

**“EFEKTIFITAS METODE KONVENSIONAL DAN *FLASHCARD* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
ANAK SEKOLAH DASAR”**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi sebagai Persyaratan**

**Memperoleh Derajat Gelar S-2**

**Program Studi Magister Psikologi Sains**



**Disusun oleh**

**Luthfi Alifa Herwandi**

**NIM : 202120440211045**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA**

**MAGISTER PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**EFEKTIVITAS METODE KONVENSIONAL DAN  
FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK  
USIA SEKOLAH DASAR**

Diajukan oleh

**LUTHFI ALIFA HERWANDI**

**2021200440211045**

Telah disetujui

Pada hari/tanggal, **Senin / 01 April 2024**

Pembimbing Utama



**Prof. Dr. Iswinarti, M.Si**

Direktur  
Program Pascasarjana



**Prof. Akhsanul Mun'am, Ph.D**

Pembimbing Pendamping



**Ni'matuzahroh, S.Psi., M.Si, Ph.D**

Ketua Program Studi  
Magister Psikologi



**Prof. Dr. Iswinarti, M.Si**

# **T E S I S**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**LUTHFI ALIFA HERWANDI**

202120440211045

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada hari/tanggal **Senin/01 April 2024**,  
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan  
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Malang

## **SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

<b>Ketua</b>	<b>:</b>	<b>Prof. Dr. Iswinarti M.Si</b>
<b>Sekretaris</b>	<b>:</b>	<b>Ni'matuzahroh, S.Psi, M.Si.,Ph.D</b>
<b>Penguji I</b>	<b>:</b>	<b>Dr. Diah Karmiyati, M.Si</b>
<b>Penguji II</b>	<b>:</b>	<b>Dr. Dzudiyah, M.Si</b>

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **LUTHFI ALIFA HERWANDI**  
NIM : 202120440211045  
Program Studi : **Magister Psikologi**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. **TESIS** dengan judul : **EFEKTIVITAS METODE KONVENSIONAL DAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 Maret 2024

atakan



**LUTHFI ALIFA HERWANDI**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kita panjatkan ke Khadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-nya sehingga penyusun tesis yang berjudul “Efektivitas Metode Konvensional dan *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak sekolah dasar” dapat diselesaikan dengan baik.

Pada proses penulisan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung baik dari segi fisik, psikis dan juga motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan baik, khususnya kepada

1. Prof, Dr Nazaruddin Malik, M, Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Prof Akhsanul In'am, Ph,d selaku Direktur Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang
3. Prof Dr, Iswinarti M,Si selaku Kaprodi Magister Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, pikiran serta memberikan pendapat agar tesis ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Ni'matuzahroh S,Psi.,M.Si.PhD selaku dosen pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan kepada penulis agar tesis ini berjalan dengan baik.
5. Dosen mata kuliah dan Staf Administrasi di Lingkungan Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan Fasilitas dan pelayanan dengan baik sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir.
6. Partisipan dalam penelitian saya kali ini yaitu Guru Bahasa Inggris kelas 3 dan para murid dari 3A dan 3 B di SDN Tlogomas 2 Malang yang telah meluangkan waktu untuk penelitian saya kali ini.
7. Mbak Triyanti Surya Setya Kusuma yang telah membantu dalam pengolahan data selama pengerjaan tesis saya sehingga dapat menyelesaikan tesis dengan baik.

8. Untuk kedua Orang tua Tedi Herwandi dan An-An Ratna Asih yang telah memberikan Dukungan dan Motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan Tesis ini.

9. Teman teman dari Magister Psikologi 2021 Genap yang telah memberikan Bantuan serta Dukungan kepada penulis dari awal sampai akhir semester sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan.

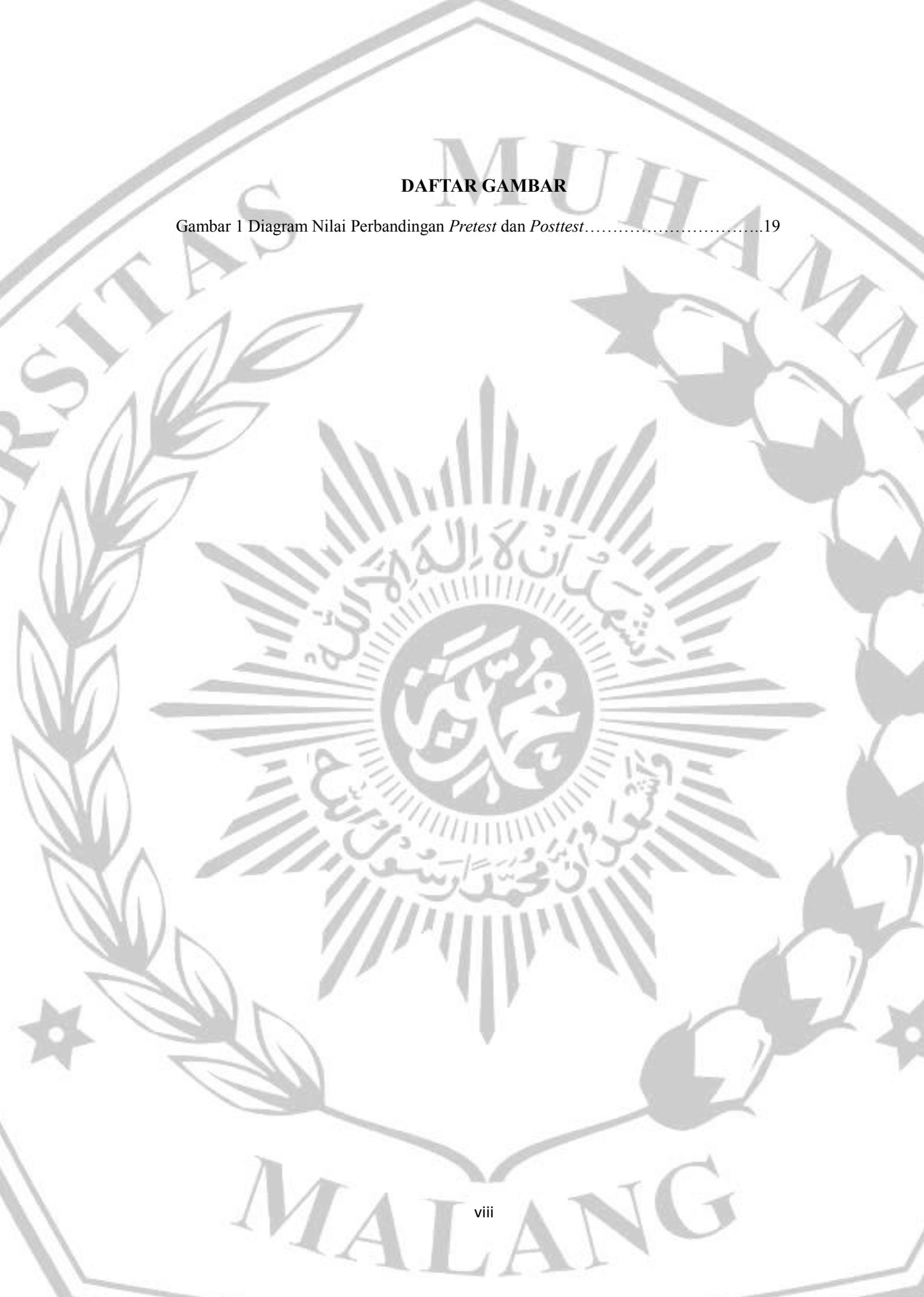
Penulis meminta maaf apabila dalam penulisan Tesis ini mendapatkan beberapa kesalahan, apabila terdapat kesalahan kami sebagai penulis siap diberi kritik yang membangun, meskipun demikian penulis berharap agar penelitian kali ini memberikan manfaat kepada Penelitian selanjutnya dan Referensi bagi Mahasiswa yang ingin menyelesaikan tugas akhir baik Skripsi maupun tesis.

Malang, 22 Maret 2024

Luthfi Alifa Herwandi

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	1
<b>ABSTRACT</b> .....	2
<b>PENDAHULUAN</b> .....	3
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris .....	8
B. Faktor yang mempengaruhi kosakata bahasa inggris.....	10
C. Permainan Dalam Bahasa Inggris .....	11
D. Perbedaan Antara metode <i>Flashcards</i> dan Konvensional .....	12
E. Perkembangan Bahasa anak usia sekolah dasar dengan <i>Flashcard</i> .....	12
F. <i>Active Recall</i> dalam bahasa Inggris.....	13
G. Skinner dalam pembelajaran Bahasa Inggris .....	14
<b>KERANGKA BERPIKIR</b> .....	15
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	15
A. Rancangan Penelitian.....	15
B. Partisipan Penelitian.....	16
C. Instrumen Penelitian.....	16
D. Prosedur Penelitian .....	17
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	18
<b>Tabel 2</b> <i>Uji Wilcoxon Pre-test dan post-test</i> .....	18
<b>Tabel 3</b> <i>Uji Mann Whitney</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	18
<b>PEMBAHASAN</b> .....	19
<b>KESIMPULAN</b> .....	22
<b>SARAN</b> .....	22
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	23
<b>LAMPIRAN</b> .....	26



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Diagram Nilai Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*.....19

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alur Kerangka Penelitian.....	15
Tabel 2 Uji <i>Wilcoxon</i> kel eksperimen dan kontrol.....	18
Tabel 3 Uji <i>Mann Whitney</i> kel eksperimen dan Kontrol.....	18
Tabel 4 Uji <i>Scoring</i> macam macam Binatang.....	44
Tabel 5 Uji <i>Scoring</i> macam macam Buah Buahhan.....	45
Tabel 6 Uji <i>Scoring</i> macam macam Kendaraan.....	46
Tabel 7 Uji <i>Scoring</i> macam macam Sayuran.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran Kosakata.....	26
Lampiran 2 Daftar Pustaka Modul.....	33
Lampiran 3 soal <i>pretest</i> (part of Animal, Fruits, Transportations, Vegetables).....	34
Lampiran 4 soal <i>posttest</i> (part of Animals, Fruits, Transportation, vegetables).....	38
Lampiran 5 kunci jawaban <i>pretest</i> .....	42
Lampiran 6 Kunci jawaban <i>Posttest</i> .....	43
Lampiran 7 Uji <i>Scoring</i> macam macam Binatang.....	44
Lampiran 8 Uji <i>Scoring</i> macam macam Buah Buahhan.....	45
Lampiran 9 Uji <i>Scoring</i> macam macam Kendaraan.....	46
Lampiran 10 Uji <i>Scoring</i> macam macam Sayuran.....	47
Lampiran 11 Uji Validitas & Realibilitas.....	49
Lampiran 12 Uji <i>wilcoxon</i> kel eksperimen.....	50
Lampiran 13 Uji <i>Wilcoxon</i> kel kontrol.....	51
Lampiran 14 Uji <i>Mann Whitney</i> eksperimen & Kontrol.....	51
Lampiran 15 Diagram Perbandingan <i>Pretest dan Post test</i> .....	52

## ABSTRAK

### EFEKTIFITAS METODE KONVENSIONAL DAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK SEKOLAH DASAR”

Luthfi Alifa Herwandi

[luthfiherwandi25@gmail.com](mailto:luthfiherwandi25@gmail.com)

Prof.Dr. Iswinarti,M.Si

[Iswinarti@umm.ac.id](mailto:Iswinarti@umm.ac.id)

Ni'matuzahroh S.Psi.,M.Si,Ph.D

[zahroh@umm.ac.id](mailto:zahroh@umm.ac.id)

Dalam mempelajari bahasa inggris seringkali muncul permasalahan terutama bagi siswa itu sendiri, hal ini terlihat dari penelitian *EPI (English Proficiency Index)* Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji apakah metode *Flashcard* mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris pada anak kelas 3 Sekolah Dasar, Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan mengambil sampel melalui 20 kelas eksperimen dan 18 Kontrol dengan pengujian melalui *pretest* dan *Posttest* sebanyak 10 soal dari 4 macam kosakata yaitu macam macam Binatang, buah buahan, sayuran, kendaraan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pada kel eksperimen dengan nilai signifikan sebesar 0,000 dan pada kelompok kontrol tidak terdapat pengaruh dengan nilai signifikan (0.083). sedangkan melalui uji mann whitney terdapat pengaruh signifikan dengan nilai sig (0,0000). Dari hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa *flashcard* bisa diajarkan untuk anak anak ketika belajar bahasa inggris sebagai metode tambahan, penggunaan *flashcard* yang menatik bisa meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dan bisa digunakan oleh guru untuk mata Pelajaran bahasa inggris.

