, penting untuk dicermati secara kritis bahwa peningkatan skor tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh media gambar itu sendiri, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor pengulangan (repetition) dan intensitas interaksi siswa dengan kosakata target selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, media gambar berfungsi sebagai fasilitator yang mempercepat proses pemaknaan, namun efektivitasnya tetap bergantung pada bagaimana guru merancang aktivitas pembelajaran yang menyertainya, seperti pengulangan terstruktur dan variasi latihan yang diberikan pada siklus II penelitian ini.

2. Dampak Penggunaan Media Gambar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Selain berdampak pada aspek kognitif, data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa penggunaan media gambar juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V MI Al-Inayah Badean. Seluruh indikator keaktifan yang diamati, mulai dari keberanian menjawab, keterlibatan dalam permainan, kerja sama kelompok, hingga inisiatif bertanya, menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II. Temuan ini memperkuat pandangan Mayasari, Pujasari, Ulfah, dan Arifudin (2022) yang menyatakan bahwa media visual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Peningkatan keaktifan tersebut dapat dipahami sebagai konsekuensi dari sifat media gambar yang mengubah pembelajaran vocabulary dari aktivitas pasif berupa mendengarkan dan mencatat, menjadi aktivitas aktif berupa mengamati, mencocokkan, bermain, dan berinteraksi. Aktivitas berbasis permainan gambar, seperti tebak gambar dan menjodohkan kata dengan gambar, secara alami menuntut keterlibatan fisik dan kognitif siswa secara bersamaan, sehingga tercipta suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Kondisi ini selaras dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung lebih antusias belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan unsur permainan (playful learning), sebagaimana ditegaskan pula dalam kajian Marina, Rasyimah, Sari, dan Kurniawati (2023) mengenai pentingnya unsur gerak dan visual dalam pengayaan kosakata bahasa Inggris bagi pelajar usia muda.

Namun demikian, perlu dicatat secara kritis bahwa peningkatan keaktifan tidak terjadi secara merata pada seluruh indikator. Indikator inisiatif bertanya kepada guru menunjukkan capaian yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lain, yaitu 76,2% pada siklus II, meskipun tetap mengalami peningkatan signifikan dari kondisi awal. Hal ini mengindikasikan bahwa aspek keberanian bertanya secara mandiri masih memerlukan intervensi tambahan, misalnya melalui pembiasaan bertanya dalam kelompok kecil terlebih dahulu sebelum tampil di depan kelas, mengingat aspek psikologis rasa percaya diri siswa tidak dapat sepenuhnya diubah hanya melalui perubahan media pembelajaran semata.

3. Kesesuaian Media Gambar dengan Karakteristik dan Kebutuhan Belajar Siswa Kelas V

Efektivitas media gambar dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret. Sebagaimana dijelaskan Sari (2020), pada tahap ini anak memerlukan objek atau representasi konkret untuk memahami konsep, termasuk konsep bahasa asing yang secara alami bersifat abstrak bagi pembelajar pemula. Media gambar menjembatani kesenjangan tersebut dengan menghadirkan representasi visual yang dapat diamati secara langsung, sehingga proses berpikir siswa tidak dipaksa melompat ke tahap abstraksi yang belum sepenuhnya mereka kuasai.

Selain aspek kognitif, karakteristik sosial-emosional siswa kelas V yang gemar bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya turut terakomodasi melalui aktivitas pembelajaran berbasis gambar yang dirancang secara kolaboratif dan kompetitif secara sehat, seperti permainan kelompok menebak gambar. Konteks khusus MI Al-Inayah Badean sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan juga memberikan ruang bagi guru untuk mengintegrasikan gambar bertema keislaman atau lingkungan sekitar pesantren/madrasah, sehingga kosakata yang diajarkan tidak hanya relevan secara linguistik tetapi juga kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan kontekstual semacam ini penting untuk diperhatikan, mengingat kebutuhan belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari latar belakang sosial dan budaya tempat mereka belajar.

Kebutuhan belajar siswa kelas V yang khas ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran tidak dapat bersifat generik atau seragam untuk semua jenjang usia. Media gambar terbukti sesuai untuk siswa kelas V karena berada pada rentang usia transisi antara kebutuhan akan objek konkret dan mulai berkembangnya kemampuan berpikir simbolik, sehingga gambar berfungsi sebagai jembatan kognitif yang tepat pada fase tersebut.

4. Perbandingan Efektifitas Media Gambar dengan Media Pembelajaran Lain

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai posisi media gambar di antara berbagai alternatif media pembelajaran vocabulary, penelitian ini membandingkan temuan yang diperoleh dengan hasil penelitian terdahulu yang menggunakan media lain, seperti flashcard, metode Total Physical Response (TPR), dan media Verb Board. Marina, Rasyimah, Sari, dan Kurniawati (2023) melaporkan bahwa metode TPR yang menggabungkan gerakan fisik dengan kosakata efektif meningkatkan penguasaan kosakata pelajar usia muda, terutama untuk kosakata yang berkaitan dengan kata kerja dan instruksi. Sementara itu, Milennia dan Arini (2022) menemukan bahwa media Verb Board yang berfokus pada kosakata kata kerja juga memberikan hasil positif, meskipun cakupannya lebih terbatas pada kategori kata tertentu.

