

Investigating The Elementary Students' Perception in Learning English Vocabulary Through Stick-On Visual Media

[Investigasi Persepsi Siswa Sekolah Dasar dalam Belajar Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Visual Stick-On]

Suhailah Himmatul Ulya¹⁾, Sheila Agustina²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: sheilaagustina@umsida.ac.id

Abstract. *This study investigates elementary students' perceptions of learning English vocabulary through stick-on visual media in primary schools in Sidoarjo. Using a descriptive qualitative approach, three fifth-grade students representing different cognitive levels were selected through purposive sampling. Data were collected through semi-structured interviews and participatory observation over four weeks. Findings reveal overwhelmingly positive perceptions across five dimensions: understanding learning materials, engagement and enjoyment, vocabulary mastery, confidence and active use, and identification of challenges. Students reported that stick-on visual media facilitated comprehension by creating direct connections between words and physical objects, enhanced engagement through visual appeal, and improved vocabulary retention through daily exposure. The findings align with Piaget's cognitive constructivism and Vygotsky's sociocultural theory, demonstrating how tangible learning tools mediate vocabulary acquisition. This study contributes to understanding learner experiences with visual media, addressing a gap in research that has primarily focused on measurable outcomes rather than student perspectives.*

Keywords - constructivist theory; english vocabulary learning; qualitative research; stick-on visual media; student perception

Abstrak. *Penelitian ini mengkaji persepsi siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui media visual tempel di sekolah dasar di Sidoarjo. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, tiga siswa kelas lima yang mewakili tingkat kognitif yang berbeda dipilih melalui sampling purposif. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipatif selama empat minggu. Temuan menunjukkan persepsi yang sangat positif di lima dimensi: pemahaman materi pembelajaran, keterlibatan dan kesenangan, penguasaan kosakata, kepercayaan diri dan penggunaan aktif, serta identifikasi tantangan. Siswa melaporkan bahwa media visual tempel memudahkan pemahaman dengan menciptakan hubungan langsung antara kata-kata dan objek fisik, meningkatkan keterlibatan melalui daya tarik visual, dan memperbaiki retensi kosakata melalui paparan harian. Temuan ini sejalan dengan konstruktivisme kognitif Piaget dan teori sosiobudaya Vygotsky, menunjukkan bagaimana alat pembelajaran yang konkret memfasilitasi penguasaan kosakata. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman pengalaman belajar siswa dengan media visual, mengisi celah dalam penelitian yang sebelumnya lebih fokus pada hasil yang dapat diukur daripada persepsi siswa.*

Kata Kunci - teori konstruktivisme; pembelajaran kosakata bahasa Inggris; penelitian kualitatif; media visual stick-on; persepsi siswa

I. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata tetap menjadi aspek fundamental namun menantang dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi siswa sekolah dasar yang sering mengalami kesulitan dalam mengingat dan terlibat secara berarti. Studi terbaru menunjukkan bahwa siswa muda menghadapi kesulitan signifikan dalam menguasai kata-kata baru akibat paparan yang terbatas, metode penyajian yang abstrak, dan pemahaman konteks yang kurang memadai [1][2][3]. Hambatan ini seringkali menyebabkan penurunan motivasi dan hasil belajar yang buruk, karena siswa kesulitan menghubungkan kata-kata dengan maknanya tanpa referensi konkret. Untuk mengatasi masalah yang persisten ini, pendidik semakin beralih ke media visual sebagai alat instruksional yang efektif, menyadari bahwa media visual dapat menjembatani kesenjangan antara konsep bahasa abstrak dan kemampuan kognitif siswa. Bukti empiris menunjukkan bahwa representasi visual seperti gambar, kartu flash, dan media interaktif secara signifikan meningkatkan retensi kosakata dengan menyediakan asosiasi yang mudah diingat dan pemahaman konteks [1][2][4]. Dari berbagai strategi visual, media visual tempel menawarkan pendekatan yang menarik dan mudah diakses, memungkinkan siswa berinteraksi secara fisik dengan item kosakata sambil menciptakan koneksi bermakna antara kata-kata dan representasi visualnya.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran visual ini, media visual tempel muncul sebagai aplikasi yang inovatif dan praktis yang menggabungkan interaksi fisik dengan representasi visual. Media visual tempel, yang terdiri dari stiker berlapis perekat dengan gambar ilustrasi disertai label kosakata bahasa Inggris yang sesuai, merupakan bentuk konkret dari cetakan lingkungan yang dapat langsung ditempelkan pada objek nyata di lingkungan belajar [5]. Dengan menempelkan stiker ilustrasi ini pada objek sehari-hari di kelas seperti kursi, meja, pintu, dan jendela, siswa secara berulang-ulang berinteraksi dengan kosakata dalam konteks autentik, menciptakan asosiasi langsung antara kata dan objek melalui paparan harian. Pendekatan ini sejalan secara fundamental dengan teori belajar konstruktivis yang diusulkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi siswa dengan lingkungan fisik dan sosial mereka [5][6]. Konstruktivisme kognitif Piaget menyatakan bahwa siswa membangun pemahaman dengan secara aktif berinteraksi dengan bahan dan pengalaman konkret, sementara konstruktivisme sosial Vygotsky menyoroti pentingnya alat budaya dan konteks bermakna dalam perkembangan kognitif [5]. Dalam kerangka ini, media visual yang dapat ditempel berfungsi sebagai alat belajar fisik dan artefak perantara yang menjembatani kesenjangan antara konsep bahasa abstrak dan kenyataan konkret, memungkinkan siswa sekolah dasar membangun pengetahuan kosakata melalui interaksi berulang dan kontekstual dalam lingkungan belajar mereka.

Penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan efektivitas strategi penandaan lingkungan dan objek dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak-anak usia dini. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang berinteraksi dengan cetakan lingkungan, termasuk objek yang diberi label di lingkungan belajar mereka, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengenalan huruf, membaca kata, dan motivasi membaca cetakan dibandingkan dengan metode tradisional [7][8]. Pemberian label fisik pada objek sehari-hari di kelas menciptakan peluang paparan harian yang berulang untuk pembelajaran kosakata secara tidak sengaja, memungkinkan siswa untuk bertemu dengan kata-kata target dalam konteks yang bermakna dan autentik melalui interaksi lingkungan yang alami [9]. Penelitian yang menggunakan aplikasi realitas tertambah yang menambahkan label virtual pada objek fisik telah mengungkapkan peningkatan retensi kosakata dan keterlibatan siswa, menunjukkan bahwa menghubungkan kata-kata secara langsung dengan referennya memfasilitasi asosiasi mental yang lebih kuat [8][10]. Selain itu, intervensi cetakan lingkungan telah ditemukan dapat mempertahankan peningkatan kosakata selama periode yang lebih lama, dengan anak-anak mempertahankan pengetahuan huruf dan keterampilan pengenalan kata yang lebih baik berbulan-bulan setelah paparan awal [7]. Meskipun manfaat yang tercatat mengenai efektivitas media visual tempel dan penandaan cetakan lingkungan dalam pembelajaran kosakata, penelitian yang mengeksplorasi persepsi siswa sekolah dasar terhadap pendekatan pembelajaran ini masih sangat terbatas. Meskipun studi yang ada sebagian besar berfokus pada hasil belajar yang dapat diukur seperti skor tes kosakata dan tingkat retensi, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam pemahaman tentang bagaimana siswa sendiri memandang dan mengalami pembelajaran melalui media visual tempel, termasuk sikap, preferensi, dan penilaian subjektif mereka mengenai kegunaannya dalam perjalanan akuisisi kosakata mereka.

Pemahaman tentang persepsi mahasiswa menjadi sangat penting dalam konteks ini, karena perspektif mahasiswa berperan sebagai faktor penentu utama keberhasilan inovasi pendidikan dan implementasi yang berkelanjutan. Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kegunaan dan sikap mereka terhadap alat pembelajaran secara signifikan mempengaruhi tingkat keterlibatan, niat adopsi, dan hasil belajar akhir mereka [11][12]. Ketika siswa memandang metode pengajaran sebagai metode yang bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan belajar mereka, mereka menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, partisipasi aktif, dan kesiediaan untuk mengintegrasikan pendekatan tersebut ke dalam praktik belajar rutin mereka [13]. Selain itu, persepsi siswa berfungsi sebagai prediktor yang andal terhadap penerimaan teknologi pendidikan, dengan ekspektasi kinerja, yang didefinisikan sebagai keyakinan siswa bahwa alat tertentu akan meningkatkan efektivitas belajar mereka, muncul sebagai faktor paling berpengaruh dalam menentukan kesuksesan adopsi [12]. Dalam kasus media visual tempel, memahami bagaimana siswa sekolah dasar memandang pendekatan konkret dan taktil ini dalam pembelajaran kosakata sangat penting untuk beberapa alasan yang meyakinkan. Pertama, persepsi positif anak-anak dapat memperkuat manfaat inheren pembelajaran visual dengan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional mereka terhadap materi pembelajaran [11]. Kedua, umpan balik siswa memberikan wawasan berharga tentang efektivitas praktis dan batasan potensial implementasi media visual tempel, memungkinkan pendidik untuk menyempurnakan strategi pengajaran mereka berdasarkan pengalaman nyata siswa daripada asumsi [14]. Terakhir, menyelidiki persepsi siswa mengakui siswa sebagai peserta aktif dalam perjalanan pendidikan mereka, mengakui bahwa suara dan pengalaman mereka harus menjadi dasar pengambilan keputusan pedagogis dan adopsi inovasi di kelas bahasa Inggris sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan penelitian yang telah diidentifikasi dengan menyelidiki persepsi siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui media visual tempel, serta menganalisis sikap, pengalaman, dan evaluasi subjektif mereka terhadap pendekatan pembelajaran yang konkret ini. Dengan menempatkan suara dan perspektif siswa sebagai fokus utama, penelitian ini berupaya

memberikan wawasan berharga tentang bagaimana siswa muda memandang integrasi label fisik yang berilustrasi dalam proses penguasaan kosakata mereka. Secara spesifik, penelitian ini dipandu oleh pertanyaan penelitian berikut: “Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui Media Visual Berbentuk Stiker di Sekolah Dasar di Sidoarjo?”

