



Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene

The Effect of Using Flashcards to Improve Second Grade Elementary School Students' Mastery of Indonesian Vocabulary in Majene Regency

Sefty Okta Auliah As*, Muhammad Faisal, Syamsiah D

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: seftyoktauliah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan 1) untuk mengetahui gambaran penggunaan flashcard untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas II SD Negeri 1 Saleppa, 2) untuk mengetahui gambaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa di kelas II SD negeri 1 Saleppa, 3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan flashcard dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa di kelas II SD negeri 1 Saleppa. Jenis penelitian ini yaitu Quasi Eksperimental dengan menggunakan desain Nonequivalent Control Grup. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa berjumlah 51 Orang, menggunakan teknik penarikan Probability Sampling yaitu teknik Simple Random Sampling. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu penggunaan flashcard dan variabel terikat yaitu penguasaan kosakata. Prosedur penelitian yang digunakan dengan dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Kata kunci: penggunaan flashcard, penguasaan kosakata

ABSTRACT

This research is an experimental research that aims 1) to describe of using Flashcard to improve students' vocabulary mastery in grade II SD Negeri 1 Saleppa, 2) to find out the description of students' Indonesian vocabulary mastery in grade II SD Negeri 1 Saleppa, 3) to determine the effect of using Flashcard in students' mastery of Indonesian vocabulary in grade II SD Negeri 1 Saleppa. This type of research is Quasi Experimental using design Nonequivalent Control Grup. The population in this study were student of class II SD Negeri 1 Saleppa totaling 51 students, using a sampling technique Probability Sampling namely technique Simple Random Sampling. The research variables consist of independent variables, namely Flashcard and the dependent variable is vocabulary mastery. The research procedure used in two stages, namely the preparation stage and the implementation stage.

Keywords: Flashcard use, Vocabulary mastery

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga pada tingkat perguruan tinggi. Pada dasarnya, ada empat aspek keterampilan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut Tarigan (2013), ada empat aspek keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Selain itu, dalam penguasaan kosakata dapat dilihat dari beberapa jenis yaitu: mengetahui makna kosakata, menyusun kalimat dengan benar, menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan, melengkapi kalimat dengan menggunakan kata yang sesuai, dan sebagainya.

Aspek perkembangan yang ingin dikembangkan yaitu nilai moral agama, kognitif, bahasa sosial, emosi, dan motorik anak. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah bahasa (*linguistic*). Bahasa sangat penting karena digunakan sebagai alat komunikasi. Dalam mengenalkan bahasa guru perlu mengenalkan kosakata terlebih dahulu. Dengan banyaknya kosakata anak miliki maka memudahkan anak dalam berbicara, membaca dan menulis.

Seperti yang tercantum dalam PERMEDIKBUD No. 42 Tahun 2018 tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan pada Bab I Pasal 1 ayat 2, yang menyatakan bahwa: "Pengembangan Bahasa adalah upaya mengembangkan bahasa dengan memoderenkan bahasa melalui pemerayaan kosakata, pemantapan dan pembakuan sistem bahasa, pengembangan laras bahasa, serta mengupayakan peningkatan fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional".

Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menempati peran yang sangat penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan dalam materi mata pelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran

lainnya. Menurut Syafryadin dkk (2020) kosakata merupakan unsur penting dalam kegiatan berbahasa dalam mengungkapkan ide atau gagasan kepada lawan bicara. Untuk berbahasa yang baik, benar, dan santun, tentu dibutuhkan penguasaan kosakata yang baik dan bervariasi.

Kosakata pada prinsipnya dipelajari siswa bertujuan untuk dapat menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik. Oleh karena itu, siswa membutuhkan suatu sistem untuk menerima, menyampaikan, dan mendapatkan kembali itu setiap saat. Siswa haruslah memiliki rasa ingin tahu yang mendalam mengenai kosakata dan memperhatikan secara teliti bagaimana kosakata dipergunakan dalam kalimat dan kosa kata dibentuk. Kata menduduki posisi yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa. Oleh sebab itu keterampilan mengungkapkan dan menerima ide dengan sangat berhubungan dengan kosakata. Kata adalah media komunikasi. Manusia berfikir dengan kata, berbicara dengan kata, mendengar dengan kata dan menuliskan kata. Proses itu tidak dapat berlangsung dengan baik tanpa adanya penguasaan kosa kata yang baik terhadap kosakata.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene peneliti menemukan masalah yaitu rendahnya kemampuan dalam menguasai kosakata. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang masih kurang dalam penggunaan kosakata dikarenakan hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Sadiman (2018:17) mengungkapkan beberapa manfaat dari penggunaan media:

- 1) dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik,
- 2) mengatasi berbagai hal dengan tentang keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dalam proses pembelajaran,
- 3) penggunaan media yang bervariasi dapat menjadikan peserta didik lebih aktif.

Media yang dapat digunakan untuk penguasaan kosakata siswa yaitu *flashcard*. Adapun manfaat menggunakan *flashcard* menurut Surana dalam Lindawati (2018) yaitu: siswa dapat belajar sedini mungkin, dapat mengembangkan daya ingat otak anak, serta dapat melatih kemampuan konsentrasi, dan juga dapat meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Adapun penelitian sebelumnya yang relevan dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian vichadkk (2018) yang berjudul "Pengaruh Media Kartu kata Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar di Kecamatan Pelabai Kabupaten Lebong" yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan kartu kata bergambar terhadap kemampuan kosakata bahasa Indonesia pada kelas I Sekolah Dasar dapat dilihat dari nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

Media *Flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. Maryanto (2019) mengatakan media *flashcard* merupakan media yang dapat membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahasa pelajaran seperti; definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Media tersebut berupa kartu kata dan gambar yang ditulis dengan tinta berwarna merah pada tebal dengan huruf yang cukup besar. Tinta merah ini dimaksudkan agar menarik perhatian anak. Kartu-kartu kata ditampilkan dihadapan anak dalam

waktu cepat, hanya satu detik per kata dan harus berhenti sebelum anak bosan. Cara ini dapat digunakan oleh guru untuk memperbanyak kosakata bahasa Indonesia anak.

Berdasarkan hal tersebut metode pembelajaran yang efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene yaitu dengan menggunakan media *flashcard*. Media *flashcard* dapat digunakan karena memiliki salah satu kelebihan yaitu mudah diingat. Dari kelebihan tersebut dapat membuat siswa jadi lebih mudah dalam menguasai kosakata.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Flashcard merupakan media visual (pandang). Media dapat dipakai dalam kelas besar, kecil maupun individual, kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Novia (2020:38) berpendapat bahwa "Gambar-gambar pada *flashcard* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *flashcard* tersebut."

Lindawati (2018:61) menjelaskan bahwa "*flashcard* dapat disesuaikan ukuran besar maupun kecil. *Flashcard* adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Fauziah (2016:2) berpendapat bahwa:

gambar-gambar di *flashcard* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu.

Febriyanto (2019:110) menyatakan bahwa: media *flashcard* merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya.

Sriwahyuni (2018:10-11) mengatakan bahwa:

Flashcard merupakan alat peraga dari koran berukuran 18x16 inci dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang membuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Manfaat dari media pembelajaran *Flashcard* menurut Fransiska (2018:89) antara lain:

- 1) Menigkat kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waku yang cepat.
- 2) Mmudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenal huruf kepada anak sejak dini.
- 3) Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah dan lain-lain.

Menurut Surana dalam Lindawati (2018:61) menjelaskan manfaat lain dari *flashcard* yaitu:

- 1) Belajar sejak dini mungkin
- 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan
- 3) Melatih kemampuan konsentrasi
- 4) Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat

Manfaat *flashcard* menurut Saputri (2020) bahwa media *flashcard* dapat dipelajari kapan saja serta siswa dapat membaca *flashcard* dimana saja, kemana saja, dan juga *flashcard* sangat mudah di ingat oleh siswa karena media *flashcard* memiliki gambar yang menarik perhatian.

Menurut Noviana (2020:38) "Karakteristik *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif". Dari pengertian *flashcard* di tersebut yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi bergambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

Menurut Saputri (2020:58) *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar,
- 2) Kontras dibandingkan dengan warna huruf,
- 3) Berwarna mencolok dengan latar polos.

