

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irnanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN PEGADUNGAN 02 PAGI

Mitami^{1*}, Nurul Mutaqqien², Ino Budiartman³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Kota Tangerang, Kode Pos 15118, Indonesia.

*Email korespondensi : mitami276@gmail.com¹

Diterima 16 Agustus 2023; Disetujui 02 Desember 2023; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *This study aims to determine the effect of using Flash Card media on English vocabulary mastery in grade IV at SDN Pegadungan 02 Pagi. This study used a quantitative experimental approach with the Quasi-Experimental Design type of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were 120 students in class IV at SDN Pegadungan 02 Pagi with a sample of 60 students in two classes divided into 30 students in class IV A as the control class and 30 students in class IV C as the experimental class. The data collection technique used a test (pretest and posttest) of English vocabulary in the form of short entries totaling 10 questions. This research was tested and analyzed with the help of SPSS. In the independent sample t-test posttest test, the sig value was obtained. (2 - tailed) 0.009 < 0.05 which shows that there is an effect of using Flash Card media on English vocabulary mastery. The average posttest score for the experimental class was 82 and 71.67 for the control posttest class. This shows that the use of Flash Card media increases students' vocabulary mastery more significantly.*

Keywords: *Flash Card Media, Vocabulary Mastery, Elementary School.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas IV di SDN Pegadungan 02 pagi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode Quasi - Eksperimen Desain jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pegadungan 02 pagi yang berjumlah 120 siswa dengan sampel dua kelas berjumlah 60 siswa yang terbagi atas 30 siswa kelas IV A sebagai kelas Kontrol dan 30 siswa kelas IV C sebagai kelas Eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*) kosakata Bahasa Inggris yang berbentuk isian singkat berjumlah 10 soal. Penelitian ini diuji dan dianalisis dengan bantuan SPSS. Pada Uji *independent sample t-test posttest* diperoleh nilai sig. (2 - tailed) 0,009 < 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hasil rata - rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 82 dan 71,67 pada kelas *posttest* kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* meningkatkan penguasaan kosakata siswa lebih signifikan.

Kata Kunci: *Media Flash Card, Penguasaan Kosakata, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat

penting bagi kehidupan manusia, karena hanya melalui pendidikan akan terbentuk sumber manusia yang berkualitas. Pentingnya pendidikan tidak bisa

di pungkiri lagi bahwa pendidikan memiliki dampak positif pada kehidupan manusia. Pendidikan juga dijadikan bekal seseorang untuk dapat menjalani kehidupan. Setiap orang mendapatkan suatu pendidikan mulai dari usia dini hingga usia dewasa.

Seiring berjalanya era globalisasi yang pesat pendidikan di Indonesia juga selalu melakukan pembaharuan, salah satunya pembaharuan pada kurikulum. Saat ini kurikulum merdeka digunakan sebagai kurikulum yang diterapkan pada setiap jenjang pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mencakup pembelajaran dikelas dengan beragam materi yang akan dioptimalkan agar siswa memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kemampuan siswa. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai macam perangkat pembelajaran yang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan kebebasan bagi siswa dalam memilih hal yang diminati dalam pembelajaran. Kurikulum ini diberlakukan pada tahun ajaran 2022/2023 pada kelas I dan kelas IV.

Pada kurikulum merdeka ini materi yang diajarkan tidak dilakukan secara terpadu seperti kurikulum 2013. Sementara itu, kurikulum merdeka memisahkan mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu Bahasa asing yang diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Bahasa ini digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, Sehingga sangat penting untuk dipelajari oleh

peserta didik. Dalam Bahasa Inggris siswa wajib memiliki kemampuan seperti membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengar (*listening*), dan berbicara (*speaking*). Dengan begitu penguasaan kosakata Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk melancarkan sebuah komunikasi.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Pegadungan 02 pagi ternyata penguasaan kosakata Bahasa Inggris terdapat beberapa siswa/i yang mengalami kesulitan untuk mencapai suatu kompetensi dasar dari mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal terlihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 70 yang ditunjukkan oleh guru setelah selesai memberikan pembelajaran. Di kelas IV A siswa yang memenuhi KKM hanya 33% atau sekitar 10 siswa dari 30 siswa dan nilai yang tidak memenuhi KKM 67% atau sekitar 20 siswa sedangkan di kelas IV C siswa yang memenuhi KKM hanya 47% atau sekitar 14 siswa dari 30 siswa dan yang tidak memenuhi nilai KKM 53% atau sekitar 16 siswa.

