

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INDONESIA MELALUI MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA
KELAS II MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**JULIANA
NIM: 1052016024**

**Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
LANGSA
2021**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana pada
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa**

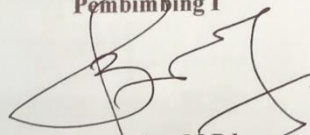
Diajukan Oleh:

JULIANA

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM: 1052016024**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Dr. Jelita, M.Pd
NIDN.2005066903**

Pembimbing II



**Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN.2024078301**

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA
MELALUI MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA
KELAS II MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 03 Juni 2021 M
22 Syawal 1442 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

Dr. Jelita, M.Pd
NIDN. 2005066903

Sekretaris

Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Anggota

Fenny Angreni, M.Pd
NIDN. 2004018801

Anggota

Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303

Mengetahui:

Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603 200801 1 009

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : JULIANA
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa/ 28-Mei-1999
Nomor Pokok : 1052016024
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Alamat Asal : Desa Geudubang Aceh

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul "*Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas II MIN 4 Langsa*" adalah benar hasil usaha sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 9 April 2021

Hormat saya,


JULIANA



ABSTRAK

Juliana (1052016024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas II MIN 4 LANGSA.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 4 Langsa. Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa adalah karena siswa tidak semangat pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mendengar apa yang disampaikan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui media *flash card* pada siswa kelas II MIN 4 Langsa. Prosedur penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II MIN 4 Langsa yang berjumlah 23 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes lisan. Teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa terus mengalami peningkatan berturut-turut dari perolehan nilai rata-rata 51,95 (39,13%) pada siklus I dan 76,30 (91,30%) pada siklus II. Disamping itu penggunaan media *flash card* juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa di mana siklus I aktivitas belajar siswa diperoleh rata-rata 64,06% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 89%.

Kata Kunci: Penguasaan Kosakata, Media *Flash Card*.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang yang senantiasa menganugrahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi dengan judul *"Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas II MIN 4 Langsa"*. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan orang-orang yang mengikuti jejak perjuangannya.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segala daya dan upaya guna menyelesaikannya, namun tanpa bantuan dari berbagai pihak penyusunan ini tidak mungkin dapat terwujud. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim , MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Iqbal Ibrahim, S.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Ibu Rita Sari M.Pd, selaku Ketua Jurusan PGMI
4. Ibu Dr. Jelita, M.Pd, selaku pembimbing pertama.
5. Nina Rahayu, M.Pd, selaku pembimbing kedua.
6. Bapak M. Zaiyar, M.Pd, selaku dosen Penasehat Akademik.
7. Terima kasih kepada orang tua, dan keluarga yang telah bersusah payah mengasuh, membimbing dan membantu penulis dalam segala hal,

terutama do'a yang telah mereka panjatkan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

8. Terima kasih kepada Agustina, S.Pd. I, selaku wali kelas dan seluruh siswa kelas II MIN 4 Langsa yang telah membantu peneliti dalam kegiatan penelitian di kelas tersebut sehingga berjalan dengan baik.
9. Tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan program studi PGMI yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, atas dukungannya.

Kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ilmiah ini selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, April 2021

Penyusun

Juliana
NIM. 1052016024

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Hipotesis Tindakan	7
BAB II KERANGKA TEORI	8
A. Penelitian Tindakan Kelas	8
B. Kajian Teori Yang Relevan	12
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	12
2. Kemampuan Penguasaan Kosakata	17
3. Media <i>Flash Card</i>	22
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Objek Tindakan	32
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	32
C. Metode Pengumpulan Data	32
D. Instrumen Pengumpulan Data	34
E. Metode Analisis Data	40
F. Indikator Keberhasilan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Hasil <i>Pretest</i>	42
2. Paparan Siklus I	43
3. Paparan Siklus II	49