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang perspektif siswa sekolah dasar terkait penggunaan media visual tempel dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris [15][16]. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menangkap deskripsi yang kaya dan rinci tentang pengalaman dan pandangan peserta menggunakan bahasa yang alami dan sederhana tanpa memerlukan abstraksi teoretis yang kompleks [17]. Pendekatan ini sangat cocok untuk mengeksplorasi fenomena pendidikan di mana fokusnya terletak pada pemahaman pengalaman nyata peserta daripada mengembangkan teori baru atau menguji hipotesis [18].

Tiga siswa kelas lima dari sebuah sekolah dasar di Sidoarjo dipilih sebagai subjek penelitian menggunakan teknik sampling purposif, yang melibatkan pemilihan sengaja peserta yang kaya informasi berdasarkan kriteria spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian [19]. Siswa-siswa tersebut mewakili tiga tingkat kognitif yang berbeda untuk memastikan perspektif yang beragam: Siswa A (LS), tingkat kognitif rendah, laki-laki, usia 11 tahun, skor rata-rata 68, menunjukkan perilaku belajar yang pemalu dan memerlukan dukungan visual; Siswa B (MS), tingkat kognitif sedang, laki-laki, usia 10 tahun, skor rata-rata 78, menunjukkan partisipasi kelas yang moderat; dan Siswa C (HS), tingkat kognitif tinggi, perempuan, usia 11 tahun, skor rata-rata 88, menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pemilihan purposif ini memastikan pemeriksaan komprehensif tentang bagaimana media visual mendukung penguasaan kosakata di berbagai kemampuan belajar [20].

Penelitian ini menggunakan media visual tempel berupa stiker vinil berukuran 5 cm × 7 cm yang berisi ilustrasi gambar yang jelas disertai label teks dalam bahasa Inggris, yang ditempelkan pada dua belas objek di dalam kelas, termasuk pintu, jendela, meja, kursi, papan tulis, lemari, penggaris, kipas angin, rak, speaker, dinding, dan proyektor. Data dikumpulkan melalui pedoman wawancara semi-terstruktur yang diadaptasi dari Fauzan [21], mencakup lima tema yang disesuaikan: membantu memahami materi pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan penguasaan kosakata, mendorong kepercayaan diri dan penggunaan kosakata aktif, serta mengidentifikasi tantangan dan saran. Lembar observasi digunakan untuk mendokumentasikan interaksi siswa dan pola penggunaan kosakata. Wawancara semi-terstruktur mendalam berdurasi 10-15 menit masing-masing dilakukan dengan ketiga siswa pada akhir Pekan 4, dilakukan dalam Bahasa Indonesia untuk mengakomodasi tingkat kenyamanan siswa dan disesuaikan dengan kemampuan kognitif masing-masing siswa. Pengamatan partisipatif dilakukan selama empat minggu (Mei 2024) dengan empat sesi (satu per minggu, satu jam masing-masing) untuk menyelidiki interaksi siswa, pola penggunaan, dan perubahan perilaku.

Data dianalisis menggunakan analisis konten berdasarkan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, yang terdiri dari tiga tahap iteratif yang dilakukan secara bersamaan dengan pengumpulan data [22]. Pertama, pengurangan data melibatkan transkripsi semua wawancara secara verbatim (sekitar 4 halaman), penerapan pengkodean tematik, dan penyaringan informasi relevan dari observasi dan dokumentasi. Kedua, kategorisasi data mengorganisir temuan ke dalam tema-tema yang koheren, termasuk respons awal, pengenalan kosakata, motivasi, efektivitas belajar, tantangan, dan saran untuk perbaikan. Ketiga, interpretasi data mensintesis hasil untuk menjawab pertanyaan penelitian sambil menekankan perspektif siswa tentang media visual tempel sebagai alat bantu belajar.

Untuk memastikan validitas dan keandalan data, studi ini menggunakan teknik triangulasi yang menggabungkan pendekatan sumber dan metode [23][24]. Triangulasi sumber diterapkan dengan membandingkan data yang diperoleh dari tiga siswa yang mewakili tingkat kognitif yang berbeda, memungkinkan peneliti untuk menganalisis konsistensi dan variasi di antara perspektif peserta yang beragam [25]. Triangulasi metode diterapkan dengan memverifikasi temuan dari wawancara semi-struktural dengan data observasi. Secara spesifik, tanggapan wawancara mengenai persepsi siswa terhadap media visual tempel dibandingkan secara sistematis dengan catatan observasi interaksi kelas mereka, frekuensi penggunaan kosakata, dan pola perilaku selama aktivitas pembelajaran. Proses verifikasi silang ini melibatkan analisis transkrip wawancara bersama catatan lapangan observasi untuk mengidentifikasi kesesuaian atau perbedaan antara apa yang dilaporkan siswa dan apa yang diamati langsung oleh peneliti, sehingga memperkuat kredibilitas dan keandalan temuan penelitian [26].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Visual Stiker

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Para peneliti mengkategorikan persepsi siswa menjadi lima bagian berdasarkan proses pengumpulan data wawancara.