Media *flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang dan lain-lain.

Kelebihan *flashcard* menurut Noviana (2020:39) sebagai berikut :

- 1) *Flashcard* mudah untuk dibawah serta mudah cara pembuatan media *flashcard* ini serta penggunaannya, *flashcard* juga mempermudah untuk peserta didik untuk mengingat. Dalam penggunaan ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
- 2) Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/ *flashcard*.
- 3) Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari sesuatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak

Beberapa kelebihan *flashcard* dikemukakan oleh Genjek (2019:150) terdapat berbagai kelebihan media *flashcard*, yaitu:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karna ukurannya yang seukuran postcard
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karna kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian
- 4) Media *flashcard* juga membuat suasana sangat menyenangkan dan motivasi peserta didik.

Dalam pembelajaran penguasaan kosakata aspek penting yang tidak boleh dilupakan adalah penilaian. Menurut Nurgiyantoro (2001:5) mengartikan bahwa penilaian adalah suatu proses untuk mengukur pencapaian tujuan. Dari penilaian, dapat dapat diketahui sejauh mana siswa memahami yang telah diajarkan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan instrumen penelitian. Sugiyono (2011:102) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Menurut Arikunto (2010:193) menyatakan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengatur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oelh individu atau kelompok. Nurgiyantoro (2001:59) mendefinisikan tes merupakan suatu bentuk pemberian tugas atau pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa tesis, ter coba yang sedang dites

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Bentuk quasi-eksperimental desain dengan pretest-posttest control grup desain. Siswa dalam kelas kontrol akan belajar dengan metode biasa, sedangkan siswa dalam kelas eksperimen akan belajar menggunakan *flashcard* untuk mengukur tingkat pemahaman kosakata siswa kelas II di SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Desaign*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok eksperimen, yaitu kelompok perlakuan dan kelompok tidak diberi perlakuan. Penelitian ini dimulai dengan memberikan tes awal (*pretest*) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian diakhiri dengan diberikan tes akhir (*posttest*). Kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Bentuk rencana penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian Nenoquivalent Kontrol Grup Design

kelas	<i>pretest</i>	<i>treatmen</i>	<i>posttest</i>
Eksperimen	O ¹	x	O ²
kontrol	O ³	-	O ⁴

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O₁ : Tes awal (*Pretest*) kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media *flashcard*) sebelum diberikan perlakuan

O₃ : Tes awal (*pretest*) kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan

X : perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *flashcard*

O₂ : Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media *flashcard*) setelah diberikan perlakuan

O₄ : Tes akhir (*posttest*) kelas kontrol tidak diberikan perlakuan diberikan perlakuan

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono, 2011). Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif, yaitu suatu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat dari responden berdasarkan jawaban dari instrumen penelitian yang telah diajukan oleh peneliti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang telah dilakukan, tujuan pertama untuk mengetahui gambaran penggunaan *flashcard* siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene, tujuan kedua untuk mengetahui gambaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene, tujuan ketiga untuk mengetahui pengaruh penggunaan *flashcard* dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1) Gambaran penggunaan *flashcard* siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *flashcard* pada kelas IIA sebagai kelas eksperimen. Proses pembelajaran menggunakan *flashcard* di kelas eksperimen sebanyak dua kali pertemuan yaitu di hari Selasa 25 Juli 2023 dan hari Rabu 26 Juli 2023. Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *flashcard*

	Observasi guru		Observasi siswa	
	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2
Skor perolehan/skor maksimal	11/15	14/15	12/15	14/15
Presentase total	73,33%	93,33%	80,00%	93,33%
kategori	Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat baik

Sumber: Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan tabel 2. observasi dilakukan dari dua aspek yaitu observasi guru dan siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* pada pembelajaran pertama pada guru yaitu 73,33% berkategori baik dan siswa 80,00% berkategori baik. Sedangkan pada pembelajaran kedua menunjukkan bahwa observasi guru dan peserta didik mengalami peningkatan mencapai 93,33% berkategori sangat baik.

2) Gambaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene

a. Data *pretest* peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa

Deskripsi penguasaan kosakata siswa berdasarkan hasil analisis deskriptif data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol. Dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* Penguasaan Kosakata Siswa

Statistik Desriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	27	24
Nilai Terendah	10	20
Nilai Tertinggi	80	70
Rata-rata (<i>Mean</i>)	48.33	47.50
Standar Deviasi	16.854	13.270

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan tabel 3, tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal penguasaan kosakata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 48.33 sedangkan kelas kontrol sebesar 47.50 dan juga berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen dan standar deviasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama. Presentasi frekuensi data dari hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Presentase Frekuensi Kategori Data Hasil *Pretest*

No	Interval nilai	kategori	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
			Frekuensi	presentase	Frekuensi	presentase
1	>80,49	tinggi	0	0%	0	0%
2	71,15-80,49	sedang	1	4%	0	0%
3	<71,15	rendah	26	96%	24	100%
jumlah			7	100%	24	100%

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa hasil *pretest* penguasaan kosakata bahasa Indonesia kelas eksperimen dan kelas kontrol didominasi oleh siswa yang berkategori rendah dalam hal penguasaan kosakata yaitu 98% dari 51 orang.

b. Data *posttest* peningkatan bahasa Indonesia siswa

Deskripsi kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa didasarkan hasil dari analisis deskriptif data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis deskriptif data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif *Posttest* Penguasaan Kosakata Siswa

Statistik Desriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	27	24
Nilai Terendah	70	60
Nilai Tertinggi	100	80
Rata-rata (<i>Mean</i>)	86.25	72.08
Standar Deviasi	8.754	7.790

Sumber: *IMB SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa adanya perbedaan kondisi tingkat penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86.25 yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol sebesar 72.08 yang memiliki selisih sekitar 14.17. Nilai standar deviasi juga menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan data kelas kontrol. Persentasi

frekuensi data dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Presentase Frekuensi Kategori Data Hasil *Posttest*

No	Interval nilai	kategori	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
			Frekuensi	presentase	Frekuensi	presentase
1	>80,49	tinggi	21	78%	0	0%
2	71,15-80,49	sedang	6	22%	10	42%
3	<71,15	rendah	0	0%	14	58%
jumlah			27	100%	24	100%

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa hasil *posttest* penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol didominasi oleh siswa yang berkategori tinggi dalam hal penguasaan kosakata yaitu 78% dari 51 orang. Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 7. Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen dan Kontrol

kelas	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
ekperimen	48.33	86.26
	Rendah	tinggi
kontrol	47.50	72.08
	Rendah	sedang

3) Pengaruh penggunaan *flashcard* dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene.

Data dikategorikan memiliki perbedaan jika nilai signifikansi < 0,05. Sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Diperoleh hasil uji *independent sample t-test* Sig (2-tailed) dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,881 dimana Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kontrol tidak terdapat perbedaan

peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum adanya pemberian proses pembelajaran menggunakan *flashcard*.

Hasil dari *Independent sample t-test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu diperoleh hasil pengujian Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian *treatment* atau perlakuan terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Berdasarkan hal ini dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia Siswa kelas II

4.2. Pembahasan Penelitian

1) Penggunaan media *flashcard* kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene.

Berdasarkan hasil observasi penggunaan *flashcard* dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa pertemuan pertama proses pembelajaran berada pada kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik dikarnakan presentase setiap pertemuan meningkat yang diperoleh dari hasil observer berdasarkan lembar observasi dalam penelitian.

2) Penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupeten Majene

Penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa menggunakan *flashcard* mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis statistik deskriptif melalui *pretest* dan *posttest* yang telah di laksanakan dalam penelitian. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* berkategori rendah dan pada nilai rata-rata *posttest* berkategori tinggi. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* berkategori rendah dan pada nilai *posttest* berkategori sedang. Hal tersebut menggambarkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata siswa antara kelas yang diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan

flashcard dengan kelas yang tidak diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan *flashcard*.

3) Pengaruh media *flashcard* dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa antara kelas eksperimen yang diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan *flashcard* dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *flashcard* dalam proses pembelajaran. Dari uji *independent sampel t test* dapat diketahui perbedaan nilai rata-rata hasil penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa kecamatan Banggae Kabupaten Majene.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media *flashcard* pada kelas eksperimen berlangsung sebanyak dua kali pertemuan dan terlaksana dengan baik. Hal ini dapat di lihat dari keterlaksanaan pada lembar observasi guru dan siswa dari kategori baik menjadi kategori sangat baik.
- 2) Penguasaan kosakata siswa menggunakan media *flashcard* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas control berada pada kategori rendah berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah.