B. Pembahasan Hasil Penelitian	54
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran-saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1.	Kisi-kisi Soal Tes Siklus I	35
Tabel. 3.2.	Kisi-kisi Soal Tes Siklus II	36
Tabel. 3.3.	Instrumen Observasi Aktivitas Guru	38
Tabel. 3.4.	Instrumen Observasi Aktivitas Siswa	39
Tabel. 4.1.	Hasil <i>Pretest</i> Siswa	42
Tabel. 4.2.	Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I ..	46
Tabel. 4.3.	Hasil Penguasaan Kosakata Siklus I	48
Tabel. 4.4.	Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .	52
Tabel. 4.5.	Hasil Penguasaan Kosakata Siklus II	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Lembar Observasi Guru.
3. Lembar Observasi Siswa.
4. Kisi-kisi Soal dan Jawaban Tes Siklus I.
5. Kisi-kisi Soal dan Jawaban Tes Siklus II.
6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
7. Rekapitulasi Nilai Siswa Pratindakan.
8. Rekapitulasi Nilai Siswa Siklus I.
9. Rekapitulasi Nilai Siswa Siklus II.
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.
11. Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Siklus II.
12. Surat Izin Penelitian.
13. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.
14. Dokumentasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi dan Informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas. Pembaharuan mengiringi perputaran zaman yang tak henti-hentinya berputar sesuai dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi mereka, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi perkembangan tersebut, lembaga pendidikan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik.¹

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam

¹ Udin Syaefuddin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2012), p. 1–2.

menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan juga merupakan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu.²

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi juga bisa di masjid, di rumah, dan sebagainya. Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, di sekolah ataupun diluar sekolah.³

Sebagai pendidik kita harus mampu untuk menjadikan diri kita sebagai seorang pendidik yang profesional, kreatif, dan mampu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini agar peserta didik lebih semangat dan lebih berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Di sekolah, guru adalah orang tua, dan peserta didik adalah anak. Sebagai seorang guru, kita harus memiliki kasih sayang sama halnya seperti antara anak dan orangtua, agar pembelajaran yang kita lakukan dapat berlangsung secara harmonis.⁴

Dalam melakukan pembelajaran bahasa Indonesia, guru harus memperhatikan bagaimana orientasi pengajaran bahasa Indonesia dari mengajar

² Redja Mudyaharjo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), p.

3.

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), p. 31.

⁴ Djamarah, p. 3.

sampai ke pembelajaran. Pengajaran yang diberikan ke anak didik meliputi beberapa keterampilan yaitu: keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Pengajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari kegiatan membaca. Dengan adanya kegiatan membaca tersebut, minimal siswa akan mendapatkan banyak kosakata. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami penguasaan kosakata sesuai dengan tingkat dan kemampuan siswa. Keterampilan berbahasa seseorang dapat dilihat pada kemampuannya dalam menguasai kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasainya maka semakin besar juga kemungkinan keterampilan berbahasanya. Pada siswa kelas II yang tergolong masih kelas rendah, pembelajaran bahasa Indonesia yang diutamakan kepada peserta didik yaitu mengacu pada upaya dalam peningkatan kemampuan siswa untuk menguasai kosakata.

Perlu kita sadari bahwa belajar bahasa tidak akan terlepas dari belajar kosakata. Penguasaan kosakata merupakan bagian terpenting dalam keterampilan berbahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, akan semakin terampil pula ia dalam berbahasa. Penguasaan kosakata adalah salah satu syarat yang utama dalam menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa. Semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang, maka akan semakin besar kemungkinan seseorang tersebut terampil dalam berbahasa, dan semakin mudah pula ia menyampaikan serta menerima informasi baik secara lisan ataupun tulisan.⁵

⁵ Kasno, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia', 2004, 1.