1) Membantu Memahami Materi Pembelajaran

Siswa menyatakan bahwa media visual berstiker memudahkan pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Inggris. Persepsi ini terlihat dalam pernyataan berikut:

"Ya, Bu. Gambar-gambarnya lucu, jadi saya tahu bahwa 'table' berarti meja dan 'chair' berarti kursi. Tapi kadang-kadang saya masih lupa saat kata-katanya panjang." (LS)

"Ya, Bu. Gambar-gambar itu benar-benar membantu. Saat saya melihat stiker di 'pintu', saya langsung tahu artinya pintu. Jadi saya tidak bingung lagi saat guru bertanya." (MS)

"Ya, tentu saja, Bu. Saat ada gambar dan kata-kata di objek sebenarnya, saya mengerti dengan cepat. Saya bisa menghafal karena melihatnya setiap hari dan tahu artinya." (HS)

Penerapan langsung stiker bergambar pada benda-benda di kelas memungkinkan siswa untuk membangun hubungan konkret antara kata-kata bahasa Inggris dan objek fisiknya, sehingga kosakata abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Siswa dari semua tingkat kognitif melaporkan bahwa belajar kosakata menjadi jauh lebih mudah ketika stiker ditempel langsung pada benda-benda di kelas, karena mereka dapat mengamati objek sambil membaca label bahasa Inggrisnya.

2) Proses Belajar Menjadi Lebih Menarik dan Menyenangkan

Para siswa menunjukkan respons emosional positif terhadap pengalaman belajar yang difasilitasi oleh media visual tempel. Persepsi mereka tercermin sebagai berikut:

"Ini seru, Bu. Kelas jadi lebih hidup dan saya suka melihat stiker-stiker berwarna-warni." (LS)

"Ini menyenangkan, Bu. Pelajaran tidak menjadi membosankan seperti biasa. Saya senang ketika ada aktivitas mencari kata di kelas." (MS)

"Ini benar-benar seru, Bu! Saya benar-benar suka belajar seperti ini karena bisa melihat, membaca, dan bermain sambil belajar. Jadi saya tidak merasa mengantuk dan ingin terus belajar bahasa Inggris." (HS)

Pernyataan-pernyataan ini didukung lebih lanjut oleh kesepakatan siswa bahwa stiker membuat pelajaran lebih menarik melalui daya tarik visual dan elemen interaktif. Ilustrasi berwarna-warni dan animasi mengubah lingkungan kelas menjadi ruang belajar yang hidup, merangsang minat siswa dan mempertahankan perhatian mereka sepanjang pelajaran Bahasa Inggris.

3) Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Penggunaan media visual tempel terbukti memberikan dampak positif pada penguasaan dan retensi kosakata siswa. Dampak ini tercermin melalui persepsi berikut:

"Saya menghafal 'meja', 'kursi', dan 'pintu', Bu. Tapi untuk kata-kata panjang, saya masih merasa sulit." (LS)

"Saya belajar banyak, Bu. Ada 'jendela', 'dinding', 'papan tulis', dan 'lantai'. Sekarang saya tahu arti semua kata itu." (MS)

"Saya menghafal banyak, Bu. Ada 'pintu', 'lemari', 'dinding', 'papan tulis putih', dan 'lantai'. Ketika melihat objeknya, saya langsung ingat kata-katanya dalam bahasa Inggris." (HS)

Para siswa mengonfirmasi bahwa paparan harian terhadap objek yang diberi label secara signifikan membantu proses menghafal kosakata mereka, dengan siswa yang memiliki tingkat kognitif lebih tinggi menunjukkan penguasaan kosakata yang lebih luas. Pertemuan visual berulang dengan label tempel menciptakan asosiasi otomatis antara kata dan objek, memungkinkan siswa untuk mengingat kosakata bahasa Inggris secara spontan saat menemui objek yang diberi label di lingkungan kelas mereka.

4) Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Penggunaan Aktif Kosakata

Siswa melaporkan tingkat kepercayaan diri yang bervariasi dalam menggunakan kosakata yang dipelajari secara aktif dalam konteks komunikasi. Persepsi ini diungkapkan sebagai berikut:

"Sedikit, Bu. Terkadang saya takut berbicara dengan salah." (LS)

"Ya, Bu. Sekarang saya berani mengatakan kata-kata sederhana seperti 'meja' dan 'pintu'." (MS)

"Ya, Bu. Sekarang saya lebih percaya diri berbicara dalam bahasa Inggris karena sudah tahu arti dan cara menggunakannya. Jadi saya tidak takut lagi membuat kesalahan." (HS)

Meskipun tingkat kepercayaan diri bervariasi sesuai dengan kemampuan kognitif, siswa secara umum menunjukkan peningkatan kemauan untuk menggunakan kosakata bahasa Inggris secara aktif. Siswa dengan tingkat

kognitif yang lebih tinggi menunjukkan kepercayaan diri khusus dalam menyusun kalimat sederhana seperti “Jendela itu besar” atau “Saya membersihkan papan setiap hari,” menunjukkan bahwa media visual yang ditempel tidak hanya mendukung pengenalan kosakata tetapi juga mendorong produksi bahasa praktis.