Kata Kunci : bahasa inggris, *Flashcard*, konvenisonal.

## ABSTRACT

### **THE EFFECTIVENESS OF CONVENTIONAL AND FLASHCARD METHODS FOR IMPROVING THE ENGLISH VOCABULARY ABILITY OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN"**

Luthfi Alifa Herwandi

[Luthfiherwandi25@gmail.com](mailto:Luthfiherwandi25@gmail.com)

Prof.Dr. Iswinarti M,Si

[Iswinarti@umm.ac.id](mailto:Iswinarti@umm.ac.id)

Ni'matuzahroh S.Psi.,M.Si,Ph.D

[zahroh@umm.ac.id](mailto:zahroh@umm.ac.id)

*In learning English, problems often arise, especially for the students themselves, this can be seen from the EPI (English Proficiency Index) This research uses an experimental method by taking samples from 20 experimental classes and 18 control classes by testing via pretest and posttest with 10 questions from 4 types of vocabulary. namely various kinds of animals, fruit, vegetables, and vehicles. The research results showed that there was an influence in the experimental group with a significant value of 0.000 and in the control group, there was no influence with a significant value (0.083). Meanwhile, using the Mann Whitney test, there is a significant effect with a sig value (0.0000). From the research results, it can be concluded that flashcards can be taught to children when learning English as an additional method, the systematic use of flashcards can improve English language skills and can be used by teachers for English subjects.*

*Keyword: English Language, Flashcard, Conventional*

## PENDAHULUAN.

Dalam mempelajari bahasa Inggris seringkali muncul permasalahan terutama bagi siswa itu sendiri. Hal ini terlihat dari penelitian *EPI (English Proficiency Indeks)* yang menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Indonesia rendah. Apabila dibandingkan dengan beberapa negara seperti Malaysia, Korea Selatan, Vietnam, Filipina, dan India (Khomsim dan Rahimmatunnisa, 2021). Masalah tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja. Perlu dilakukan upaya untuk kosakata bahasa Inggris untuk usia anak sekolah dasar. Karena kurangnya penguasaan menjadi masalah serius pada siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Pendidikan dunia EF (*English First*) di mana indeks kemampuan kosakata bahasa Inggris pada masyarakat Indonesia dan laporan komprehensif pertama, menurut EF (*English First*) Kemahiran berbahasa Inggris pada anak di Indonesia masih tergolong rendah yaitu berada pada peringkat 34 dari 44 masih kalah apabila dibandingkan dengan Malaysia di peringkat 9 (Maduwu, 2016). Fitriyani & Nulanda (2017) menyebutkan bahwa permasalahan lainnya muncul yaitu metode yang diajarkan tidak tepat. Karena itu. Saat mengajarkan kosakata kepada siswa, guru bertanggung jawab untuk menentukan pengajaran yang tepat.

Namun dalam pengajarannya di kelas, seringkali ditemui permasalahan pada bahasa Inggris itu sendiri, hal itu yang sering terjadi di sekolah, terutama dari faktor internal yang menjadi penyebabnya. Terdapat permasalahan bagi guru. Siswa hanya diberi tugas tanpa memahami mengenai materi bahasa Inggris. Akibat permasalahan tersebut proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi kurang maksimal dan baik. Dalam hal ini guru sebaiknya mempunyai pengetahuan bahasa Inggris yang baik agar suasana pembelajaran menjadi menarik (Susantini dan Kristiantari, 2021). Masalah lain dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah pengajaran khususnya kosakata selalu menakutkan bagi siswa terutama kosakata, karena terbatasnya penekanan ESL (*English Sources Language*) (Hashemi, 2021).

Pembelajaran bahasa Inggris seharusnya mampu membuat siswa menjadi tertarik dengan permainan yang disediakan oleh guru, sehingga siswa dapat

meningkatkan bahasa Inggrisnya, hal tersebut harus menjadi sesuatu yang dapat menambah motivasi belajarnya. Telah dijelaskan bahwa ada dua aspek pembelajaran bahasa Inggris yang baik, yaitu siswa mendiskusikan suatu topik di kelas, mereka menjadi tertarik. Tujuan pembelajaran akan dikomunikasikan. Oleh karena itu, perlu adanya motivasi belajar bahasa Inggris di kelas agar anak senang belajar bahasa Inggris dan hasil belajar anak semakin meningkat (Sondakh dan Sya, 2022)

Belajar bahasa Inggris penting bagi semua orang karena merupakan bahasa universal dan wajib digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sangat penting untuk dikuasai dan dipelajari. Di beberapa negara, seperti negara jajahan Inggris, bahasa Inggris tergolong bahasa asing yang harus dipelajari selain bahasa ibu atau bahasa negara itu sendiri. Meskipun bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, namun bahasa ini memegang peranan penting dalam masyarakat kita. Dari sekolah hingga universitas, kita diajarkan berbicara bahasa Inggris. Siswa sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI) mempelajari kemampuan berbahasa Inggris sejak dini melalui Kurikulum Pendidikan Dasar 1994. Dengan diperkenalkannya kurikulum ini, bahasa Inggris menjadi bahasa wajib bagi siswa mulai kelas empat sekolah dasar. Sejak SD telah diperkenalkan kurikulum ini, namun sekolah tidak melarang pengajaran bahasa Inggris, dan sekolah tetap memperbolehkan pengajaran bahasa Inggris, namun kelas ekstrakurikuler diperbolehkan (Maduwu, 2016).

Penjelasan lain yang disampaikan Ni et al (2020) adalah bahwa bahasa Inggris sendiri merupakan bahasa pengantar yang berpengaruh dalam urusan internasional di dunia modern. Faktanya, terdapat berbagai macam kegiatan yang berlangsung baik secara nasional, internasional, dan regional. Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa pengantar, yang juga merupakan jenis bahasa yang digunakan ketika berinteraksi (Ni et al.,2020). Di sisi lain, pentingnya bahasa Inggris di Indonesia ditegaskan dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari bahwa Bahasa Inggris akan diajarkan sebagai mata pelajaran lokal (mulok) di sekolah dasar. Dan

itu dimulai dari kelas 4 Sekolah Dasar (Depdiknas).Prosedur ini muncul karena adanya kebutuhan di era globalisasi. Dengan berkembangnya bahasa Inggris, bahasa Inggris yang sebelumnya hanya merupakan mata pelajaran daerah dan pilihan, menjadi mata pelajaran wajib di beberapa bidang (Wijaya, 2015).

Di Indonesia sendiri, Evy et al.,(2022) menjelaskan bahwa bahasa inggris merupakan bahasa yang mempunyai peran penting dalam dunia Pendidikan karena di berbagai jenjang Pendidikan baik dari sejak sekolah dasar sampai perguruan tinggi wajib dikuasai. Di dalam pembelajaran bahasa inggris terdapat 4 dasar yang wajib dikuasai oleh seseorang yaitu Mendengarkan (*Listening*), berbicara (*Speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Hal ini berkaitan dengan perkembangan keterampilan, dan para psikolog berpendapat bahwa ketika menggunakan simbol-simbol yang disepakati kedua belah pihak untuk menyampaikan suatu pesan berupa pendapat atau perasaan, maka kata-kata tersebut disusun menjadi kalimat yang membentuk makna dan kaidah tata bahasa yang berlaku. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara anak menyampaikan pesan dalam bahasa Inggris dan tata bahasa yang baik. Pakar perkembangan menyatakan bahwa pematangan otak biologis bergantung pada perkembangan bahasa anak sekolah. Hal ini berkaitan dengan bagaimana anak menyerap bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. (Latifa , 2017)

Mardison (2016) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa sangat penting bagi kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, yaitu dengan cara seseorang berkomunikasi melingkup semua jenis komunikasi. Dimana lambang dan simbol diungkapkan melalui bentuk pemikiran dan perasaan yang membantu mengungkapkan kesadaran. Hal ini mempengaruhi cara anak berkomunikasi dalam bahasa Inggris dalam pelajaran sekolah. Salah satu cara kita berkomunikasi dengan orang lain adalah melalui ekspresi wajah, ucapan, dan tulisan. Anak memperoleh sekitar 2.500 kata pada awal umur 6-7 tahun dan kurang lebih 50.000 kata pada akhir usia 11 hingga 12 tahun pertamanya.Perkembangan bahasa berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Artinya, faktor kecerdasan ataupun intelegensi anak mempengaruhi kemampuan berbahasanya. Jika tingkat inteletualitas anak masih

sederhana. Lingkungan mempengaruhi bahasa selama perkembangan anak ketika anak mempelajari bahasa daerahnya.

Kemampuan kosakata yang baik mempengaruhi bahasa Inggris anak di sekolah. Jika siswa tidak memiliki kosakata yang memadai, mereka tidak dapat mulai belajar bahasa Inggris. Pembelajaran sebagai sarana komunikasi interpersonal terutama melibatkan pengetahuan kosa kata dan pengetahuan leksikal, sehingga dalam hal ini penguasaan kosakata seorang anak akan mempengaruhi kemampuan komunikasinya. Kebutuhan untuk menguasai kosakata bahasa Inggris merupakan topik pembelajaran yang penting. Belajar bahasa Inggris di kelas tidak mungkin dilakukan tanpa berlatih di luar kelas. Siswa perlu mengembangkan strategi belajar, terutama untuk meningkatkan kosa kata mereka. Sesi pembelajaran ekstra kurikuler sangat penting untuk perkembangan kosakata anak sekolah dasar. Siswa dapat memasukkan apa yang telah mereka pelajari ke dalam pelajaran mereka dan menyelaraskan proses pembelajaran di kelas Febiola (2020). (Holidazia, 2020) menyatakan bahwa siswa perlu mempelajari kosakata dengan baik dan mengetahui cara memantau kemajuan kosakata. Dalam hal ini permainan, multimedia, buku harian, dan lain-lain dapat meningkatkan kosakata siswa, termasuk *flashcard* yang dapat meningkatkan kosakata dan mengembangkan kemampuan yang lebih baik. Penggunaan strategi belajar siswa umumnya dipengaruhi oleh sifat kegiatan pemerolehan bahasa dalam kondisi lingkungan.