Flash Card adalah kartu-kartu huruf bergambar yang dilengkapi dengan huruf dan kata-kata dalam bentuk kartu, atau dengan kata lain *flash card* merupakan kartu yang berisi kata atau gambar. Media *flash card* dapat digunakan untuk pengembangan pembendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak didik dan dibacakan. *Flash card* adalah sekumpulan kartu yang memberikan informasi, seperti kata-kata maupun nomor pada satu ataupun kedua sisinya, yang digunakan dalam pembelajaran dikelas ataupun pembelajaran mandiri.⁶

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 4 Langsa pada siswa kelas II, disini peneliti menemukan bahwa siswa masih memiliki kemampuan yang rendah dalam penguasaan kosakata. Siswa juga kurang tepat dan cepat dalam menyampaikan beberapa kosakata yang ada dilingkungan sekitarnya. Misalnya; kosakata mengenai ciri-ciri hewan ataupun tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar. Kebanyakan siswa hanya mampu menyebut 2 ataupun 3 ciri hewan saja. Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 4 Langsa masih tergolong sangat rendah. Hal tersebut terjadi karena kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu disebabkan karena guru kurang menggunakan media pada saat proses pembelajaran, dan biasanya guru lebih sering menggunakan metode ceramah.

⁶ Rita Kusumawati and Andi Mariono, 'Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya', *Teknologi Pendidikan*, 4.1 (2016), 24–32 (p. 26).

Salah satu tugas pendidik yang berkaitan dengan masalah ini adalah guru harus mampu menemukan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan menyenangkan untuk peserta didik yang masih tergolong kelas rendah ini. Salah satu media pembelajaran yang peneliti yakini mampu untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pembelajaran melalui media *flash card*. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merasakan perlu adanya untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul ***Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas II MIN 4 Langsa.***

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II MIN 4 Langsa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang ciri-ciri hewan dan tumbuhan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui media *flash card* pada siswa kelas II MIN 4 Langsa ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui media *flash card* pada siswa kelas II MIN 4 Langsa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti sendiri ataupun pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, wawasan pemikiran, dan pengetahuan terhadap upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 4 Langsa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa.
- 2) Mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

b. Bagi Guru:

- 1) Dapat digunakan sebagai masukan untuk menjawab permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan sumber daya yang ada dan memanfaatkannya dengan sebaik mungkin.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menentukan strategi untuk pembelajaran.

- 2) Dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang peneliti susun adalah sebagai berikut:

1. Motivasi dan aktivitas belajar siswa lebih meningkat dengan adanya pembelajaran menggunakan media *flash card*.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 4 Langsa mengenai ciri-ciri hewan dan tumbuhan.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Penelitian Tindakan Kelas

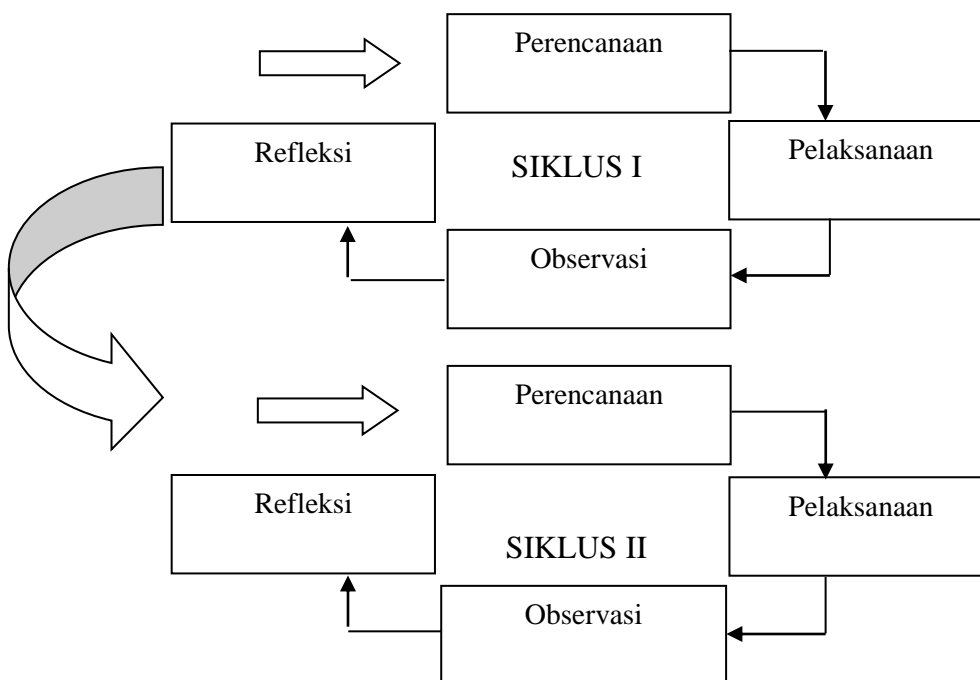
Penelitian Tindakan Kelas menurut Hopkins diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya. Melalui penelitian tindakan kelas, para guru dibiasakan untuk tidak sekedar menjadi seorang pendidik, tetapi sekaligus dipacu agar menjadi seorang peneliti yang mandiri. Dalam skala yang lebih luas, penelitian tindakan kelas juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kebijakan-kebijakan sekolah.⁷