5) Mengidentifikasi Tantangan dan Saran

Para siswa mengidentifikasi kesulitan spesifik yang dihadapi selama proses belajar dan memberikan saran konstruktif untuk perbaikan:

"Kata-kata yang sulit adalah kata-kata panjang, Bu, seperti 'cupboard' dan 'whiteboard'." (LS)

"Kadang-kadang saya masih lupa kata-kata seperti 'eraser' dan 'floor', Bu." (MS)

"Yang paling sulit adalah kata-kata yang jarang digunakan, Bu, seperti 'projector'." (HS)

Siswa mengakui bahwa kata-kata yang lebih panjang dan bersuku kata banyak menimbulkan tantangan memorisasi yang lebih besar meskipun ada dukungan visual. Untuk saran perbaikan, Siswa A mengusulkan untuk memperbesar gambar agar lebih terlihat dari bagian belakang kelas, Siswa B merekomendasikan penggunaan warna yang lebih cerah untuk meningkatkan keterbacaan, sementara Siswa C menyarankan untuk menambahkan kalimat contoh di bawah kata-kata untuk menunjukkan penggunaan kontekstual, menunjukkan kesadaran metakognitif siswa terhadap kebutuhan belajar mereka.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengkaji persepsi siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui media visual tempel di sekolah-sekolah dasar di Sidoarjo, dan menemukan persepsi yang sangat positif di lima dimensi: pemahaman materi pembelajaran, keterlibatan dan kesenangan, penguasaan kosakata, kepercayaan diri dan penggunaan aktif, serta identifikasi tantangan. Siswa dari berbagai tingkat kognitif secara konsisten melaporkan bahwa media visual tempel memudahkan pemahaman kosakata dengan menciptakan koneksi langsung dan konkret antara kata-kata dan objek fisik di lingkungan belajar mereka. Sifat visual-taktil bahan-bahan tersebut meningkatkan keterlibatan siswa, mengubah suasana kelas menjadi ruang belajar yang dinamis, dan secara signifikan meningkatkan retensi kosakata melalui paparan harian berulang terhadap objek yang diberi label. Temuan ini sejalan dengan baik dengan konstruktivisme kognitif Piaget dan teori sosiobudaya Vygotsky, memberikan landasan teoretis yang kokoh bagi media visual tempel sebagai alat pembelajaran kosakata yang efektif. Menurut kerangka konstruktivisme Piaget, pembelajar secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan bahan-bahan konkret daripada menerima informasi secara pasif [6]. Media visual tempel ini mewujudkan prinsip tersebut dengan mengharuskan siswa secara fisik berinteraksi dengan objek berlabel, mengubah kosakata bahasa Inggris yang abstrak menjadi bahan pembelajaran yang konkret dan dapat dimanipulasi. Selain itu, teori sosiobudaya Vygotsky menekankan peran alat dan artefak budaya sebagai mediator perkembangan kognitif [27], dengan media visual tempel berfungsi sebagai alat fisik dan mediator semiotik yang menjembatani kesenjangan antara konsep bahasa abstrak dan kenyataan konkret. Konsep scaffolding, yang berasal dari Zona Pengembangan Proksimal Vygotsky, tercermin dalam cara media visual tempel memberikan dukungan bertahap bagi pembelajar di tingkat kognitif yang berbeda. Siswa A (LS) menunjukkan pengenalan kosakata dasar dengan kebutuhan dukungan berkelanjutan, Siswa B (MS) menunjukkan kepercayaan diri yang meningkat dalam menggunakan kosakata sederhana secara mandiri, sementara Siswa C (HS) menunjukkan kemampuan konstruksi kalimat yang canggih, semua mendapatkan manfaat dari scaffolding visual yang disesuaikan dengan kesiapan perkembangan mereka [28].