Adapun faktor yang mempengaruhi kurangnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yaitu metode yang diajarkan guru juga kurang bervariasi dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Siswa juga sering kesulitan dalam memahami arti sebuah kata dikarenakan pemahaman kosa kata Bahasa Inggris tersebut yang relative kurang. Kurangnya media yang digunakan oleh guru juga menjadi salah satu faktor kendala dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran saat kegiatan proses pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam memahami materi

pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang digunakan untuk mempermudah penguasaan kosakata siswa yaitu media *Flash Card*. Media *Flash Card* adalah sebuah media visual sederhana yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa lebih aktif didalam proses pembelajaran. *Flash Card* terbuat dari kertas yang berukuran 25x30cm. Selain itu, sebuah *Flash Card* terdiri dari sebuah gambar dan kosakata yang menarik untuk siswa.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dituliskan, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi .

KAJIAN PUSTAKA

Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata adalah keseluruhan kata yang digunakan dalam suatu bahasa dalam berkomunikasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Parvareshbar (2016) kosa kata adalah dasar dari pengajaran dan pembelajaran bahasa. Menurut ahli di atas kosakata adalah pembelajaran dasar untuk belajar suatu bahasa (Rahmawati, 2020, p. 237).

Lain halnya dengan Menurut Hornby kosakata adalah jumlah kata dalam suatu bahasa. Kosakata merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal (Lestari, 2022, p. 49). Dapat dimaknai dari pengertian ahli di atas, kosakata merupakan suatu jumlah kata-kata yang berbentuk jamak dalam suatu bahasa.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007) menjelaskan kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (endang Switri, dkk, 2021, p.

69). Menurut ahli di atas, kosakata adalah semua kata yang berhubungan dengan suatu bahasa yang terdapat pada sumber ilmu pengetahuan yang tertentu.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Kosakata merupakan jumlah kata-kata berbentuk jamak yang terdapat dalam suatu bahasa dan menjadi pembelajaran dasar yang diajarkan kepada manusia untuk mereka berkomunikasi dan sebagai alat untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Penguasaan kosakata merupakan bagian utama dan pembelajaran syarat bagi seseorang yang ingin menguasai suatu Bahasa. kosakata yang dimiliki. Sebagaimana yang dikatakan oleh Tarigan menyatakan “bahwa kualitas berbahasa seseorang jelas bergantung pada kualitas dan kuantitas bahasa yang dimilikinya, maka semakin banyak kosakata yang dimilikinya maka semakin banyak pula keterampilan dalam berbahasanya” (Adella, 2022, p. 14).

Menurut Nurgiyantoro (2014) penguasaan kosakata adalah pembendaharaan kata atau kekayaan kata yang dikuasai seseorang (Nurrahmah. Sumaryoto, 2021, p. 180). Menurut ahli diatas penguasaan kosakata adalah penguasaan atau pembendaharan yang dikuasai seseorang seseorang sebanyak mungkin.

Menurut Harmer (1992) menyatakan bahwa jika struktur bahasa membentuk suatu kerangka bahasa, maka kosakata lah yang menyediakan organ vital dan dagingnya (Aba, 2019, p. 172). Makna dari uraian di atas adalah ketika sebuah struktur memungkinkan kita membuat suatu kalimat, maka sebuah kosakata dapat membantu kita mengungkapkan makna dalam pemikiran kita

maupun gagasan kita.

Dari uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang dalam mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata yang baik dan benar, sehingga dengan menguasai banyak kosakata maka seseorang akan memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik.

