



Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Mega Saptia Pratiwi^{1*}, Supangat², Dyah Pravitasari³,

^{1,2,3}Universitas Nurul Huda

*E-mail: saptiamegappratiwi@mail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya pemahaman kosakata pada siswa kelas I di MI Nurul Huda Sukaraja pada pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dikarenakan dari faktor penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti berupaya mencoba menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menggunakan media *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain *Nonequivalent Control Group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IA MI Nurul Huda Sukaraja yang berjumlah 22 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kosakata siswa sebelum menerapkan media *flashcard* adalah 42,85 dan nilai rata-rata kosakata siswa setelah menerapkan media *flashcard* adalah 79,52. Dan Hasil uji *paired sampel t-test* bahwa nilai signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Karena (nilai sig = $0.000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI Nurul Huda Sukaraja.

Kata Kunci: Media *flashcard*, Kosakata.

Abstract

This research was motivated by a lack of understanding of vocabulary in class I students at MI Nurul Huda Sukaraja when learning Indonesian, this was due to the lack of varied use of learning media. To overcome this problem, researchers are trying to apply more varied learning media by using media flashcard. This research aims to determine the influence of the media flashcard on students' vocabulary. This research uses a quantitative approach with a design experimental method Nonequivalent Control Group design. The subjects of this research were class IA MI Nurul Huda Sukaraja students, totaling 22 engineering students purposive sampling. The data collection techniques for this research are in the form of observation, tests and documentation. This research used a pretest before being given treatment and a posttest after being given treatment. The results showed that the average value of students' vocabulary before applying the media flashcard is 42.85 and the average value of students' vocabulary after applying the media flashcard is 79.52. And test results paired sampel t-test if the significance value is <0.05 then H_0 is rejected and conversely if the significance value is >0.05 then H_0 is accepted. Because (sig value = $0.000 < 0.05$) then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus there is media influence flashcard on the Indonesian vocabulary of class I MI Nurul Huda Sukaraja students.

Keywords: Flashcard media, Vocabulary.

PENDAHULUAN

Salah satu komponen paling penting dalam keberhasilan siswa dalam bahasa Indonesia dan dalam mempelajari topik-topik lainnya adalah kosakata. Kosakata merupakan indikator utama kemahiran berbahasa. Sejauh mana seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dalam suatu bahasa harus sebanding, baik dalam ukuran maupun kompleksitas, dengan kosakata mereka. Ketika kita memiliki kosakata yang lebih besar, semakin besar pula kemungkinan kita dapat berkomunikasi secara efektif dalam bahasa target. Pernyataan ini menunjukkan bahwa tingkat bahasa seseorang berbanding lurus dengan jumlah kosakata yang dimilikinya. Jika seseorang tidak memiliki kosakata yang cukup, mereka akan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi secara efektif (Kurniawati & Karsana, 2020).

Pembelajaran dikatakan baik apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, dimana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman dari proses pembelajaran tersebut, salah satunya berupa prestasi belajar yang baik. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget bahwa tahap perkembangan anak usia SD (usia 7-11 tahun) pada umumnya mereka berfikir atas dasar pengalaman konkret/nyata (Marinda, 2020).

Ketika siswa belajar bahasa Indonesia, mereka terutama diinstruksikan tentang penggunaan bahasa yang tepat untuk berbagai konteks dan situasi. Guru dan siswa perlu bekerja sama selama proses pembelajaran jika mereka ingin mencapai potensi yang baik. Instruktur adalah pendidik dan pengajar yang mempengaruhi kehidupan pribadi siswa, oleh siswa sering digunakan sebagai panutan, bahkan menjadi figur identifikasi diri.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 28 Oktober 2022 mengenai pembelajaran bahasa Indonesia diketahui bahwa kurangnya penguasaan kosa kata dari siswa, hal ini terlihat ada beberapa siswa yang belum mampu memahami kosakata bahasa Indonesia dengan baik, dalam pelafalannya kurang tepat dan saat menulis sebuah huruf kadang kala terjadi seperti huruf yang terbalik atau tertukar dengan beberapa huruf: *b/d*, *p/g*, *g/q*, *t/f*. Guru sering kali hanya mengandalkan buku teks dan format ceramah di kelas. (Umroh, n.d.) menjelaskan bahwa siswa masih membuat catatan sambil mendengarkan pelajaran.

Diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru tentang efektivitas berbagai jenis materi pembelajaran dikatakan bahwa sebagian besar pengajar jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan media nyata dalam pembelajaran siswa mereka (Widia & Emidar, 2020). Memanfaatkan *flashcard* untuk belajar bahasa Indonesia merupakan suatu metode yang sangat sukses karena melibatkan penggunaan alat bantu visual dalam bentuk kartu bergambar, yang menurut siswa menarik. Selain itu, *flashcard* dapat dimasukkan ke dalam permainan interaktif, sehingga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam penguasaan kosakata (Hotimah, n.d.).

Sangat masuk akal untuk memprediksi bahwa siswa akan menggunakan *flashcard* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kosakata mereka, terutama kemampuan mereka untuk memperhatikan bahasa dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Tinjauan literatur yang dilakukan oleh Ida Latifatul Umroh (2019) menyimpulkan bahwa

siswa mendapat banyak manfaat dari penggunaan *flashcard* sebagai sarana untuk memperoleh kosakata baru (Umroh, n.d, 2019).

Berdasarkan uraian masalah di atas, jelaslah bahwa pembelajaran bahasa Indonesia selama ini tidak berjalan dengan semestinya. Karena masalah-masalah di atas, siswa tidak dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan pertumbuhan bahasa mereka melambat. Masalah ini harus segera diperbaiki. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan *flashcard*, yang merupakan cara baru untuk belajar. (Febriyanto & Yanto, 2019) mengatakan bahwa *flashcard* adalah "alat bantu ingatan" yang berbentuk kartu persegi atau persegi panjang yang bertuliskan teks atau gambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kosakata Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sinambela (2020) dalam Rosa (2023), penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang mengolah data dengan menggunakan angka untuk menghasilkan informasi yang terstruktur. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk memperoleh informasi yang menggambarkan ciri-ciri objek, peristiwa atau situasi (Rosa & Rianto, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Nurul Huda Sukaraja 43 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas 1-A yang berjumlah 22 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik non-probabilitas. Jenis sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t dengan desai penelitian yaitu *Quasi experimental design Nonequivalent Control Group*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemeriksaan normalitas ini dimaksudkan untuk melihat apakah data penelitian tersebut terdistribusi secara normal. Ada dua cara untuk melakukan uji normalitas yaitu menggunakan uji Shapiro-Wilk serta Kolmogorov-Smirnov. Apabila nilai signifikan tersebut kurang dari 0,05, data penelitian dianggap tidak normal; jika lebih dari 0,05, maka dianggap normal. Nilai signifikansi pre-test untuk kelompok eksperimen ialah 0,011, sedangkan nilai post-test ialah 0,000, selaras dengan temuan uji normalitas. Pada *Pre-Test* dan *Post-Test*, tingkat signifikansi kelompok kontrol ialah 0,001 serta 0,009. Dengan demikian, ambang batas signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Control		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	Pre-Test	.217	21	.011	.912	21	.059
	Post-Test	.288	21	.000	.871	21	.010
	Pre-Test	.254	21	.001	.885	21	.018
	Post-Test	.221	21	.009	.884	21	.017

Distribusi data yang teratur diverifikasi dengan menggunakan temuan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Pada kelas eksperimen, kolom Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi Pre-Test sebesar 0,059 dan nilai Post-Test sebesar 0,010. Nilai post-test kelas kontrol masing-masing sebesar 0,017 dan 0,018 untuk signifikansi post-test. Data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas mengikuti uji normalitas. Untuk menentukan apakah akan menerima atau menolak hipotesis, peneliti melakukan uji homogenitas dan membandingkan tingkat signifikansi (sig) dengan tingkat signifikansi (sig) 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Di bawah ini adalah tabel yang menampilkan hasilnya:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.168	1	40	.286
	Based on Median	.870	1	40	.357
	Based on Median and with adjusted df	.870	1	39.882	.357
	Based on trimmed mean	1.133	1	40	.294