Hasil penelitian ini secara kuat mendukung temuan penelitian sebelumnya mengenai literasi visual dalam pembelajaran bahasa Inggris, sekaligus memperluas pemahaman ke dalam domain spesifik media visual tempel dan persepsi siswa. Fauzan dkk. [21] menemukan bahwa literasi visual membantu siswa memahami materi pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan penguasaan kosakata, temuan yang sejalan dengan hasil penelitian ini di ketiga dimensi. Demikian pula, Budiharto dkk. [29] dan Kaya [30] melaporkan bahwa literasi visual dengan gambar secara efektif memotivasi siswa dan secara signifikan meningkatkan keterampilan bahasa mereka, sejalan dengan temuan studi ini mengenai peningkatan keterlibatan dan penggunaan kosakata aktif. Namun, studi ini memberikan kontribusi unik dengan fokus khusus pada persepsi siswa daripada hanya pada hasil belajar yang dapat diukur. Meskipun penelitian sebelumnya sebagian besar menganalisis skor tes kosakata dan tingkat retensi [1][8], studi ini memprioritaskan suara siswa dan pengalaman subjektif mereka. Fokus ini sangat penting karena persepsi siswa tentang kegunaan dan sikap mereka terhadap alat belajar secara signifikan mempengaruhi keterlibatan, niat adopsi, dan hasil belajar akhir mereka [11][12]. Persepsi positif yang dominan dalam studi ini menunjukkan kemungkinan tinggi keterlibatan yang berkelanjutan dan efektivitas jangka panjang. Temuan ini menghasilkan beberapa implikasi praktis yang penting: pendidik harus mengintegrasikan media visual tempel sebagai fitur rutin lingkungan kelas daripada alat bantu pengajaran sementara [9]; label tempel harus didesain secara strategis dengan memperhatikan panjang kata, kejernihan visual, dan informasi kontekstual tambahan [5]; dan variasi tingkat

kepercayaan di berbagai tingkat kognitif menunjukkan bahwa media visual tempel harus dilengkapi dengan strategi pengajaran yang dibedakan, yang memberikan dukungan tambahan bagi siswa dengan kinerja rendah sambil menawarkan kesempatan pengayaan bagi siswa yang lebih maju.

Beberapa hambatan membatasi generalisasi temuan studi ini. Ukuran sampel yang kecil (tiga siswa) dan desain tunggal lokasi membatasi transferabilitas temuan ke populasi yang lebih luas dan konteks pendidikan yang beragam. Penelitian masa depan sebaiknya menggunakan sampel yang lebih besar dan multi-lokasi yang mewakili latar belakang sosioekonomi dan konteks pendidikan yang beragam untuk meningkatkan validitas eksternal. Periode implementasi empat minggu mungkin tidak menangkap efek jangka panjang pada retensi kosakata atau efek keunikan; studi longitudinal yang memantau persepsi siswa selama periode yang lebih lama akan memberikan wawasan berharga tentang efektivitas yang berkelanjutan. Studi ini bergantung sepenuhnya pada persepsi yang dilaporkan sendiri melalui wawancara, yang rentan terhadap bias kesesuaian sosial. Penelitian masa depan sebaiknya menggunakan desain campuran yang menggabungkan data persepsi dengan penilaian kosakata objektif dan catatan pengamatan kelas. Studi ini tidak membandingkan secara sistematis media visual tempel dengan pendekatan pembelajaran kosakata alternatif, sehingga tidak memungkinkan kesimpulan definitif tentang efektivitas relatifnya. Studi eksperimental komparatif yang membandingkan media visual tempel dengan kartu flash tradisional atau aplikasi kosakata digital akan mengklarifikasi nilai pedagogis uniknya. Akhirnya, penelitian ini berfokus secara eksklusif pada persepsi siswa sekolah dasar tanpa mengeksplorasi perspektif guru, pandangan orang tua, atau pertimbangan administrator. Penelitian masa depan sebaiknya mengadopsi pendekatan pemangku kepentingan yang lebih holistik, menyelidiki bagaimana guru memandang kelayakan dan efektivitas media visual tempel, serta mengeksplorasi apakah membiarkan siswa mendesain label tempel mereka sendiri dapat meningkatkan rasa kepemilikan, motivasi, dan efektivitas belajar [31].

IV. SIMPULAN

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memahami pengalaman siswa sekolah dasar dalam menggunakan media visual tempel untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris, mengisi celah yang signifikan dalam literatur existing yang sebagian besar berfokus pada hasil yang dapat diukur daripada perspektif siswa. Dengan menonjolkan suara siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa media visual tempel tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga dihargai secara pengalaman oleh siswa muda, menciptakan argumen yang kuat untuk integrasinya ke dalam kelas bahasa Inggris sekolah dasar. Temuan ini memberikan dukungan empiris yang kuat bagi teori pembelajaran konstruktivis, menggambarkan bagaimana alat pembelajaran yang konkret dan terintegrasi dalam lingkungan dapat memfasilitasi penguasaan kosakata melalui keterlibatan aktif dan berulang dengan materi yang bermakna. Persepsi positif yang dominan dari siswa di berbagai tingkat kognitif menunjukkan bahwa media visual tempel menawarkan pendekatan inklusif, aksesibel, dan menarik untuk pengajaran kosakata yang mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam sambil mempertahankan kepuasan siswa yang tinggi. Seiring dengan upaya pendidik sekolah dasar dalam mencari strategi efektif dan berbasis bukti untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris, studi ini menawarkan justifikasi teoretis dan dorongan praktis untuk mengimplementasikan media visual tempel sebagai komponen dasar lingkungan pembelajaran bahasa, mengubah objek kelas biasa menjadi alat kognitif yang kuat untuk memfasilitasi penguasaan kosakata dan meningkatkan keterlibatan siswa.