Menurut Thronbury dalam (Ramadhani, 2021, p. 23) mengatakan yang menjadi sebuah indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata (vocabulary) adalah (1) pelafalan atau pengucapan (pronunciation), (2) ejaan (spelling), (3) arti atau makna (meaning). Senada dengan Davies (2002) mengemukakan bahwa aspek kosakata baru yang diperlukan siswa adalah *meaning, use in communication, pronunciation, spelling, dan grammar* (Palupi, 2018, p. 708). Data tentang meaning diukur dengan teknik tes tertulis untuk kemampuan mengartikan dan menulis

Menurut Djiwandono (2011) menjelaskan bahwa indicator penguasaan kosakata berdasarkan sifatnya dibagi menjadi dua yaitu, penguasaan kosakata aktif-produktif dan pasif-reseptif (Susanto Y. D., 2017, p. 14). Penguasaan kosakata adalah pasif-reseptif, kemampuan untuk memahami arti suatu kata ketika didengar atau dibaca dalam ucapan orang lain, tidak disertai dengan kemampuan untuk menggunakan kata itu secara spontan dan aktif dalam ucapannya sendiri. Sedangkan, penguasaan kosakata aktif, tidak hanya diwujudkan sebagai pemahaman seseorang terhadap makna kata-kata yang didengar atau dibacanya, tetapi sebenarnya penguasaan kosa kata itu sendiri secara aktif, dan penguasaan untuk dapat

menggunakannya dalam wacana untuk mengekspresikan pikiran.

Media *Flash Card*

Media adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi untuk mudah dipahami. Sebagaimana menurut *National Education Association* (NEA) media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca berikut dengan instrumen yang digunakan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi tingkat keefektifan penyampaian materi ajar. (Nurfadhillah, 2021, p. 7)

Menurut Musfiqon (2020, p. 32) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut ahli, media pembelajaran adalah alat bantu fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi antara guru dan siswa agar proses belajar yang dilakukan lebih efektif.

Berdasarkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat diterima oleh siswa lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Salah satu media yang digunakan dalam mempelajari kosakata yakni media *Flash Card*. Menurut menurut Arsyad (2011) *Flash Card* adalah kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar

(Wati P. R., 2021, p. 43) Senada dengan kamus Cambridge dalam Akbar (2022, h. 14) *Flash Card* adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa belajar. Menurut ahli tersebut, *Flash Card* adalah sebuah media gambar yang berupa kartu bergambar dan terdapat sebuah teks maupun simbol yang digunakan untuk menunjukkan kepada siswa sesuatu yang berhubungan pada media bergambar tersebut.

Lain halnya dengan Rosnaningsih, Muttaqien, dan Puspita (2019, p.44) menyatakan “*Flash Card* adalah kartu ukuran besar biasanya kertas agak tebal, kaku dan berukuran A4, *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata”. Menurut ahli di atas, *Flash Card* adalah sebuah media bergambar yang terbuat dari kertas didalamnya berisi sebuah gambar dan kata-kata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai media *Flash Card*, maka dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah sebuah media pembelajaran berbasis visual yang terbuat dari kertas berisi gambar dan sebuah kata-kata, yang memudahkan siswa untuk memahami materi terutama untuk pengenalan suatu kosakata, angka, simbol, dan lain-lain.

Adapun kelebihan media *Flash Card* dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009). Menurutnya, terdapat beberapa kelebihan dari media *Flash Card* yaitu :

1. Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil membuat *Flash Card* mudah dibawa kemana-mana dan dapat disimpan di tas maupun saku, sehingga tidak memerlukan ruang yang luas
2. Praktis, dilihat dari cara penggunaannya media *Flash Card* sangat praktis, guru tidak perlu

memiliki keahlian khusus dalam menggunakan media ini.

3. Gampang diingat, dengan adanya gambar dan teks pada *Flash Card* membuat siswa untuk mengenali suatu konsep, dan mengetahui nama-nama benda dibantu dengan gambar yang ada.
4. Menyenangkan, penggunaan media *Flash Card* dapat digunakan dengan menggunakan metode permainan (Wati. I. K, dkk, 2020, p. 43).