Menurut Joni dan Tisno, PTK merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Suyanto mendefinisikan PTK sebagai penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran dikelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan cara melakukan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas guru sehari-hari dikelasnya. Rochiati mendefinisikan PTK adalah bagaimana usaha sekelompok guru dalam mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat

⁷ Nursanjaya dan Amiruddin, *Rancangan Penelitian Tindakan Dalam Bidang Pendidikan Dan Sosial* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2010), p. 109.

mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.⁸

Berdasarkan uraian yang telah peneliti jelaskan diatas, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat kegiatan yaitu; perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap tersebut dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya secara ulang sampai masalah di anggap selesai. Dalam penelitian ini, peneliti merencanakan melaksanakan beberapa siklus untuk mengatasi masalah meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas II MIN 4 Langsa. Secara visual tahapan PTK adalah sebagai berikut;



Gambar. 2.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart.⁹

⁸Zetty Azizaton Ni'mah, 'Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru: Antara Cita Dan Fakta', *Realita*, 15.2 (2017), 1–11 (p. 3).

Berdasarkan alur siklus diatas, maka tahapan-tahapan dalam penelitian kelas ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan, penelitian dirancang bersama dengan kolaboratif dalam penelitian, menyusun rencana tindakan dan penelitian tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan penelitian. Perencanaan tersebut yaitu dengan membuat rencana pembelajaran yang menggunakan model, metode, pendekatan sebaik mungkin dan dapat dilaksanakan secara efektif dalam berbagai situasi lapangan.

- a. Merancang RPP.
- b. Mempersiapkan instrument penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan selalu memperhatikan langkah-langkah yang telah dirumuskan dalam perencanaan.

- a. Kegiatan Awal
 - 1) Orientasi: memusat perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari.
Dapat dilakukan dengan menunjukkan benda yang menarik, memberikan ilustrasi, membaca berita di surat kabar, dan sebagainya.
 - 2) Apersepsi: memberikan persepsi awal kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan.
 - 3) Motivasi: guru memberikan gambaran manfaat mempelajari materi yang diajarkan, dan sebagainya.

⁹ Dwi Wulandari, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match', *TAMAN CENDIKIA*, 01 (2017), p. 116.

- 4) Pemberian acuan: biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi secara garis besar.
- 5) Pembagian kelompok belajar dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran).

b. Kegiatan Inti

- 1) Kegiatan eksplorasi: yaitu guru menjelaskan, siswa dapat menemukan konsep (belajar bersama). Serangkaian kegiatan pembelajaran yang member kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan berbagai informasi, pemecahan masalah, dan inovasi.
- 2) Kegiatan elaborasi: yaitu guru memfasilitasi, siswa berdiskusi, mengerjakan soal, dan yang lainnya. Serangkaian kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri melalui berbagai kegiatan.
- 3) Kegiatan konfirmasi: yaitu membantu siswa menarik kesimpulan, penegasan, dan penguatan konsep. Serangkaian kegiatan pembelajaran yang member kesempatan bagi peserta didik untuk dinilai, diberi penguatan, dan diperbaiki secara terus menerus.

c. Kegiatan Akhir/Penutup.