Ketika anak mempunyai kosakata yang baik, *Flashcard* sendiri dapat mendorong perkembangan pembelajaran bahasa Inggris anak. Hal ini karena *Flashcard* mengandung kata-kata bergambar. Tahapan penggunaan *Flashcard* sebagai berikut. Ketika kartu diangkat sejajar dengan tangan dan diarahkan ke anak, setelah penjelasan guru, gambarlah satu persatu, kartu tersebut akan dibagikan kepada siswa yang duduk di sebelah keempat, salah satu siswa mengamati, kemudian semua siswa bergantian mengamati. Hal ini mendorong perkembangan bahasa pada anak. Selanjutnya media *Flashcard* itu sendiri berkaitan dengan perkembangan dan kemahiran berbahasa, dan Penggunaan *Flashcard* dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa (Pradana 2019).

Ada dua cara untuk menambahkan keterampilan kosakata bahasa Inggris yaitu dengan metode Konvensional dan *Flashcard*. metode konvensional atau tradisional adalah metode pengajaran yang menggunakan metode ceramah karena digunakan sebagai proses pembelajaran oleh guru dan siswa dengan alat komunikasi verbal. Sebagaimana dijelaskan metode tradisional atau konvensional memiliki beberapa keunggulan. yaitu efisien dan hemat biaya karena bahan yang digunakan lebih sedikit, serta lebih mudah beradaptasi dengan siswa, penggunaannya sangat nyaman, sehingga guru tidak perlu menyiapkan bahan ajar untuk pembelajaran. Namun, metode tradisional itu sendiri memiliki kelemahan. Pembelajaran bahasa Inggris kurang menarik karena hanya terdiri dari sesi tanya jawab dan ceramah oleh guru, sehingga siswa cepat bosan, kemampuan dan prestasi siswa bergantung kepada kemampuan guru sebagai tenaga pengajar, terbatasnya kemampuan pada siswa, prosedur yang diterapkan untuk mengajar tidak masuk akal untuk menunjukkan kemampuan yang ideal, Pembelajaran yang ditunjukkan untuk memberikan informasi hanya poin poin tertentu kepada siswa, sehingga pilihan topiknya terbatas kepada bidang yang diajari (Siahaan et.al.,2022)

Metode lain yang dapat digunakan guru untuk mengajar adalah *Flashcard*. Fitriyani dan Nulanda (2017), media *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang memandu siswa pada gambar dan memperkaya kosakata mereka. *Flashcard* sendiri memiliki keunggulan dan daya Tarik, karena memungkinkan guru membuat permainan untuk belajar bahasa Inggris (Susantini dan Kristiantari, 2021). Karena kedua metode tersebut memiliki kelebihan, maka peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode tersebut untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dalam meningkatkan kemampuan kosakata pada anak sekolah dasar. Sehingga topik topiknya terbatas

Peneliti mengatakan media *Flashcard* terbukti membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Sesuai teori yang dijelaskan oleh Lindawati (2018), penggunaannya sangat sederhana dan mudah, sehingga menurut hasil penelitiannya kartu ini berukuran 25 x 30 dan merupakan gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran. media kelas ditampilkan untuk

disertakan. Gambar dapat dibuat dapat menggunakan gambar atau foto yang ditempatkan pada kartu. Bagian gambar pada kartu *Flashcard* merupakan penanda rangkaian pesan pengantaran dengan informasi di bagian belakangnya. Surana juga menegaskan kembali bahwa *Flashcard* adalah permainan *Flashcard* yang sengaja dirancang oleh doman yang mempunyai fungsi untuk meningkatkan keterampilan kosakata. *Flashcard* adalah cara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah seseorang, alat, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sifat-sifatnya. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Flashcard* sangat efektif membantu anak belajar dan mengenal lingkungan sejak dini. Meskipun *Flashcard* sendiri merupakan permainan yang sangat populer di beberapa negara maju, namun di Indonesia masih jarang digunakan, media *Flashcard* mempunyai manfaat seperti belajar membaca sejak dini, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan meningkatkan konsentrasi. Melatih dan menambah kosakata dengan cepat (Lindawati, 2018)

Selain itu, *Flashcard* memiliki keuntungan karena mudah dibawa pergi kemanapun, dan karena ukurannya seperti kartu pos ataupun *postcard*, *Flashcard* cenderung sederhana dan praktis, dan kartu ini mengharuskan siswa belajar kapan saja. Secara keseluruhan mudah digunakan dan mudah diingat oleh siswa. Isinya berupa huruf dan angka sederhana untuk merangsang otak dan mempelajari kosa kata baru, serta sangat menyenangkan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan. Dalam hal ini, metode *Flashcard* dapat digunakan untuk permainan yang menyenangkan dan membuat murid nyaman. Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa *Flashcard* merupakan kartu yang praktis, mudah diingat, dan merupakan permainan yang menyenangkan (Iswari, 2017).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris**

Kosakata merupakan landasan ketika mempelajari kosakata bahasa Inggris. Jika tidak memiliki kosakata, kita tidak akan dapat menggunakannya

dengan baik. Kosakata adalah bahasa yang dirangkum dalam satu kata. Definisi lain menggambarkan kosakata sebagai kata-kata yang digunakan siswa untuk belajar suatu bahasa. Kosakata sebagai alat komunikasi meningkat seiring bertambahnya usia. Kosakata merupakan alat yang digunakan untuk melabeli atau mempelajari sesuatu benda atau mempelajari sesuatu benda atau melabeli sebuah nama benda itu sendiri. Penjelasan lainnya adalah bahwa kosakata merupakan bagian unsur dasar dalam memberi nama suatu benda, dan kata kerja yang disampaikannya. Dari penjelasan di atas terlihat jelas bahwa kosakata mempunyai banyak arti yaitu.

1. Beberapa kata yang digunakan atau dapat digunakan oleh siswa.
2. Jumlah kata yang digunakan secara konsisten dalam suatu bahasa.
3. Daftar kata yang banyak huruf dan artinya

Dari beberapa definisi di atas terlihat jelas bahwa kosakata dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata anak di sekolah. Keterampilan pengucapan kosakata anak juga meningkat seiring bertambahnya usia. Kosakata anak bertambah seiring pertumbuhannya. Anak memanfaatkannya sebagai alat komunikasi dengan orang lain (Fitriyani dan Nulanda, 2017).

Menurut penjelasan lain, pengertian kosakata juga bisa berupa seluruh kata dalam kalimat bahasa Inggris, atau kemampuan menggunakan kosakata saat berbicara atau menulis. Dari pemahaman tersebut dapat kita simpulkan bahwa kosakata merupakan dasar atau landasan dalam berbahasa, karena setiap orang pasti memiliki kosakata yang baik untuk membaca dan mendengarkan. Untuk dapat memahami apa yang dikatakan orang lain, penting untuk memahami bagaimana pengetahuan kosa kata "bergantung pada seberapa banyak pengetahuan kosa kata yang digunakan dalam bahasa seseorang". Penting agar kualitas dan kuantitasnya. Mengenai "semakin besar penguasaan kosakata yang ditampilkan semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa" (Puspitasari et al., 2022).

Lindiawati (2018), menjelaskan bahwa kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam keterampilan bahasa Inggris selama pembelajaran bahasa Inggris, dan penjelasan lain Lindiawati, (2018) menjelaskan bahwa kosakata memainkan peran yang sangat penting dalam menjelaskan keterampilan berbahasa

Kosakata merupakan unsur utama yang perlu diajarkan sejak dini. Kosakata adalah bentuk makna yang dimiliki kata-kata. Kosakata sendiri merupakan komponen penting yang harus dikuasai anak untuk memudahkan penggunaan bahasa (Pertiwi et al., 2021). Fitria (2022) menjelaskan bahwa belajar bahasa Inggris secara mandiri tidak mengajarkan kosakata semata, melainkan memadukannya dengan keterampilan lain seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Selama masa remaja awal atau masa pertengahan usia anak kosakata meningkat. Penggunaan kosakata memegang peranan yang cukup penting dalam berkomunikasi menggunakan bahasa.

#### **B. Faktor yang mempengaruhi kosakata bahasa inggris.**

Dalam belajar bahasa Inggris, kita sangat erat kaitannya dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar seorang anak di sekolah, dalam hal ini di lingkungan kelas. Agistiawati & Asbari, (2020) menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar anak ketika belajar di kelas.

1. Faktor internal : faktor dari dalam diri sendiri, yaitu Individu
2. Faktor luar : Faktor dari luar diri sendiri, yaitu faktor sosial

Faktor Individu meliputi kedewasaan dan pertumbuhan, kecerdasan, pendidikan, yang nampaknya juga mempengaruhi kemampuan seseorang dalam belajar, dalam hal ini mungkin bahasa Inggris. Termasuk juga faktor lain yang mempengaruhi kemampuan belajar anak, yaitu faktor luar dari seluruh keluarga. Mulai dari guru dan ajarannya hingga lingkungan serta peluang dan peluang sosial yang ada, hal di atas jelas memotivasi seseorang untuk belajar, khususnya dalam hal ini bahasa Inggris.

### C. Permainan Dalam Bahasa Inggris

Saat belajar bahasa Inggris, guru bisa menggunakan *games* agar pembelajaran lebih menarik di kelas. Dalam hal ini, sebagaimana disebutkan oleh Trisanti et,al (2018), *Flashcard* ternyata dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih efisien. Media *Flashcard* digunakan untuk memudahkan pembelajaran di kelas. Hal ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien melalui keterlibatan aktif yang tepat antara guru dan siswa, meningkatkan suasana pembelajaran bahasa Inggris, dan meningkatkan minat anak.

Metode lain yang digunakan untuk belajar bahasa Inggris adalah metode tradisional. Untuk mencapai mutu pembelajaran yang efektif dan efisien, pembelajaran modern dan pembelajaran tradisional telah menimbulkan harapan yang tinggi bagi siswa dan guru di kelas. Metode pembelajaran formal biasanya mengarah pada penerimaan strategis, teknis, dan taktis dengan menggunakan metode penjelasan, metode presentasi, metode diskusi dan debat panel, metode bermain peran, dan metode simulasi. Ketika pembelajaran dalam dunia pendidikan berkualitas, metode pembelajaran modern dan tradisional dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif (Dewi, 2018).