Dibandingkan dengan kedua media tersebut, media gambar memiliki keunggulan pada aspek fleksibilitas cakupan materi, karena dapat digunakan untuk hampir seluruh kategori kosakata, baik kata benda, kata sifat, maupun kata kerja, tanpa memerlukan alat bantu tambahan seperti papan verb khusus atau instruksi gerakan yang kompleks. Media gambar juga relatif lebih mudah diadaptasi oleh guru dengan kompetensi teknologi terbatas, karena dapat dibuat secara manual menggunakan kertas atau media cetak sederhana, berbeda dengan media audio-visual yang memerlukan perangkat elektronik dan listrik yang tidak selalu tersedia secara memadai di seluruh madrasah ibtidaiyah, khususnya di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur.

Meskipun demikian, media gambar juga memiliki keterbatasan dibandingkan media lain. Untuk kosakata yang berkaitan dengan gerakan atau aktivitas dinamis, metode TPR yang melibatkan gerakan fisik langsung berpotensi lebih efektif dibandingkan gambar statis, karena melibatkan memori kinestetik yang memperkuat pengalaman belajar secara multisensori. Demikian pula, untuk pengembangan keterampilan mendengarkan (listening), media audio-visual tetap memiliki keunggulan tersendiri karena menghadirkan model pelafalan yang autentik, sesuatu yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh gambar statis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar bukan merupakan media yang superior secara mutlak di atas seluruh media lain, melainkan media yang paling optimal digunakan untuk tujuan pembelajaran kosakata dasar (basic vocabulary) pada siswa kelas V dengan keterbatasan sarana teknologi, sebagaimana kondisi yang ditemukan di MI Al-Inayah Badean.

Sebagai catatan kritis, kombinasi antar-media sesungguhnya berpotensi menghasilkan capaian yang lebih optimal dibandingkan penggunaan satu jenis media secara tunggal.

Guru dapat mempertimbangkan integrasi media gambar dengan sedikit unsur gerakan sederhana ala TPR, misalnya meminta siswa memperagakan aktivitas yang ditampilkan pada gambar sambil menyebutkan kosakatanya, sehingga manfaat visual dan kinestetik dapat diperoleh secara bersamaan tanpa memerlukan tambahan sarana yang rumit.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar sebagai media pembelajaran vocabulary bahasa Inggris pada siswa kelas V MI Al-Inayah Badean menunjukkan dampak positif yang konsisten. Pertama, terdapat hubungan yang erat antara penggunaan media gambar dengan peningkatan penguasaan kosakata siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor secara bertahap dari tahap pra-siklus menuju siklus I dan siklus II. Kedua, penggunaan media gambar turut mendorong peningkatan keaktifan belajar siswa pada berbagai indikator, meskipun peningkatan pada aspek inisiatif bertanya secara mandiri masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Ketiga, media gambar terbukti sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret, sekaligus mengakomodasi kebutuhan belajar mereka yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Keempat, dibandingkan dengan media pembelajaran lain seperti flashcard, TPR, dan media audio-visual, media gambar memiliki keunggulan pada aspek fleksibilitas cakupan materi dan kemudahan penerapan pada satuan pendidikan dengan keterbatasan sarana teknologi, meskipun tetap memiliki keterbatasan untuk pengembangan aspek kinestetik dan auditif yang lebih optimal dicapai melalui media lain.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa hal. Bagi guru bahasa Inggris di madrasah ibtidaiyah, disarankan untuk mengintegrasikan media gambar secara konsisten dalam pembelajaran vocabulary, disertai variasi aktivitas seperti permainan kelompok dan pengulangan terstruktur untuk memaksimalkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru. Bagi kepala madrasah dan pengelola pendidikan, disarankan untuk mendukung ketersediaan media gambar yang variatif dan kontekstual dengan kebutuhan lokal madrasah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang membandingkan secara langsung efektivitas media gambar dengan kombinasi media lain, seperti gambar yang dipadukan dengan gerakan TPR, guna memperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai kombinasi media pembelajaran vocabulary yang paling optimal untuk siswa sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Jamal. (2025). Application of picture as an interactive learning media to improve English vocabulary in elementary school. *Journal of English Language and Education*, 10(5). <https://jele.or.id/index.php/jele/article/view/1503>
- Karlina, T. (2022). Pengaruh motivasi belajar dan penguasaan tata bahasa terhadap prestasi belajar bahasa Inggris (survey pada SMK swasta di Cirebon). *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 574–580. <https://doi.org/10.36418/jii.v1i6.84>
- Liando, N. (2022). Pictures as a learning media in teaching vocabulary. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/2832>
- Marina, M., Rasyimah, R., Sari, D., & Kurniawati, K. (2023). Pengayaan kosa kata bahasa Inggris untuk pelajar usia muda menggunakan metode Total Physical Response (TPR). *Share: Sharing - Action - Reflection*, 9(1), 7–13. <https://doi.org/10.9744/share.9.1.7-13>

- Masitoh, I., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2022). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia di kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5669>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2022). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 15–22. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/tha/article/view/303>
- Milennia, R., & Arini, N. (2022). Pengembangan media Vebo (Verb Board) untuk meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 623–630. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2514>
- Sari, A. R., Susanto, D. A., & Rahayu, D. B. (2023). Peningkatan keterampilan menulis teks explanation pada pelajaran bahasa Inggris menggunakan media gambar pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Semarang tahun pelajaran 2022/2023. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 93–106. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i2.27>
- Sari, D. (2020). Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 15–25. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/download/3641/3279/14670>
- Shintianingsih, W. (2021). Peningkatan kemampuan mengungkapkan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah dengan metode demonstrasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1873–1878. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1714>
- Warnijuita. (2022). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN Mentokan. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v2i2.252>
- Wulandari, C. (2023). Pembelajaran bahasa Inggris dengan metode Total Physical Response untuk peningkatan kosakata. *Jurnal Pendidikan Widya Humaniora*, 2(1), 260–285. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/download/119/122/475>