Adapun kekurangan dari media *Flash Card* yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009). Menurutnya, terdapat beberapa kekurangan dari media *Flash Card* yaitu:

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, menurut Sugiyono (2017, p. 8), menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pegadungan 02 Pagi yang beralamat di Jl. 20 Desember RT 001/RW 003, Kelurahan Pegadungan, Kecamatan Kalideres, kota Jakarta barat, 11830. Dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pegadungan 02 Pagi. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yaitu kelas IVA, IVB, IVC dan IVD dan sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IVA sebagai

kelas kontrol dan seluruh siswa kelas IVC sebagai kelas Eksperimen dengan jumlah kedua kelas yaitu 60 siswa. Adapun teknik dalam pengambilan sampel ini menggunakan *random sampling*. Selain itu, teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

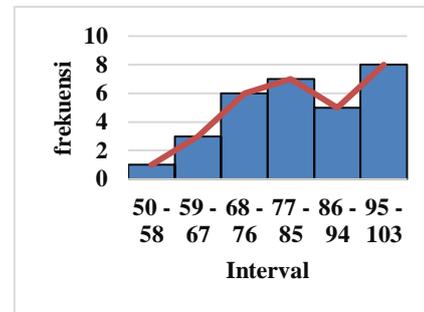
Pengujian analisis data yang digunakan adalah analisis deskripsi data, Deskripsi data atau biasanya dikenal sebagai statistik deskriptif merupakan gambaran data-data yang digunakan dalam suatu penelitian. Sedangkan untuk uji persyaratan analisis data yaitu menggunakan statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

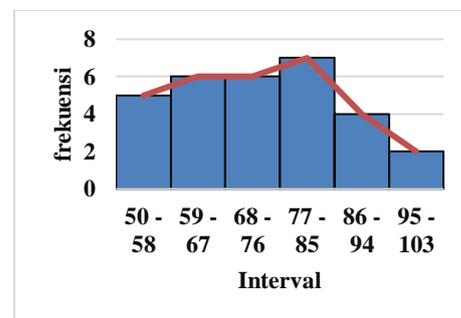
Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan materi Jenis-jenis Kendaraan pada kelas IVA dan IVC. Sebelum di berikan perlakuan, kedua kelas diberikan pretes berupa soal isian singkat sebanyak 10 butir untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, pada kelas eksperimen (IVC) diberikan media *Flash Card* sedangkan pada kelas Kontrol (IVA) menggunakan media audio. Setelah tercapainya 2 kali pertemuan, kemudian peneliti memberikan soal postes untuk mengetahui sejauh mana siswa memperoleh Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris terkait materi yang telah diajarkan.

Setelah mendapatkan nilai pretes dan postes, peneliti kemudian menganalisis data tersebut dengan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Untuk uji normalitas pada data pretest dan posttest berdistribusi normal dan uji homogenitas diperoleh bahwa data berasal dari populasi yang homogen, hal ini dapat dilihat dari χ^2 hitung $<$ χ^2

tabel yang artinya data berdistribusi normal. hal tersebut juga berlaku untuk uji homogenitas, dimana $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya data tersebut berasal dari data yang homogen. Untuk hasil pretes dan postes lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dan tabel berikut.



Gambar 1. Diagram Batang dan Poligon Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 2. Diagram Batang dan Poligon Posttes Kelas Kontrol

Tabel 1. Ringkasan Nilai Rata-Rata Siswa

Kelas	Nilai Rata-Rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen (IVC)	49,67	82
Kontrol (IVA)	53	71,76