Tentunya ketika belajar bahasa Inggris, guru memiliki beberapa permainan seperti *flashcard* yang dapat digunakan di dalam kelas. Permainan ini memiliki bentuk yang menarik sehingga siswa sekolah dasar pun dapat menikmatinya. *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berisi gambar, kata-kata, atau kombinasinya. Definisi lainnya adalah permainan *Flashcard* adalah kartu bergambar berukuran 25x30 CM. Permainan *Flashcard* yang dapat ditempelkan gambar pada kartu yang dapat dipajang dalam bentuk foto atau gambar gambar tangan yang sudah ada terlihat menarik karena disukai anak-anak dan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran karena sangat sederhana dan mudah. *Flashcards* adalah kartu bergambar yang di atasnya tertulis nama binatang, tumbuhan, dan lain-lain. *Games* ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan

dan memperkaya kosakata bahasa Inggris. Menurut peneliti, kartu indeks adalah kartu bergambar dengan gambar atau foto di bagian belakang dan informasi leksikal tentang foto tersebut serta keterbacaannya di bagian depan (Iswari, 2017).

Pengertian lain Fitriyani dan Nulanda, (2017) adalah kartu yang dibuat dari gambar. Permainan ini berisi gambar *Flashcard* untuk mengembangkan kecerdasan anak anda. Hal ini karena dibandingkan dengan konten verbal dan audio, visual mempengaruhi memori dan pemahaman anak. (Fitriyani dan Nulanda 2017).

#### **D. Perbedaan Antara metode *Flashcards* dan Konvensional**

Metode konvensional sebagaimana dijelaskan oleh Fahrudin et al (2021) adalah metode pembelajaran yaitu cara berpikir dan cara bertindak yang masih berpegang pada adat dan kebiasaan secara turun menurun. Dari pengertian di atas, maka model konvensional adalah model pengajaran tradisional yang proses belajar mengajarnya masih menggunakan metode pengajaran yang lama, yaitu masih menggunakan ceramah dan tanya jawab di kelas. Ini berbeda dengan kartu *Flashcard*. *Flashcards* merupakan alat yang efisien dan berguna untuk memudahkan guru dalam mengajar sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar bahasa Inggris. *flashcard* memiliki beberapa keunggulan yaitu mudah dibawa kemana saja dan praktis sehingga anak senang dengan pelajaran bahasa inggris. Manfaat *Flashcard* dalam pengajaran bahasa inggris yaitu dapat membantu mengenali dan mempelajari ulang bahan Pelajaran seperti simbol simbol, ejaan, rumus rumus dan lainnya yang berdampak pada kemampuan kosakata anak menjadi bagus (Fitriyani & Zulanda 2017) . hal tersebut dijelaskan oleh Saputra et, al (2010) yaitu “media *Flashcard* adalah kartu yang digunakan untuk mengulang materi atau mempelajari ulang dalam proses belajar”

#### **E. Perkembangan Bahasa anak usia sekolah dasar dengan *Flashcard***

Dalam perkembangannya hal yang terlihat dalam kehidupan sehari harinya adalah perkembangan bicaranya. Di fase pertama anak mempunyai kemauan untuk berbicara karena beberapa faktor yaitu.

1. Sebagai alat untuk bersosialisasi, karena apabila tidak mempunyai kemampuan bahasa yang baik, maka tidak akan diterima dalam sebuah grup kelompok.
2. Mereka berbicara untuk alat mendapatkan kemandiriannya, apabila mereka tidak bisa berbicara dengan baik, maka orang tua tidak paham apa yang diinginkan oleh anak sehingga akan dibiarkan seperti bayi (Madrison, 2016:).

Hal ini berkaitan dengan bagaimana *Flashcard* mampu membuat kosakata anak menjadi baik sehingga mereka mampu mengucapkan bahasa inggris yang berpengaruh terhadap kemampuan bahasa mereka. Menurut jurnal yang ditulis oleh Khaulani (2019) bahwa perkembangan bahasa anak dimulai ketika pada awal sekolah sampai fase sempurna yang terjadi di masa akhir sekolah di masa *late primery*, anak mengalami perkembangan bahasa yang cepat. hal ini membuat anak mampu menyerap bahasa inggris dengan baik dengan menggunakan *Flashcard*. Dalam menstimulasi berbagai perangkat perkembangan bahasa *Flashcard* bisa membantu guru dan orangtua dalam mengembangkan kecakapan dalam berbicara, karena *Flashcard* yaitu sebuah kartu bergambar yang mempermudah anak untuk mengenali serta merangsang anak untuk berangan-angan mengenai dengan melihat gambar dari satu sisi yang dijelaskan oleh *Flashcard* sedangkan kata kunci dari gambar dibuat disebelahnya dengan bentuk yang tersusun adanya dari beberapa huruf yang membantu anak untuk mengena huruf, tulisan dan kosakata anak, serta kosakata anak akan bertambah. Informasi yang diterima oleh anak akan lebih seneng diterima, selain itu beberapa susunan huruf yang tersusun membantu anak dalam mengembangkan motoric dan juga membantu orang tua serta guru dalam menciptakan *Flashcard* yang bisa menarik perhatian anak..

#### **F. Active Recall dalam bahasa Inggris**

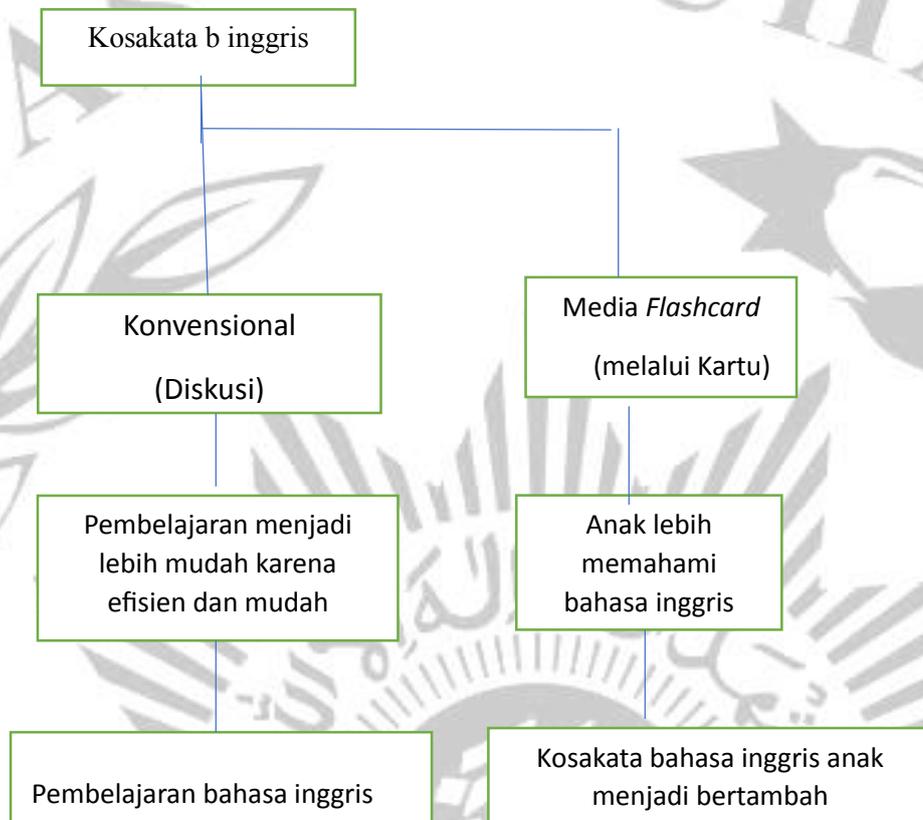
*Recall* mempunyai makna “mengingat” yang berarti mengulangi apa yang diajarkan guru. Dalam hal ini, guru dapat terus mengulangi kartu flash tersebut sampai murid memahaminya. bahwa *recall* atau pengulangan merupakan cara manusia dalam mencoba menyerap informasi jangka panjang. Hal ini dapat dicapai dengan mengikat bukti faktual dalam memori, rekaman audio, dan

dokumen fisik. Masih banyak kenangan yang tertinggal di otak. Peningkatan keterlibatan alat sensorik. Informasi yang baru dikumpulkan akan lebih baik. menjelaskan bahwa *recall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi informasi yang diterimanya dalam bahasanya sendiri. Tanpa pengulangan saat belajar, sulit menerima informasi baru. Hal ini membuat pembelajaran menjadi jauh lebih sulit karena lebih sedikit ruang otak yang tersedia untuk menghubungkan dan memasukkan penjelasan selanjutnya. Kegiatan *review* ini dapat dilakukan setelah siswa menerima materi (Shafira et,al 2018).

### **G. Skinner dalam pembelajaran Bahasa Inggris**

Menurut jurnal yang dikutip dari Syamsur et al (2022) teori Skinner adalah teori belajar, studi tentang bagaimana memproses seseorang memplajari hal baru, menjadi lebih berpengetahuan, dan menjadi lebih kompeten. Menurut Skinner, kehidupan terus-menerus dihadapkan pada situasi yang baru dan manusia harus belajar merespons situasi baru tersebut dengan menggunakan respons yang baru dipelajari. Konsep dasar dari hipotesis di atas adalah bahwa setiap perilaku dapat dikendalikan oleh konsekuensi dari perilaku tersebut. Manusia, termasuk hewan, dapat dilatih untuk melakukan segala macam perilaku jika setiap konsekuensinya dapat digabungkan dan diselaraskan dengan tujuan yang diinginkan. Sederhananya dapat dipahami bahwa bagi Skinner dan para behavioris lainnya, manusia, termasuk hewan, tidak ada bedanya dengan mesin yang aktivitasnya dapat dimanipulasi sesuai dengan pengaturan yang diberikan oleh operator (peneliti). Hal ini merupakan bentuk penyederhanaan dinamika kepribadian manusia yang sangat kompleks. Dalam hal ini murid bisa mempelajari hal baru dari materi bahasa Inggris dan bagaimana murid tersebut merespons tentang elajaran bahasa Inggris dengan materi yang baru berupa permainan *flashcard* dari 4 macam kosakata dan juga bisa berlatih menggunakan *flashcard* . Dan guru sebagai operator dalam hal ini bisa memberikan pengajaran berupa materi *flashcard* kepada murid

## KERANGKA BERPIKIR



**Gambar 1** : Alur kerangka berpikir penelitian

### Hipotesa 1

Hipotesa penelitian ini adalah metode *flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris pada anak kelas 3 sekolah dasar dibandingkan metode Konvensional karena membuat kemampuan kosakata anak menjadi bertambah. .

## METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu yang bertujuan untuk menguji apakah hasilnya dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris.

menggambarkan eksperimen sebagai metode dengan perlakuan, pengukuran efek, dan unit eksperimen, tetapi tanpa penetapan acak atau ukuran acak.

Penelitian ini menggunakan *pre-test* (tes sebelum tindakan/pra-tindakan), tindakan (menggunakan metode/model/strategi baru) dan *post-test* (tes sesudah Tindakan/pengujian pasca-tindakan) yang mencakup dua kelompok kelas (eksperimental), namun kelas kontrol sama sekali tidak menggunakan metode/model/strategi baru. Yang digunakan untuk membandingkan hasil eksperimen kartu dan metode tradisional/konvensional.

Dalam desain penelitian ini, peneliti mengambil sampel dari murid kelas 3 sekolah dasar dengan melakukan uji *pre-test* dan *post-test*, untuk selanjutnya menguji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah metode *Flashcard* mampu meningkatkan keterampilan bahasa Inggris dalam hal ini kemampuan kosakata bahasa Inggris. Anak-anak terus mengalami kemajuan di sekolah dasar. Penjelasan lainnya menurut Febiola (2014), eksperimen adalah metode penelitian yang dirancang untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang ditargetkan.