- 1) Rangkuman/simpulan
- 2) Memberikan tes tertulis ataupun lisan.
- 3) Mengulang kembali simpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab terhadap siswa.

4) Memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran.

3. Pengamatan/Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan sejalan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap observasi ini, peneliti mencatat data-data yang didapat pada aktivitas siswa dan guru untuk mengetahui proses pembelajaran dan data tentang tujuan dari penelitian.

4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang amat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti merenungkan kembali yang telah dilaksanakan dalam tindakan. Apabila hasil dari tindakan tersebut baik, maka tindakan selanjutnya dapat dilanjutkan, namun apabila dalam tindakan itu perlu adanya perbaikan, maka tindakan tersebut perlu diulangi secara keseluruhan.

Keempat tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini merupakan prosedur dalam penelitian tindakan kelas yang sering disebut dalam satu siklus. Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan dalam beberapa siklus. Namun dalam pelaksanaannya harus secara berurutan.

B. Kajian Teori yang Relevan

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa adalah kunci pokok bagi kehidupan manusia di atas bumi ini, karena dengan adanya bahasa orang bisa berinteraksi dengan sesama. Bahasa merupakan sumber daya bagi kehidupan bermasyarakat. Menurut Depdiknas, bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Menurut Harun Rasyid, Masyur dan Suratno, bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut KBBI, bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, dan sopan santun yang baik.¹⁰

b. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 20 menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Jihad, pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu; 1) belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, 2) mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa.

Menurut Usman, pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran

¹⁰N Nurhasanah, 'Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia.', *Eduscience*, 2.2 (2017), pp. 88–89.

merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Winataputra menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Menurut Lerner, defenisi bahasa adalah sebagai suatu sistem komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca dan menulis. Sedangkan menurut Chaer bahasa adalah sebuah sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Belajar bahasa Indonesia disekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual masyarakat Indonesia.

Sementara itu, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra seperti dongeng dan yang lainnya.
- 2) Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dan menceritakan sesuatu seperti kegiatan sehari-hari dan yang lainnya.
- 3) Membaca; seperti membaca huruf, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan dan yang lainnya.

- 4) Menulis; seperti menulis karangan naratif dengan tulisan yang rapi dan jelas, serta memperhatikan pemakaian ejaan dan tanda baca dengan menggunakan kosakata yang tepat.¹¹

c. Peranan bahasa Indonesia.

Peranan bahasa Indonesia antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai Bahasa Nasional; sebagai lambang kebanggaan dan identitas nasional, bahasa persatuan kita memiliki nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa yang harus dipertahankan dan direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari tanpa ada rasa rendah diri, malu, dan acuh tak acuh. Indonesia memiliki banyak budaya dan bahasa yang berbeda-beda hampir di setiap daerah.
- 2) Sebagai Bahasa Negara; dalam “Hasil Perumusan Seminar Politik Bahasa Nasional” yang diselenggarakan di Jakarta pada tanggal 25 s.d 28 Februari 1975 dikemukakan bahwa di dalam kedudukannya sebagai bahasa Negara, bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai bahasa dalam perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta menjadi bahasa resmi kenegaraan, pengantar dilembaga-lembaga pendidikan/pemanfaatan ilmu pengetahuan, pengembangan kebudayaan, pemerintah, dan lain-lain.
- 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan; menurut Sunaryo tanpa adanya bahasa (termasuk bahasa Indonesia) IPTEK tidak dapat tumbuh dan berkembang. Selain itu, bahasa Indonesia di dalam struktur budaya, ternyata memiliki kedudukan, fungsi, dan peran ganda yaitu sebagai akar dan