Dari gambar 1 dan 2, terlihat perbedaan nilai postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai tertinggi yang dicapai siswa yaitu berada di interval 93-103 dengan jumlah 8 siswa. Sedangkan, pada kelas kontrol nilai tertinggi siswa yaitu berada pada interval 77-85 dengan jumlah 7 siswa. Kemudian berdasarkan tabel nilai rata-rata siswa di atas, terlihat pada rata-

rata *pretest* siswa kelas eksperimen sebesar 49,67 dan kelas Kontrol sebesar 53. Lalu nilai rata-rata *posttest* eksperimen sebesar 82 dan kelas kontrol sebesar 71,76. Dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tersebut mengalami peningkatan yang cukup tinggi, namun peningkatan lebih terlihat pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan sedikit lebih banyak daripada kelas kontrol. Hal ini di karenakan pada kelas eksperimen telah diberikan media *Flash Card* sedangkan kelas kontrol menggunakan media audio.

Tabel 2. Ringkasan Uji t Pretes Postes

Uji t pretes postes eksperimen dan kontrol		
Data	Pretes	Postes
t _{hitung}	-0,878	2,684
t _{tabel}	2,001	2,001
Kesimpulan	Tidak terdapat perbedaan	Terdapat perbedaan

Uji t yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Independent sample T-test*. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok tidak saling berpasangan (Riadi, 2016). Berdasarkan tabel di atas, diketahui pada data pretes t_{hitung} yaitu $-0,878$ dan t_{tabel} yaitu $2,001$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelas *pretest*. Sedangkan pada data postes diketahui t_{hitung} yaitu $2,684$ dan t_{tabel} yaitu $2,00$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan diAntara penguasaan kosakata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelas *posttest*.

Pada hipotesis yang telah dirumuskan Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap.... (Mitami, Mutaqqien, & Budiartman, 2024)

menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan dari tingkat keaktifan peserta yang meningkat dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada saat menggunakan media pembelajaran *Flash Card* dibandingkan saat pelajaran menggunakan media konvensional. Penggunaan media konvensional mengakibatkan peserta didik kurang dapat menangkap dan menerima materi yang diajarkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Senada dengan Wati (2016, P. 3) bahwa Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar murid tersebut.

Pernyataan di atas didukung oleh kekurangan dan kelebihan yang dimiliki Pada setiap media yang digunakan. Pada kelas eksperimen diberikan media *Flash Card* yang memiliki kelebihan yakni mudah bagi siswa untuk cepat memahami materi kosakata, menarik perhatian siswa untuk lebih aktif di dalam pembelajaran, dan *Flash Card* mudah dibawa kemana-mana. Adapun kekurangan yang dimiliki oleh media *Flash Card* ini yaitu penghayatan tentang materi yang dipelajari kurang sempurna karena media *Flash Card* hanya berbasis visual, jika tidak diselingi dengan permainan maka siswa akan mudah merasa bosan, dan ukuran yang kecil. Hal ini senada dengan pendapat Susilana & Riyani dalam kelebihan dari media *Flash Card* mudah dibawa kemana-mana, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Sedangkan kekurangannya yaitu jika tidak diselingi permainan akan mudah terasa

bosan. (Wati P. R., 2021, p. 260)

Serupa dengan kelas eksperimen, kelas kontrol memiliki kekurangan dari media konvensional yang digunakan yakni media audio visual. Media Audio memiliki kekurangan yaitu siswa kurang memahami cara penulisan Bahasa Inggris yang benar dikarenakan media hanya bisa didengar dan tidak disertai dengan tulisan sehingga siswa sulit menuliskan Bahasa Inggris dengan benar. Senada dengan pendapat Warno dalam Ramlah (2019, p. 22) kelemahan media audio ialah Tidak bisa memantau perhatian peserta didik. Beberapa peserta didik kesulitan belajar mandiri, sehingga ketika mereka menyimak audio rekaman perhatian mereka mungkin cenderung ke mana-mana. Mereka mungkin mendengar pesan rekaman tersebut tapi tidak sepenuhnya menyimak dan memahaminya. Adapun kelebihan media audio yaitu menarik lebih perhatian siswa, tidak membosankan, mempermudah pendidik dan peserta didik mencapai tujuan belajar mengajar. Senada dengan Warno dalam (Ramlah, 2019) mengungkapkan, Memudahkan penyiapan mata pelajaran. Para pengajar bisa merekam mata pelajaran mereka sendiri dengan mudah dan ekonomis, menghapus dan merekam material yang telah usang atau tidak bermanfaat lagi.