## **B. Partisipan Penelitian**

Dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Telogomas 2 Kec Lowokwaru kota Malang., Jawa Timur 65144 pada tanggal 15,22,29 November 2023 dengan partisipan sebanyak 20 siswa kelas eksperimen dan 18 kelas kontrol pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan beberapa indikator yang diberikan peneliti dalam hal ini mempunyai kemampuan kosakata bahasa Inggris yang kurang.

## **C. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa tes kemampuan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan alat ukur berupa soal 40 bahasa Inggris. Pemilihan soal diberikan dalam bentuk gambar dan kosakata yang diberikan peneliti untuk menguji seberapa jauh pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris kepada murid kelas 3 sekolah dasar di dua kelas yaitu 20 murid untuk kelas eksperimen dan 18 kelas kontrol dan selanjutnya akan uji

kemampuan mereka melalui 4 macam kosakata bahasa inggris seperti macam macam anggota Binatang, buah, kendaraan dan sayuran dengan jumlah masing masing sebanyak 10 soal, dengan karakteristik murid yang diujikan yaitu kurangnya kemampuan kosakata bahasa inggris pada anak kelas 3 sekolah dasar setelah itu mereka menjawab pertanyaan tersebut dengan baik dan benar dan akan diberi nilai dengan skala 1 apabila jawaban murid tersebut benar.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Tlogomas 2 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Untuk mengambil sampel dari murid kelas 3 sekolah sebanyak 38 sampel dengan jumlah kelompok eksperimen sebanyak 20 siswa eksperimen dan 18 siswa kelas kontrol. Untuk selanjutnya murid diberi soal sebanyak 4 macam kosakata dengan masing masing 10 soal dan selanjutnya peneliti melakukan uji *scoring* melalui nilai 4 macam kosakata bahasa inggris untuk diuji dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dan *mann whitney*.

1. Menyiapkan Subjek atau sampel yang berupa murid kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Menyiapkan alat ukur penelitian/ lembar tes untuk penelitian.
3. Peneliti menyiapkan modul yang digunakan untuk penelitian.
4. Peneliti memberikan pretes berupa permainan Flashcard 4 macam kosakata bahasa inggris dengan masing masing terdiri dari 10 jenis kosakata bahas inggris (*Part Of Animals, Vegetables, Transportations, Fruits*) kepada murid dalam kelas kontrol dan eksperimen.
5. Peneliti memberikan perlakuan berupa permainan *Flashcard* kepada murid kel eksperimen
6. Peneliti memberikan soal *pre-test post-test* bahasa inggris kepada kel eksperimen dan kontrol.

7. Peneliti memberikan nilai kepada murid dengan indikator berupa pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Inggris tersebut.

8. Melakukan analisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney* melalui SPSS

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data

**Tabel 2** Uji *Wilcoxon* Pre-test dan post-test

Kelompok	Rata Rata Nilai		Assymp Sig	Keterangan
	Pre-test	Post-test		
Kelompok Eksperimen	13,95	28,95	0,0000	Terdapat Pengaruh
Kelompok Kontrol	12,7772	12,5555	0,083	Tidak Terdapat Pengaruh

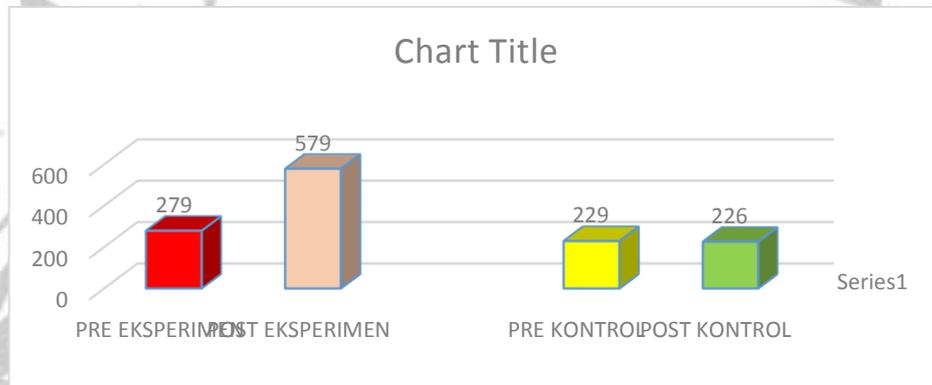
Seperti terlihat pada Tabel 2 uji *wilcoxon* dengan menggunakan SPSS menghasilkan nilai *Assyumsi* sebesar 0,0000 untuk kelompok eksperimen dengan nilai  $p < 0,05$  ( $p = 0,007$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai SIG sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa penggunaan perlakuan *flashcard* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosakata. Sedangkan di kelompok kontrol mempunyai hasil  $p < 0,05$  ( $p = 0,083$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat signifikansi sebesar 0,083 pada kelas kontrol sehingga tidak terdapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan *flashcard*. Jadi, berdasarkan uji *Wilcoxon* pada tabel 2 bisa dijelaskan bahwa *treatment* pada kelompok eksperimen berpengaruh, sedangkan pada kontrol tidak.

**Tabel 3** Uji *Mann Whitney* Kelompok Eksperimen dan Kontrol.

Kelompok	N	Z	Sig-2(tailed)	Keterangan
KE&KK	38	-5436	0,0000	Signifikan

Berdasarkan hasil analisa pada Tabel 3 menunjukkan hasil uji *mann whitney* menggunakan SPSS hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh hasil mean rank  $p < 0,05$  ( $p = 0,0000$ ). Hasil tersebut

menunjukkan bahwa *Flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia sekolah dasar



**Gambar 3**, Diagram nilai perbandingan *pre-test* dan *post-test*.

Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata rata nilai pada *pre-test* dan *post-test* eksperimen dan pada *post-test* kontrol nilainya yaitu tetap

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kemampuan kosakata bahasa inggris anak SD, Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris dibandingkan metode konvensional. *Flashcard* merupakan sebuah kartu dengan gambar yang dilengkapi kata kata yang berada di depan. Media pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi semangat dan mempunyai minat yang bagus dalam belajar bahasa inggris. Dengan *Flashcard* sehingga anak didik menjadi termotivasi sebelum belajar yang membuat pembelajaran *Flashcard* menjadi efektif sehingga berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa inggris. sekarang ini menjelaskan mengenai *Flashcard* yaitu dalam membangkitkan kemauan dan minat murid maka bisa digunakan media pembelajaran yang baru, selain itu juga bisa membuat anak bangkit, termotivasi belajar dan juga merangsang kegiatan belajar pada anak sekolah dasar, kelebihan *Flashcard* yaitu mampu membuat anak sekolah dasar merasa terbantu dengan kartu yang bermacam macam dan gambar yang diberikan oleh guru ketika belajar bahasa inggris (Wati 2018).

*Flashcard* mampu membuat kemampuan kosakata anak menjadi meningkat. selain dengan cara bermain, *Flashcard* juga bisa digunakan kapanpun oleh anak, *Flashcard* mempunyai beberapa keunggulan yaitu media yang bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan alat yang sederhana karena bisa digunakan bersama dengan guru. penjelasan lain yaitu menurut yaitu *Flashcard* bisa membuat kemampuan kosakata anak menjadi meningkat, karena dengan *Flashcard* siswa menjadi fokus dan termotivasi dengan apa yang dipelajari. menjelaskan Kembali bahwa Media *Flashcard* dapat menimbulkan ketertarikan dan kesenangan dalam pembelajaran bahasa inggris, karena ditunjukkan dalam bentuk permainan. *Flashcard* juga bisa membantu anak dalam mengingat apa yang dipelajari karena dilakukan secara berulang, seperti tanya jawab kosakata hari hari bersejarah, rumus dan mata Pelajaran lainnya. Hal tersebut membuat anak menjadi suka dengan *Flashcard* sehingga kemampuan kosakata bahasa inggris anak menjadi meningkat (Fitriyani & Zulanda, 2017) .

Di era Globalisasi bahasa inggris menjadi bahasa yang wajib dan memiliki kedudukan sebagai bahasa internasional di Indonesia yang menjadi modal dasar seseorang untuk bersaing. Sejak masuk sekolah dasar (SD) hingga Tingkat kuliah atau perguruan tinggi. Pada Tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa inggris masih bergelut kepada kemampuan Kosakata (*Vocababularyes*). Karena penguasaan kosakata menjadi hal yang penting dalam penguasaan bahasa inggris. Ketika berbahasa inggris pengenalan kosakata menjadi hal yang sangat penting dalam berbahasa asing seperti yang diungkapkan oleh John Read yaitu “ *The more words you have in your written or spoken vocabulary, the greater are the possibilities of your success in academics, business, and careers*” yang diartikan ketika kita menguasai kosakata atau tulisan lebih banyak, maka kemungkinan besar dalam bidang akademis atau karir lebih sukses (Iswari, 2017).

Dari macam macam media ajar, *Flashcard* merupakan salah satu media ajar yang dipakai untuk membantu dalam mengajar bahasa inggris. Karena sangat sederhana dan bisa digunakan guru dengan siswa . Salah satu sinyal bahwa visual

imagery memberikan isyarat bahwa ingatan yang ampuh adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan. (Firtiyani & Zulanda 2017).

Saputri (2020) menjelaskan mengenai beberapa kelebihan *Flashcard* yaitu mudah dibawa kemana mana karena hanya seukuran kartu pos/*postcard*, efektif dalam penggunaannya sehingga bisa digunakan kapan saja oleh peserta didik dengan mudah menggunakan media ini, gampang diingat karena kartu ini sangat menyenangkan dengan berisi huruf dan angka, sederhana dan merangsang otak lebih lama mengingat pesan daripada kartu, sangat memudahkan ketika digunakan dalam media pembelajaran, dalam hal ini permainan bahasa inggris. *Flashcard* bisa dijadikan permainan karena media yang sangat menyenangkan. Dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa media *Flashcard* bisa sebagai media pembelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris karena media yang menarik, gampang dibawa kemana mana dan mudah diingat.

Penjelasan lain tentang *Flashcard* yaitu kartu yang digunakan untuk mengingat materi Pelajaran dan mengkaji membahas ulang proses belajar. Jadi media *Flashcard* merupakan media yang digunakan untuk digunakan untuk dalam mengingat dan mengkaji ulang bahasan, jadi media *Flashcard* merupakan media yang menunjang dalam mengenali dan membahas ulang materi Pelajaran seperti : definisi atau istilah, simbol simbol, ejaan bahasa asing, rumus rumus dan lain lain. Anak itu juga terlihat belum mampu menyebutkan nama huruf dan motivasinya rendah dalam menjawab. Mengajukan pertanyaan terlihat dari lambatnya respon anak dan harus dilakukan oleh guru sehingga harus mendukung anak-anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam memikirkan dan menyiapkan media yang tepat guna merangsang perkembangan bahasa anak khususnya berbicara. itulah yang diperlukan Media yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak seperti *Flashcard* (Saputra, 2022).