REFERENSI

- [1] A. Ahmed and F. Zumra, "Enhancing English Vocabulary Learning through Visual Aids: An Action Research with Grade 4 ESL Students," *International Journal of Advance Research Publication and Reviews*, vol. 02, pp. 581–593, 2025, [Online]. Available: www.ijarpr.com
- [2] X. Mai and Y. Fan, "An Empirical Study of the Willingness to Communicate in College English Classes from an Ecological Perspective," *Creat. Educ.*, vol. 12, no. 09, pp. 2056–2065, 2021, doi: 10.4236/ce.2021.129157.
- [3] N. Lutfiyah, N. Nuraeningsih, and R. Rusiana, "THE OBSTACLES IN LEARNING VOCABULARY OF EFL STUDENTS," *Prominent*, vol. 5, no. 2, pp. 114–125, Jul. 2022, doi: 10.24176/pro.v5i2.8257.
- [4] W. Huang and K. F. Hew, "Facilitating Online Self-Regulated Learning and Social Presence Using Chatbots: Evidence-Based Design Principles," *IEEE Transactions on Learning Technologies*, vol. 18, pp. 56–71, 2025, doi: 10.1109/TLT.2024.3523199.
- [5] S. Wibowo, M. N. Wangid, and F. M. Firdaus, "The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools," *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, vol. 19, no. 1, pp. 431–440, Feb. 2025, doi: 10.11591/edulearn.v19i1.21197.
- [6] N. Nurhasnah, N. Sepriyanti, and M. Kustati, "Learning Theories According to Constructivism Theory," *Journal International Inspire Education Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 19–30, Mar. 2024, doi: 10.55849/jiiet.v3i1.577.

- [7] M. M. Neumann, M. Hood, and R. M. Ford, "Using environmental print to enhance emergent literacy and print motivation," *Read. Writ.*, vol. 26, no. 5, pp. 771–793, May 2013, doi: 10.1007/s11145-012-9390-7.
- [8] A. Caetano, A. Lawson, Y. Liu, and M. Sra, "ARLang: An Outdoor Augmented Reality Application for Portuguese Vocabulary Learning," in *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*, New York, NY, USA: ACM, Jul. 2023, pp. 1224–1235. doi: 10.1145/3563657.3596090.
- [9] M. L. Knabe and H. A. Vlach, "Not all is forgotten: Children's associative matrices for features of a word learning episode," *Dev. Sci.*, vol. 26, no. 2, Mar. 2023, doi: 10.1111/desc.13291.
- [10] E. Simonnet, M. Loiseau, and É. Lavoué, "A Systematic Literature Review of Technology-Assisted Vocabulary Learning," *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 41, no. 1, Feb. 2025, doi: 10.1111/jcal.13096.
- [11] P. Dubey and K. K. Sahu, "Students' perceived benefits, adoption intention and satisfaction to technology-enhanced learning: examining the relationships," *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, vol. 14, no. 3, pp. 310–328, Nov. 2021, doi: 10.1108/JRIT-01-2021-0008.
- [12] J. Feng, B. Yu, W. H. Tan, Z. Dai, and Z. Li, "Key factors influencing educational technology adoption in higher education: A systematic review," *PLOS Digital Health*, vol. 4, no. 4, p. e0000764, Apr. 2025, doi: 10.1371/journal.pdig.0000764.
- [13] M. El Sleemi, A. Al Jughaiman, and S. Al Fawzan, "Student perceptions of innovation indicators in general education: insights for enhancing knowledge and practice," *Front. Educ. (Lausanne)*, vol. 10, Mar. 2025, doi: 10.3389/educ.2025.1502771.
- [14] Z. Almahasees, K. Mohsen, and M. O. Amin, "Faculty's and Students' Perceptions of Online Learning During COVID-19," *Front. Educ. (Lausanne)*, vol. 6, May 2021, doi: 10.3389/educ.2021.638470.
- [15] P. Villamin, V. Lopez, D. K. Thapa, and M. Cleary, "A Worked Example of Qualitative Descriptive Design: A Step-by-Step Guide for Novice and Early Career Researchers," *J. Adv. Nurs.*, vol. 81, no. 8, pp. 5181–5195, Aug. 2025, doi: 10.1111/jan.16481.
- [16] S. Hall and L. Liebenberg, "Qualitative Description as an Introductory Method to Qualitative Research for Master's-Level Students and Research Trainees," *Int. J. Qual. Methods*, vol. 23, Jan. 2024, doi: 10.1177/16094069241242264.
- [17] K. J. Colorafi and B. Evans, "Qualitative Descriptive Methods in Health Science Research," *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, vol. 9, no. 4, pp. 16–25, Jul. 2016, doi: 10.1177/1937586715614171.
- [18] L. Doyle, C. McCabe, B. Keogh, A. Brady, and M. McCann, "An overview of the qualitative descriptive design within nursing research," *Journal of Research in Nursing*, vol. 25, no. 5, pp. 443–455, Aug. 2020, doi: 10.1177/1744987119880234.
- [19] M. A. Memon, R. Thurasamy, H. Ting, and J.-H. Cheah, "PURPOSIVE SAMPLING: A REVIEW AND GUIDELINES FOR QUANTITATIVE RESEARCH," *Journal of Applied Structural Equation Modeling*, vol. 9, no. 1, pp. 1–23, Dec. 2024, doi: 10.47263/JASEM.9(1)01.
- [20] S. Campbell *et al.*, "Purposive sampling: complex or simple? Research case examples," *Journal of Research in Nursing*, vol. 25, no. 8, pp. 652–661, Dec. 2020, doi: 10.1177/1744987120927206.
- [21] F. Al Fauzi, A. Saputri, and R. Sabartono, "The Students' Perception of Using Visual Literacy in English Language Learning: A Descriptive Study," *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, vol. 6, no. 2, pp. 212–220, Dec. 2024, doi: 10.33650/ijoeel.v6i2.9663.
- [22] A. M. H. Matthew B. Miles, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*, vol. 2. SAGE Publications, 1994.
- [23] H. Morgan, "Using Triangulation and Crystallization to Make Qualitative Studies Trustworthy and Rigorous," *The Qualitative Report*, vol. 29, no. 7, pp. 1844–1856, Jul. 2024, doi: 10.46743/2160-3715/2024.6071.
- [24] S. Donkoh, "Application of triangulation in qualitative research," *Journal of Applied Biotechnology & Bioengineering*, vol. 10, no. 1, pp. 6–9, 2023, doi: 10.15406/jabb.2023.10.00319.
- [25] N. Carter, D. Bryant-Lukosius, A. DiCenso, J. Blythe, and A. J. Neville, "The Use of Triangulation in Qualitative Research," *Oncol. Nurs. Forum*, vol. 41, no. 5, pp. 545–547, Sep. 2014, doi: 10.1188/14.ONF.545-547.
- [26] M. C. Schlunegger, M. Zumstein-Shaha, and R. Palm, "Methodologic and Data-Analysis Triangulation in Case Studies: A Scoping Review," *West. J. Nurs. Res.*, vol. 46, no. 8, pp. 611–622, Aug. 2024, doi: 10.1177/01939459241263011.
- [27] M. E. Poehner and X. Lu, "Sociocultural Theory and Corpus-Based English Language Teaching," *TESOL Quarterly*, vol. 58, no. 3, pp. 1256–1263, Sep. 2024, doi: 10.1002/tesq.3282.
- [28] S. McLeod, "Vygotsky's Theory of Cognitive Development," SimplyPsychology. Accessed: Jan. 27, 2026. [Online]. Available: <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>
- [29] R. A. Budiharto, L. Amalia, and F. Fujiono, "Pemanfaatan Visual Literacy melalui Gambar untuk Memotivasi Siswa Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 129–136, Aug. 2019, doi: 10.30653/002.201942.125.