Adapun faktor yang mempengaruhi siswa dalam mempelajari materi Bahasa Inggris dalam pretest, pertama yaitu kurangnya minat membaca siswa sehingga siswa hanya menguasai sedikit kosakata. Hal ini senada dengan pendapat Sya (Sondakh dan Sya, 2022) menumbuhkan minat membaca dan belajar sangat penting karena melalui membaca dapat meningkatkan mutu pendidikan,

sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menciptakan budaya membaca dan belajar untuk pendidikan sepanjang hayat, jika minat membaca dan belajar tumbuh, seseorang dapat terus mengembangkan dirinya sepanjang hidupnya. Ini juga salah satu poin terpenting jika siswa ingin meningkatkan kosakatanya.

Kedua, Bahasa Inggris hanya dipelajari di lingkungan sekolah dan siswa tidak terbiasa menggunakan Bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan (Utari & Zuhdi, 2020) bahwa belajar Bahasa Inggris sulit jika bahasa Inggris tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, yang menyulitkan pembelajar bahasa Inggris (Sondakh dan Sya, 2022, p. 348).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Pegadungan 02 Pagi dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai kelas perbandingan, diperoleh hasil bahwa penggunaan *Flash Card* berpengaruh pada penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan dengan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, sebagaimana yang telah diketahui bahwa karena $t_{hitung} 2,684 > t_{tabel} 2,001$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan dari kedua data postes kelas tersebut setelah diberikan perlakuan.

Saran

Untuk peneliti selanjutnya, Peneliti selanjutnya tidak dianjurkan menggunakan media

Flash Card dalam ukuran yang kecil, sehingga menyebabkan siswa yang duduk di belakang kesulitan untuk melihat gambar yang di tunjukan

.Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga disarankan agar menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat tertarik dan fokus pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aba, L. (2019). Flashcards Sebagai Media Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Bahasa (e-journal)* , 172.

Adella. (2022). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosa kata Bahasa Inggris Siswa Kelas II disekolah Di SDN Cengkareng Barat 14 Pagi* . Tangerang kota : Universitas Muhammadiyah Tangerang: Skripsi.

Akbar, M. R. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: CV. Haura Utama.

Endang, S. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Memahami Tata Bahasa Arab*. Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.

Lestari, R. J. (2022). *Strategi Belajar Bahasa Arab Di Perguruan Tinggi (Teori&Praktek)*. Jawa Barat : Indramayu : CV. Adanu Abimata.

Musfiqon. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* . Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

Nurrahmah. & Sumaryoto, R. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 180.

Palupi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Talking Stick Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 708.

Rahmawati, N. M. (2020). The Implementatin of Short Story in Enchancing Student's Vocabulary. *bahasa dan Sastra* , 237.

Ramadhani, F. (2021). *Efektivitas Penggunaan Mind Map Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII Di MTs. Negeri 1 Sinjai*. Sulawesi Selatan .

Ramlah, S. A. (2019). *Pengembangan Media Audio Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI Di SMA Negeri II Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Rosnaningsih, Muttaqien, & Puspita . (2019). *English For Children Pengantar Bahasa Inggris Bagi siswa SD (Young Learners)*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Sondakh & Sya. (2022). Kesulitan

Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris
Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*,
348.

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.

Susanto, Y. D. (2017). *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan*. Semarang : UNNES.

Wati, P. R. (2021). Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadist Siswa Kelas Mi Brawijaya I Trowulan. *The Annual International Conference on Islamic Education* (p. 260). Mojokerto: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah Mojokerto.

Wati. I. K. (2020). Penggunaan *Flash Card* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta didik. *International Journal of Elementary Education*, 43.

How to cite this paper :

Mitami., Mutaqqien, N., & Budiartman, I. (2024). Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 239–248.



9 772548 884008