Dibandingkan metode *Flashcard* metode konvensional kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata karena metode pengajarnya yang cenderung monoton dan membosankan, hal tersebut dijelaskan yaitu metode pembelajaran tradisional yang menggunakan metode ceramah ketika, karena sejak

dulu telah digunakan oleh guru untuk komunikasi lisan kepada murid ketika melakukan proses belajar mengajar, hal ini bisa membuat murid bosan dan jenuh sehingga kemampuan kosakata dan hasil belajar siswa menjadi menurun. Sedangkan menurut Subiyanto menjelaskan mengenai permasalahan dalam konvensional yaitu ketika mengajar guru hanya berpegang pada buku dan murid harus mengikuti pendapat guru sehingga tidak mempunyai kesempatan untuk berpendapat (Fahrudin et al,2021). hal tersebut membuat pembelajaran menjadi monoton karena murid hanya mengikuti perintah guru dan tidak adanya kreativitas ketika mengajar bahasa inggris dikelas

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode *flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris pada anak kelas 3 sekolah dasar dibandingkan metode Konvensional karena membuat kemampuan kosakata anak menjadi bertambah. *Flashcard* lebih efektif dari metode konvensional karena bentuknya yang menarik. Bisa digunakan ketika ketengah ketengah pembelajaran Bahasa Inggris agar pembelajaran lebih menarik. Karena banyak bentuknya dan berbagai kosakata maka *flashcards* bisa digunakan ketika mengajar bahasa inggris.

### **SARAN**

Metode *Flashcard* bisa digunakan untuk kemampuan bahasa inggris pada anak usia sekolah dasar. Penggunaannya yang menarik bisa meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris. Perlunya pelatihan penggunaan *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris

## DAFTAR PUSTAKA

- Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). Pengaruh persepsi siswa atas lingkungan belajar penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara bahasa inggris siswa sekolah menengah atas swasta balaraja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513–523. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupscouns/article/view/516>
- Dewi, E. R. (2018). Metode pembelajaran modern dan konvensional pada sekolah menengah atas. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Evy, C., Widyahening, T., Feri, & Sufa, F. (2022). Jurnal pendidikan anak usia dini pembelajaran kosa kata bahasa inggris dengan media bingo game bagi Anak usia dini. *Jurnal Pendidikan anak usiadini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1341>
- Fahrudin, Ansari, Ahmad S.I. (2021) Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam : *pembelajaran konvensional dan Krisis kreatif* 18 (1) 67-68
- Febiola, Sylvia & Yulsyofriend (2020) Penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berbicara anak usia dini: *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2) 1026-1036
- Fitria, T. N. (2022). Pengajaran kosakata dasar bahasa inggris (english basic vocabulary) dengan metode drilling untuk anak-anak desa kalangan muruk sukoharjo. *lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat terintegrasi*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.34312/ljpm.v1i2.15435>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flashcards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.
- Hashemi, A. (2021). The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: a case of gifted students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(June), 181–191. <https://doi.org/10.17478/jegys.846480>
- Holidazia Rupina, Rodlyah Siti Rojab. (2020) Strategi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Indonesia* Volume 20 Hal 111-120
- Iswari, F. (2017). Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berupa *flashcard* bergambar pada tingkat sekolah dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>

- Wati 1, I.G Oka, N, N. Padmadewi (2020). Penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik, *Indonesia gender and society Jurnal* (2) 41-49  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ>
- Khaulani F., S, Neviyarni., Murni Irda. (2019) Fase dan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar p-ISSN: 2354-9580 e-ISSN: 2685-211X
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Latifa, umi (2017) Aspek perkembangan pada anak sekolah dasar: masalah dan perkembangannya : *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar IAIN Surakarta Academica* (1) ISSN: 2579-9703 (P) | ISSN: 2579-9711 (E)
- Lindawati, N. P. (2018). Kefektifan pengajaran kosakata bahasa inggris pada anak sekolah dasar dengan menggunakan *flashcard*. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59. [https://doi.org/10.37484/manajemen\\_pelayanan\\_hotel.v2i2.40](https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40).
- Maduwu, Byslina (2016). Pentingnya pembelajaran media di sekolah universitas dharmawangsa, *Jurnal Warta Edisi* : 50. ISSN : 1829-7463 (3)
- Mardison Safri (2016) Perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Volume VI Edisi 02 2016, hlm 635-643
- Ni, C. K., Jong, B., Dison, M. A., Thomas, S. A., Yunus, M. M., & Suliman, A. (2020). Enhancing malaysian primary pupils' vocabulary skills using potable games and pear deck. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 19(6), 145–160. <https://doi.org/10.26803/IJLTER.19.6.9>
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95.  
<https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Pradana Pascalian Hadi& Gerhani Febrina (2019) Penerapan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* Volume 2, e-ISSN : 2614-8617 p-ISSN : 2620-7346 DOI : <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Puspitasari F., Andriansyah, A., Riani Guspita, A., Adha A Hakim, A., Jaini, Zahra, N., & Wahyudi. (2022). Implementasi *flashcard* sebagai media untuk menambah kosakata bahasa inggris pada Siswa SD Negeri 016 Kelurahan Sungai Perak. *TRIMAS: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.58707/trimas.v2i2.232>

Saputra.D, M, Fidri, Fatoni & Nurhayati (2022) Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosakata *Jurnal AS-SAID* : Vol.2, No.1, Hal.127-137. E-ISSN: 2774-4175

Saputri, Sisca.W (2020) Pengenalan *flashcard* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris : *jurnal abdikarya* : 2 (1), 2-3

Shafira, Alya , Kurnia A.S, Yeni Y, dan Rendi R.S(2023) Profil kemampuan mengingat kosa kata bahasa inggris siswa menggunakan metode *active Recall* 2023, *Teaching, Learning and Development*,1(1), 69–76.

Siahaan Johanes Hotmatua, Sihombing Sohartuga, Simamora Benyamin Albert, (2022) Studi komparasi kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ips terpadu kelas Viii Di Smp Negeri 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023 *IOSCINCE* 13 (2) (2022) pp. 188-195

Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan pembelajaran kosakata bahasa inggris *Karimah Tauhid* 1 9–10. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7818/3511>

Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>

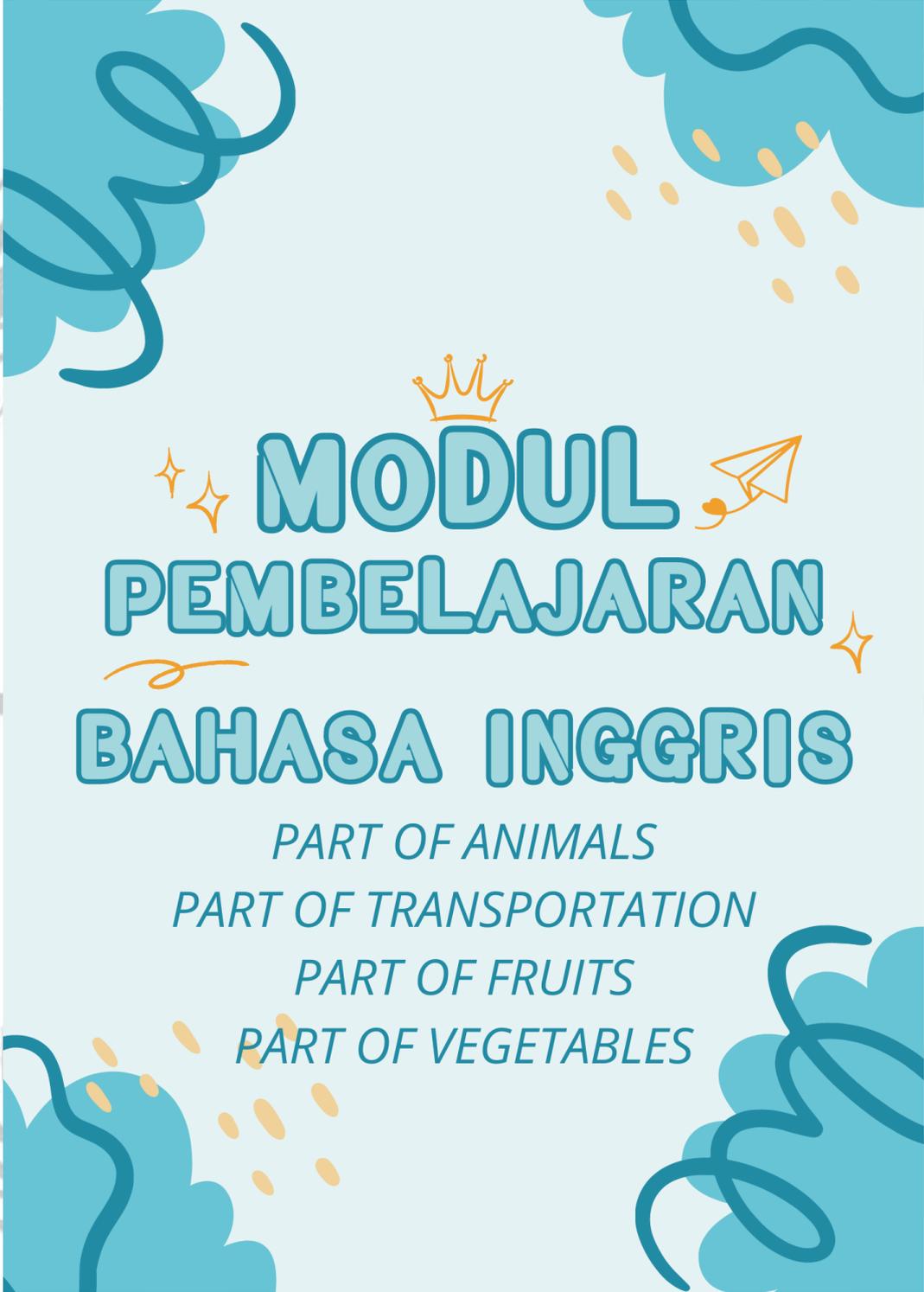
Syamsur M, Mahmud R, Ediaman (2011) Teori pembelajaran skinner, *jurnal SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)* Vol. 3, Ed. 1.

Trisanti L.I.A, Tirtayani, Luh A., Putra A. K. I (2018). Pengaruh media *flashcard* bilingual terhadap kemampuan kosakata bahasa inggris permulaan anak kelompok B TK Gugus Mawa Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 344–352. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15200>.

Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Bahtera* : *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/bahtera.142.02>

LAMPIRAN

MODUL



MODUL  
PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS

*PART OF ANIMALS*

*PART OF TRANSPORTATION*

*PART OF FRUITS*

*PART OF VEGETABLES*



### **INFORMASI MODUL**

Nama Penyusun : Luthfi Alifa Herwandi

Nama Sekolah : SDN Telogomas 2 Malang

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Penyusun : 2023

Materi : Kosakata Bahasa Inggris

Kelas : 3 Sekolah Dasar

Tahun Ajaran : 2023/2024

**MODUL INI DISUSUN SEBAGAI LANGKAH LANGKAH UNTUK  
MELAKUKAN TREATMENT/ PENGAJARAN BAHASA INGGRIS  
DENGAN METODE FLASHCARDS KEPADA ANAK KELAS 3  
SEKOLAH DASAR**

## **BAGIAN 1 : PENDAHULUAN**

Modul ini disusun untuk menjelaskan metode pengambilan data secara detail dan lengkap, serta proses dalam memperoleh data dari para murid kelas 3 sekolah dasar. Modul ini digunakan untuk mengambil data dari sampel yaitu murid sekolah dasar dikarenakan permasalahan pada anak usia sekolah dasar dimana kurangnya penguasaan kosakata. Dalam mempelajari bahasa Inggris sering dialami permasalahan terutama terjadi pada siswa itu sendiri. Hal itu terbukti dari survei yang dilakukan oleh *EPI (English Proficiency Indeks)* dalam (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021) yaitu disebutkan bahwa kemampuan bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar di Indonesia terbilang rendah apabila dibandingkan dengan beberapa negara seperti Malaysia, Korea Selatan, Vietnam, Filipina, India. Dari permasalahan tersebut menurut peneliti tidak bisa dibiarkan begitu saja, perlu dilakukannya upaya untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris untuk usia anak sekolah dasar. Karena kurangnya penguasaan menjadi masalah serius pada siswa yang membuat peneliti menggunakan *Flashcard* dalam mengajar bahasa Inggris. Tujuan penyusunan modul ini untuk memperoleh data dari penelitian *Flashcard* yang diberikan kepada sampel yaitu murid kelas 3 Sekolah dasar dengan mengambil melalui kemampuan mereka dalam menyebut bahasa Inggris Kosakata dari macam macam Binatang, Transportasi, Sayuran dan Buah buahan untuk selanjutnya hasil penelitiannya diolah melalui sampel Uji Wilcoxon dan Uji Mann Whitney. Dengan modul saya mampu meningkatkan kemampuan Kosakata Bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar dengan menggunakan media *flashcard*.

## **BAGIAN 2 : TINJAUAN TEORITIS.**

### **A. Pengertian Kosakata.**

Kosakata adalah komponen dasar untuk memberi nama pada sebuah benda sifat dan kata kerja yang disampaikan. Dari penjelasan di atas bahwa kosakata memiliki beberapa pengertian yaitu: 1. Beberapa kata yang bisa digunakan atau dipakai siswa 2. Sejumlah kata yang selalu digunakan untuk berbahasa 3. Daftar kata yang terdiri dari beberapa huruf dan artinya. Dari beberapa pengertian di atas membuat kosakata memiliki kegunaan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak di sekolah, kemampuan anak dalam mengucapkan kosakata pun meningkat seiring dengan bertambahnya umur, kemampuan kosakata anak meningkat seiring bertambahnya usia, hal itu digunakan untuk media komunikasi kepada orang lain oleh anak (Fitriyani & Nulanda, 2017)

### **B. Faktor yang mempengaruhi Kosakata Bahasa Inggris.**

Ketika belajar di kelas terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam belajar. Hal itu seperti dijelaskan oleh (Agistiawati & Asbari, 2020)

1. Faktor internal : dari dalam diri sendiri yaitu faktor individual
2. Faktor eksternal : dari luar diri sendiri yaitu faktor sosial

Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain kematangan dan pertumbuhan, kecerdasan, Latihan dan faktor pribadi juga ternyata salah satu yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam belajar, dalam hal ini mungkin bahasa inggris dan juga faktor lain yang berpengaruh terhadap kemampuan seorang anak yaitu faktor eksternal yaitu dari keluarga, guru dan mengajarnya, lingkungan dan kesempatan sosial dan kesempatan yang ada, hal di atas ternyata membuat seseorang termotivasi untuk belajar terutama dalam hal ini belajar bahasa inggris.

### C. Permainan Dalam Bahasa Inggris

Fitriyani & Nulanda, (2017) yaitu bahwa *Flashcard* adalah sebuah kartu bergambar yang di buat dengan menggunakan media gambar atau foto, di bagian terdapat gambar yang berada pada keterangan *Flashcard*. Pada permainan ini terdapat gambar dari *Flashcard* yang akan membantu kecerdasan anak. Karena visual mempunyai pengaruh terhadap anak dalam mengingat sesuatu atau memahami sesuatu dibandingkan verbal/audio Hudson et al. dalam Fitriyani & Zulanda 2017.

### BAGIAN 3 PROSEDUR PENELITIAN

Dalam penelitian ini fasilitator melakukan pengambilan data melalui *Flashcard* yang diukur melalui kemampuan mereka dalam mengucapkan 4 macam kosakata dari macam macam Binatang, buah buahan, sayuran dan Transportasi.

#### **Tujuan Pembelajaran**

Modul ini disusun untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada anak kelas 3 sekolah dasar melalui pembelajaran bahasa inggris dan langkah untuk menjelaskan arti dari kosakata bahasa inggris melalui media pembelajaran *flashcard*.

#### **Kegiatan Pembelajaran**

1. *Part Of Animals*
2. *Part Of Transportation*
3. *Part Of Fruits*
4. *Part Of Vegetables*

#### **Indikator Penilaian**

1. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris
2. Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris
3. Percaya diri
4. Keaktifan

### **Target Peserta Didik:**

Diharapkan siswa mampu memahami materi Kosakata Bahasa Inggris

Diharapkan siswa mempunyai motivasi belajar bahasa Inggris

Diharapkan *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan Kosakata anak Usia Sekolah Dasar

### **Bahan Ajar**

Kartu *flashcard* sebanyak 40 butir

### **Model Pembelajaran**

Metode Tanya Jawab antara Fasilitator/ peneliti kepada murid kelas 3 Sekolah Dasar

Prosedur ini dibagi menjadi beberapa sesi yaitu.

#### Sesi 1 : *PART OF ANIMALS*

1. Tujuan : Memberikan pembelajaran bahasa inggris melalui nama nama hewan “ *Name Of Animals* ” dan memberikan pemahaman mengenai arti dari kosakata macam macam Kendaraan dengan ini diharapkan siswa mengerti kosakata tersebut
2. Alat dan bahan : 10 Kartu *Flashcard* yang berisi macam macam kosakata bahasa inggris untuk mengetahui nama nama hewan.
3. Waktu Pembelajaran : 30 menit S/D 1 jam
4. Prosedur Pengambilan Data
  - A. Fasilitator membuka pertemuan dengan mengucapkan Salam dan memperkenalkan diri kepada murid.
  - B. Fasilitator memberikan penjelasan *Flashcard* dengan menyebutkan bahasa inggris dari kosakata tersebut satu per satu.
  - C. Fasilitator meminta murid mengulang bahasa inggris dari kosakata tersebut.
  - D. Fasilitator membuka pertanyaan dengan clue “WHO IM I” dan meminta murid menyebutkan bahasa inggris yang dimaksud ketika fasilitator menyebutkan cluenya.
  - D. Peserta diminta menyebutkan kosakata dari nama nama hewan.
  - E. Fasilitator memberitahu jawaban yang benar.
  - F. Fasilitator meminta peserta untuk mengulangi jawaban yang benar.
  - G. Fasilitator menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih dan menyampaikan untuk bertemu pada sesi berikutnya.

## SESI 2 : *PART OF TRANSPORTATIONS*

1. Tujuan : Memberikan Pembelajaran bahasa inggris melalui nama nama hewan “ *name Of Transportation*” melalui pembelajaran dan memberikan pemahaman mengenai arti dari kosakata macam macam Kendaraan melalui permainan *flashcards* dengan ini diharapkan siswa mengerti kosakata tersebut

2. Alat dan Bahan : *Flashcard* dan kosakata bahasa inggris untuk mengetahui nama nama alat kendaraan

3. Waktu Pembelajaran: 30 menit S/D 1 jam

4. Prosedur Pengambilan Data

A. Fasilitator membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan memperkenalkan diri kepada murid

B. Fasilitator memberikan penjelasan *Flashcard* dengan menyebutkan bahasa inggris daftar kosakata satu per satu

C. Fasilitator meminta murid mengulang bahasa inggris dari kosakata tersebut.

D. Fasilitator membuka pertanyaan dengan clue “WHO IM I” dan meminta murid menyebutkan bahasa inggris yang dimaksud ketika menyebutkan clue nya.

D. Peserta diminta menyebutkan kosakata dari nama nama kendaraan.

E. Fasilitator memberitahu jawaban yang benar

F. Fasilitator meminta peserta untuk mengulangi jawaban yang benar

G. Fasilitator menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih dan menyampaikan untuk bertemu di sesi berikutnya.

## Sesi 3 : *PART OF FRUITS*

1. Tujuan : Memberikan Pembelajaran bahasa inggris melalui nama nama Buah buahan “ *name Of Fruits*”

2. Alat dan Bahan : *Flashcard* dan kosakata bahasa inggris untuk mengetahui nama buah buahan

3. Waktu Pembelajaran: 30 menit S/D 1 jam

4. Prosedur

A. Fasilitator membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan memperkenalkan diri kepada murid.

B. Fasilitator memberikan penjelasan *Flashcard* dengan menyebutkan bahasa inggris dari kosakata satu per satu

C. Fasilitator meminta murid mengulang bahasa inggris dari kosakata tersebut.

D. Fasilitator membuka pertanyaan dengan clue “WHO IM I” dan meminta murid menyebutkan bahasa inggris yang dimaksud ketika menyebutkan cluenya.

E. Peserta diminta menyebutkan kosakata dari nama buah buahan.

F Fasilitator memberitahu jawaban yang benar

G. Fasilitator meminta peserta untuk mengulangi jawaban yang benar

H Fasilitator menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih dan menyampaikan untuk bertemu di sesi berikutnya

#### Sesi 4: *PART OF VEGETABLES*

1. Tujuan : Memberikan Pelajaran bahasa inggris melalui “ *Part Of Vegetables*”

2. Alat dan Bahan : *Flashcard* dari macam macam Sayuran

3. Waktu Pembelajaran : 30 menit S/D 1 Jam

4. Prosedur

A. Fasilitator membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan memperkenalkan diri kepada murid.

B.Fasilitator memberikan penjelasan *Flashcard* dengan menyebutkan bahasa inggris dari kosakata satu per satu

C. Peserta diminta menyebutkan kosakata dari nama buah buahan.

D. Fasilitator membuka pertanyaan dengan clue “WHO IM I” dan meminta murid menyebutkan bahasa inggris yang dimaksud ketika menyebutkan cluenya.

E.Fasilitator memberitahu jawaban yang benar

F. Fasilitator meminta peserta untuk mengulangi jawaban yang benar

G. Fasilitator menutup pertemuan dengan mengucapkan terimakasih dan menyampaikan untuk bertemu di sesi berikutnya

#### BAGIAN 4: PENUTUP

Diharapkan dengan modul ini penelitian dengan eksperimen menggunakan *Flashcard* akan berjalan dengan baik dan sesuai prosedur. Para murid menjadi suka dengan Pelajaran bahasa inggris karena metodenya menarik dan bagus dan juga guru menjadi mempunyai metode yang baru untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris pada siswa sekolah dasar terutama menggunakan metode pembelajaran *flashcard*.