- [30] M. Kaya, "The Impact of Visual Literacy Awareness Education on Verbal and Writing Skills of Middle School Students," *International Journal of Education and Literacy Studies*, vol. 8, no. 2, p. 71, May 2020, doi: 10.7575/aiac.ijels.v.8n.2p.71.
- [31] A. Wilson, D. Novita, and S. Wulandari, "Media Sosial dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris: Perspektif Mahasiswa Non-Bahasa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, vol. 10, no. 1, Oct. 2025, Accessed: Dec. 01, 2025. [Online]. Available: <https://newjournal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/12/12>
- [32] Meifa Taskia Efendy, Najwa Naumira Hasibuan, and Rendy Ardiansyah, "Prosedur Pemilihan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD," *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, vol. 4, no. 3, pp. 465–475, Jun. 2025, doi: 10.55606/jurish.v4i3.5917.
- [33] Rantia Sektiarti, "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Running Dictation Game Kelas IV di MI At-Taqwa 51," Jun. 2024, Accessed: Nov. 30, 2025. [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/79796>
- [34] Q. Afriyani, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, May 2025, doi: 10.52436/1.jishi.158.
- [35] Dandi Alfa Ramadlan, "Pengembangan Media Kartu Domino Kosakata Bahasa Indonesia (Kokabino) untuk Penguasaan Kosakata Baru Siswa Kelas V Sekolah Dasar," vol. 13, no. 10, pp. 2575–2588, Oct. 2025, Accessed: Nov. 30, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/70974>
- [36] M. Meylina and A. Christy Jufri, "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Audio-Lingual Method," *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, Jan. 2023, doi: 10.55382/jurnalpustakamitra.v3i1.366.
- [37] P. A. Insyani and M. Febriani Sya, "Analisis Isi Modul Ajar Bahasa Inggris SD Berbasis Discovery Learning dan Teknologi AI: Kajian Reflektif dalam Bingkai Kurikulum Merdeka," 2025. doi: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20671>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.