- 3) Terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa. Hal ini karna adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A. (2017). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Textium.
- Akbar Eliyyil. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Alexander, F. (2013). *Understanding Vocabulary*. Retrieved 2017 August 10 from www.teacher.scolastic.com.
- Anggraini, vicha D., Kustianti, S. K., & Wurjinem. (2018). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar di Kecamatan Pelabai Kab Lebong. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(3). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdas/unib/article/view/6549>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Awidasworo Asti. (2017). Implementasi Pendekatan Active Learning Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwidjaya Indira*. 5(4).
- Fauziah Dan Sri. (2016). Fauziah, Y., Wuryastuti, S., Supriadi. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Infinitia*, 4(2): halaman 2
- Febriyanto. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 3(2): halaman 110
- Fransiska. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kosa kata Bahasa Dayak Desa Melalui Media Flash Card Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2 (2), 89.
- Genjek. (2019). Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis. *Joyful Learning Journal*. 8(3): halaman 150.
- Hasanah, L. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar. *Bauana Ilmu*, 1(1), doi:10.36805/bi.v1i1.100
- Hidayati, Sylfia Mitha dkk. "Penerapan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Siswa Kelas V SDN Randegan-Banyumas". *Jurnal Pancar*, vol 3 No. 1 (2019).
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)*. 3(2), 157, doi:10.30870/jmbsi.v3i2.5237
- Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kelas Kata Dalam Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: PT Gramedia Pusataka Utama.
- Kusmaita, K. (2019), Korelasi antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menulis Kerangan Narasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bengkulu. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 114-121. Doi:10.33369/diksa.v5i2.9921
- Lindawati Ni. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan *Flashcard*. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademik Komunikasi Manajemen Perhotelan Indonesia*. 2(2): halaman 61-62.
- M. Soenardi Djiwandono. 2008. *Tes Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Maryanto, R. I. P. dan I. A. W. C. (2019). Penggunaan Media Flascard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Noviana Ulfa. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flashcard Untuk Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Early Childhood Education*. 1(1).

- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam pengajaran bahasa Indonesia dan sastra* (Edisi Ketiga). Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flashcard Dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3) *Permendikbud No 42 Tahun 2018 Tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan*.
- Rita Kusuma Wati. *Penggunaan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Asemajajar Surabaya*. Teknologi Pendidikan. V.VI, N0. 01
- Roswati, Eva. 2020. "Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Permainan Chinese Whisper". *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Volume 7, Nomor 1, April 2020 (hal 32-36), ISSN: 2528-3553 (Online), ISSN: 2407-4454 (Print).
- Sadiman, T. A. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Saputri, Wulansari, Sisca. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*
- Saputro, Puput. 2020. Memahami arti kosa kata dan perbedaan dengan kata. [https://plus.kapanlagi.com/memahami-arti-](https://plus.kapanlagi.com/memahami-arti-kosakata-dan-perbedaannya-dengan-kata-ketahui-juga-manfaat-mempelajarinya-0d1ddb.html)
- [kosakata-dan-perbedaannya-dengan-kata-ketahui-juga-manfaat-mempelajarinya-0d1ddb.html](https://plus.kapanlagi.com/memahami-arti-kosakata-dan-perbedaannya-dengan-kata-ketahui-juga-manfaat-mempelajarinya-0d1ddb.html)
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- . 2017. *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafriyadin, Dian, E. C. Wardhana., Eka Apriani., & Noermanzah. (2020). Maxim Variation, Conventional, and Particularized Implicature on Students' Conversation. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2) <https://doi.org/10.31219/osf.io/cza8y>.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menuliskan sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trisnanti Ida. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B Tk Gugus Mawa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3): halaman 348
- Yusti Anggraini. (2011). Peningkatan Penguasaan Kosakata Menggunakan Permainan Ular Tangga Anak Tunarungu Kelas 1 SDLB di SLB Tunas Kasih II Sleman. Skripsi. FIP – UNY