## DAFTAR PUSTAKA

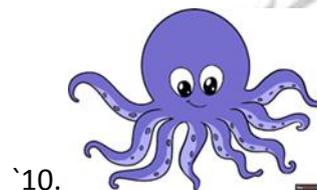
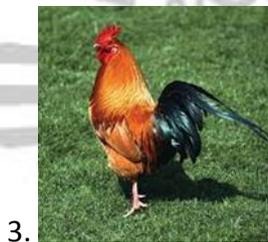
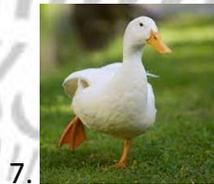
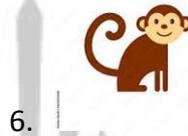
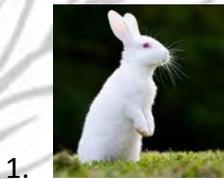
- Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). Pengaruh persepsi siswa atas lingkungan belajar penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara bahasa inggris siswa sekolah menengah atas swasta balaraja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513–523. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycounts/article/view/516>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flashcards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>

**Soal Pre-test**

**Soal pre-test part of Animals**

Sebutkan Kosakata bahasa Inggris dari 10 soal berikut ini dengan benar

(Mention the following English Vocabulary below properly and correctly)

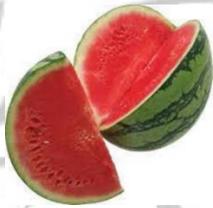


## Part Of Fruits

### Soal Pre-test Part Of fruits

Sebutkan Kosakata Bahasa Inggris dibawah ini dengan baik dan benar sebanyak 10 soal  
(Mention the English Vocabulary below properly and correctly as many as 10 question)

1.



6.



2.



7.



3.



8.



4.



9.



5.



10.



Soal *Pre-test* Part Of Transportation

Sebutkan Bahasa Inggris dibawah ini dengan baik dan benar sebanyak 10 soal



1.



6.



2.



7.



3.



8.



4.



9.



5.



10.

### Soal *Pre-test* Part of vegetables

Tuliskan kosakata bahasa Inggris di bawah ini dengan baik dan benar sebanyak 10 soal.

(Mention The English Vocabulary below properly and correctly in as many as 10 questions)

1.



6.



2.



7.



3.



8.



4.



9.



5.

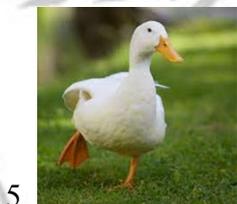
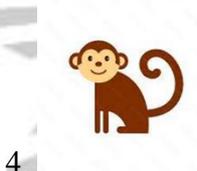
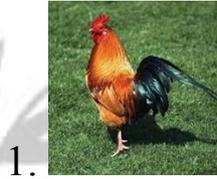


10.



Soal *Post-test* Part Of Animals

Sebutkan Kosakata bahasa Inggris dari 10 soal berikut ini dengan benar  
(Mention the following English Vocabulary below properly and correctly)



### Soal *Post-test* part Of Fruits

Sebutkan Kosakata Bahasa Inggris dibawah ini dengan baik dan benar sebanyak 10 soal

(Mention the English Vocabulary below properly and correctly in as many as 10 questions)



### SOAL *POST-TEST* PART OF TRANSPORTATION

Sebutkan Kosakata bahasa Inggris dari 10 soal berikut ini dengan benar  
(Mention the following English Vocabulary below properly and correctly)



Soal *Post-test* Part Of vegetables

Sebutkan Kosakata bahasa Inggris dari 10 soal berikut ini dengan benar  
(Mention the following English Vocabulary below properly and correctly)



*Pre-test (Key Answer)*

**PART OF ANIMALS**

1. Rabbit
2. Dog
3. Chicken
4. Fish
5. Bird
6. Monkey
7. Duck
8. Turtle
9. Cat
10. Octopuss

**PART OF TRANSPORTATION**

1. Car
2. Plane
3. Boat
4. Cruise ship
5. Air Ballon
6. Ambulance
7. Police car
8. Bus
9. Bicycle
10. Motorcycle

**PART OF FRUITS**

1. Watermelon
2. Banana
3. Orange
4. Apple
5. Pineapple
6. Durian
7. Mango
8. Grape
9. Strawberry
10. Pumpkin

**PART OF VEGETABLES**

1. Lettuce
2. Cauliflower
3. Tomato
4. Spinach
5. Carrot
6. Broccoli
7. Chili
8. Bean Sprout
9. Garlic
10. Corn

*Post-test (Key Answer)*

**Part Of Animals**

1. Hen
2. Fish
3. Bird
4. Monkey
5. Duck
6. Turtle
7. Cat
8. Octopus
9. Rabbit
10. Dog

**Part Of Fruits**

1. Banana
2. Watermelon
3. Pumpkin
4. Apple
5. Grape
6. Strawberry
7. Mango
8. Durian
9. Pineapple
10. Orange

**Part Of Transportation**

1. Plane
2. Bycycle
3. Motorcycle
4. Car
5. Bus
6. Police Car
7. Ambulance
8. Hot Air Balloons
9. Cruise ship
10. Boat

**Part Of Vegetables**

1. Garlic
2. Spinach
3. Tomato
4. Cauliflower
5. Lettuce
6. Bean Sprout
7. Chili
8. Brocoli
9. Carrot
10. Spinach

Uji Scoring Part Of Animals

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
Sampel 1										
Sampel 2										
Sampel 3										
Sampel 4										
Sampel 5										
Sampel 6										
Sampel 7										
Sampel 8										
Sampel 9										
Sampel 10										
Sampel 11										
Sampel 12										
Sampel 13										
Sampel 14										
Sampel 15										
Sampel 16										
Sampel 17										
Sampel 18										
Sampel 19										
Sampel 20										
Sampel 21										
Sampel 22										
Sampel 23										
Sampel 24										
Sampel 25										
Sampel 26										
Sampel 27										

Uji Scoring Part Of Fruits

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
Sampel 1										
Sampel 2										
Sampel 3										
Sampel 4										
Sampel 5										
Sample 6										
Sampel 7										
Sampel 8										
Sampel 9										
Sampel 10										
Sampel 11										
Sampel 12										
Sampel 13										
Sampel 14										
Sampel 15										
Sampel16										
Sampel 17										
Sampel 18										
Sampel 19										
Sampel 20										
Sampel 21										
Sampel 22										
Sampel 23										
Sampel 24										
Sampel 25										
Sampel 26										
Sampel 27										

*Uji Scoring Part Of Transportation*

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
Sample 1										
Sample 2										
Sample 3										
Sample 4										
Sample 5										
Sample 6										
Sample 7										
Sample 8										
Sample 9										
Sampel 10										
Sampel 11										
Sampel 12										
Sampel 13										
Sampel 14										
Sampel 15										
Sampel 16										
Sampel 17										
Sampel 18										
Sampel 19										
Sampel 20										
Sampel 21										
Sampel 22										
Sampel 23										
Sampel 24										
Sampel 25										
Sampel 26										
Sampel 27										

*Uji Scoring Part Of Vegetables*

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
Sampel 1										
Sampel 2										
Sampel 3										
Sampel 4										
Sampel 5										
Sampel 6										
Sampel 7										
Sampel 8										
Sampel 9										
Sampel 10										
Sampel 11										
Sampel 12										
Sampel 13										
Sampel 14										
Sampel 15										
Sampel 16										
Sampel 17										
Sampel 18										
Sampel 19										
Sampel 20										
Sampel 21										
Sampel 22										
Sampel 23										
Sampel 24										
Sampel 25										
Sampel 26										
Sampel 27										

## DAFTAR PUSTAKA

Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). *Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Swasta Balaraja*. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513–523. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/516>

Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.

Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.

## Validitas & Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.930	40

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	20.6053	78.299	.554	.927
A2	20.7895	79.090	.467	.928
A3	20.2895	81.617	.309	.930
A4	20.6316	77.266	.670	.926
A5	20.8158	78.587	.534	.928
A6	20.8158	77.992	.605	.927
A7	20.5789	76.953	.720	.926
A8	20.3421	81.258	.309	.930
A9	20.6579	77.312	.661	.926
A10	20.3421	80.988	.350	.929
A11	20.9474	79.943	.431	.929
A12	20.7632	80.186	.337	.930
A13	21.0526	80.700	.428	.929
A14	20.6053	77.651	.629	.927
A15	20.2895	81.076	.407	.929
A16	20.8947	79.394	.470	.928
A17	20.7895	79.198	.455	.929
A18	21.0000	80.378	.414	.929
A19	20.9737	79.161	.560	.928
A20	20.8684	77.307	.715	.926
A21	20.4474	79.227	.507	.928
A22	20.3158	81.357	.320	.930

A23	21.0526	80.808	.410	.929
A24	20.3421	81.258	.309	.930
A25	20.4474	78.308	.626	.927
A26	20.8421	78.407	.565	.927
A27	20.3684	80.617	.380	.929
A28	20.3684	81.050	.318	.930
A29	20.8947	79.340	.476	.928
A30	20.5000	79.392	.457	.928
A31	20.3947	79.381	.530	.928
A32	21.0263	80.891	.365	.929
A33	20.5526	79.497	.426	.929
A34	20.4737	80.364	.349	.930
A35	20.4474	79.011	.535	.928
A36	21.0263	80.621	.406	.929
A37	20.7895	77.090	.703	.926
A38	20.5000	79.338	.464	.928
A39	20.5526	79.821	.388	.929
A40	20.7895	78.819	.499	.928

### Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen

#### Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST-TEST EKSPERIMEN	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
- PRE-TEST EKSPERIMEN	Positive Ranks	20 <sup>b</sup>	10.50	210.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. POST-TEST EKSPERIMEN < PRE-TEST EKSPERIMEN

b. POST-TEST EKSPERIMEN > PRE-TEST EKSPERIMEN

c. POST-TEST EKSPERIMEN = PRE-TEST EKSPERIMEN

#### Test Statisticsa

	POST-TEST EKSPERIMEN - PRE-TEST EKSPERIMEN
Z	-3.922 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**Uji Wilcoxon kelompok kontrol**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST-TEST EKSPERIMEN	Negative Ranks	3 <sup>a</sup>	2.00	6.00
- PRE-TEST EKSPERIMEN	Positive Ranks	0 <sup>b</sup>	.00	.00
	Ties	15 <sup>c</sup>		
	Total	18		

a. POST-TEST EKSPERIMEN < PRE-TEST EKSPERIMEN

b. POST-TEST EKSPERIMEN > PRE-TEST EKSPERIMEN

c. POST-TEST EKSPERIMEN = PRE-TEST EKSPERIMEN

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	POST-TEST EKSPERIMEN - PRE-TEST EKSPERIMEN
Z	-1.732 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.083

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

**Uji Mann Whitney Kelompok Eksperimen & Kelompok Kontrol**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Intervensi	Kelompok			
	Eksperimen	20	28.50	570.00
	Kontrol	18	9.50	171.00
	Total	38		

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Intervensi
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	171.000
Z	-5.435
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Diagram Perbandingan *Pre-test* dan *post-test* (kelompok eksperimen & Kelompok Kontrol)