Mengacu terhadap tabel yang tersedia, Mean Based On memiliki nilai sig sebesar 0,286, yang secara statistik signifikan (dibandingkan dengan ambang batas 0,05). Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama. Dengan asumsi data mengikuti distribusi normal, uji T sampel berpasangan dapat digunakan untuk menentukan signifikansi perbedaan antara rata-rata dua sampel berpasangan. Data

sampel dikumpulkan dari peserta yang sama, dengan setiap variabel diukur dalam berbagai skenario dan kondisi.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test - post-Test	-36.6667	7.95822	1.73663	-40.28921	-33.04413	-21.114	20	.000
Pair 2 Pre-Test - post-Test	-28.09524	12.09093	2.63846	-33.59896	-22.59151	-10.648	20	.000

Tingkat signifikansi yang diperoleh dari uji hipotesis paired *sample t-test* adalah 0,000, yang secara signifikan lebih rendah dari batas minimal 0,05. Siswa kelas satu di MI Nurul Huda mendapatkan manfaat besar dari penggunaan kartu flash untuk mempelajari kata-kata baru dalam bahasa Indonesia. Media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam berbahasa Indonesia. Ho dianggap tidak dapat diterima sedangkan Ha dianggap dapat diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media *flashcards* dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia siswa, perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil pretest-posttest siswa. Subjek kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Subjek eksperimen memperoleh peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat pada perolehan rerata mean yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Menurut Soedjito dalam Hilaliyah (2018), kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, dan kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan (Halaliyah, n.d.). Menurut Indriana (2011) dalam Saputri “media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya” (Saputri, 2020).

Media *flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif mempunyai dua sisi depan dan belakang, Sisi berisi gambar atau simbol dan berisi definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian. Sederhana dan mudah dibawa Media *flashcard* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rahman & Haryanto, 2014) antara lain: mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

Dari data nilai Pre-Test dapat diketahui bahwa sebelum penggunaan media *flashcard* siswa kelas I masih mengalami kesusahan dalam belajar kosakata Bahasa Indonesia, mengenal dan menghafal setiap kosakata masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan skor 42.85. Sedangkan setelah *flashcard* diterapkan di kelas sebagai media belajar membuat siswa kelas I lebih mudah dalam mengenal dan menghafal setiap kosakata Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa saat Post-Test yaitu 79.52%.

Berdasarkan hasil uji paired sampel t-test bahwa nilai signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Karena (nilai sig = $0.000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh secara signifikan terhadap kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas 1. Adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*).

KESIMPULAN

Setelah diterapkan media *flashcard* maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kosakata siswa sebelum menerapkan media *flashcard* adalah 42,85 dan nilai rata-rata kosakata siswa setelah menerapkan media *flashcard* adalah 79,52. Dan Hasil uji *paired sampel t-test* bahwa nilai signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Karena (nilai sig = $0.000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI Nurul Huda Sukaraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajjjah, J. H., & Selvi, E. (2021). Pengaruh kompetensi dan komunikasi terhadap kinerja perangkat desa. *Jurnal Manajemen*, 13.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Halalijah, R. (n.d.). *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA MEI 2019*.
- Hotimah, E. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS II MI AR-ROCHMAN SAMARANG*. 04(01).
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA FLASHCARD PADA SISWA KELAS I SDN BAJAYAU TENGAH 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Rosa, D., & Rianto, M. R. (2023). Pengaruh Lingkungan Kerja Serta Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja PT. SKF Indonesia. *Jurnal Audit dan Perpajakan (JAP)*, 1(2), 110–113. <https://doi.org/10.47709/jap.v1i2.2039>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Umroh, I. L. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB (STUDY EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLOGOREJO SUKODADI LAMONGAN)*.
- Widia, W., & Emidar, E. (2020). KORELASI PENGUASAAN KOSAKATA BIDANG LINGKUNGAN HIDUP DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPANASI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 PADANG. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 195. <https://doi.org/10.24036/108282-019883>