¹¹ Oman Farhrohman, ‘Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI’, *Jurnal Primary*, 09.1 (2017), 24 (pp. 25–27).

produk budaya yang sekaligus berfungsi sebagai sarana berfikir dan sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tanpa peran bahasa serupa itu, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak akan dapat berkembang. Implikasinya di dalam pengembangan daya nalar, menjadikan bahasa sebagai prasarana berpikir modern. Oleh karena itu, jika cermat dalam menggunakan bahasa, kita akan cermat pula dalam berpikir karena bahasa merupakan cermin dari daya nalar (pikiran).¹²

2. Kemampuan Penguasaan Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata berarti pembendaharaan kata atau kekayaan kata yang dipakai. Sebagai tolak ukur keterampilan berbahasa, kosakata merupakan tolak ukur pembendaharaan kata yang dipakai, wawasan kata yang digunakan, serta ketetapan pemakaiannya dalam konteks kalimat. Keraf mengatakan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila mendengar materi membaca. Adwinata mengaitkan kosakata sebagai berikut; 1) semua kata yang terdapat dalam semua bahasa, 2) kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dalam lingkaran yang sama, 3) daftar sejumlah kata atau frasa dari sebuah bahasa yang disusun secara alfabetis disertai bahasa dan keterangannya.¹³

¹² Ummul Khair, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI', *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2018), 81 (pp. 86-87) <<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>>.

¹³ Munirah Munirah and Hardian Hardian, 'Pengaruh Kemampuan Kosakata Dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sma', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16.1 (2016), 78 (p. 82) <https://doi.org/10.17509/bs_jpbasp.v16i1.3064>.

Kosakata adalah pembendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Kosakata merupakan hal yang paling penting pada proses peningkatan aspek perkembangan bahasa anak. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan banyak juga bahasa yang diungkapkan oleh anak tersebut. Menurut Soedjito, kosakata merupakan; 1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, 2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara, 3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, 4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.¹⁴

Kosakata menurut Kridaklasana sama dengan leksikon. Leksikon adalah 1) komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, 2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, ataupun suatu bahasa, 3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan singkat dan praktis. Sedangkan dalam KBBI, kosakata diartikan sebagai pembendaharaan kata.¹⁵

Hurlock mengemukakan kosakata yang harus dikuasai oleh anak-anak usia 6-13 tahun atau siswa SD/MI ada dua jenis, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum mencakup kata-kata umum yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, yakni; kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, kata perangkai, atau kata ganti orang. Sedangkan kosakata khusus

¹⁴ Nurliya Febrisma, 'Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1.2 (2013), 109–21 (p. 112).

¹⁵ Nurjannah, 'Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni', *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4.8 (2019), 292–313 (p. 290).

merupakan kata-kata khusus yang meliputi hal-hal tertentu seperti; kosakata waktu, warna, uang, kosakata rahasia, kosakata populer, dan kosakata makian.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan pembendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang dalam proses berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut untuk menyusun sebuah kalimat yang baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap sebagai gambaran dari tingkat pendidikannya.

Kemampuan dalam penguasaan kosakata itu sendiri sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Jika peserta didik mampu menguasai kosakata yang banyak, maka peserta didik itu sendiri akan mampu berbahasa yang baik pula. Penguasaan kosakata itu sendiri merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasainya.

Menurut Tarigan Dj, jenis-jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut:¹⁷

- 1) Kosakata dasar,
- 2) Kosakata aktif dan kosakata pasif,
- 3) Bentuk kosakata baru,
- 4) Kosakata umum dan khusus,
- 5) Makna denotasi dan konotasi,
- 6) Kata tugas, dan

¹⁶ Utami Dewi Pramesti, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang', *Puitika*, 11.1 (2015), 82–93 (p. 84).

¹⁷ Febrisma, pp. 112–13.

7) Kata benda (nomina).

b. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah pembendaharaan kata atau kekayaan kata yang dikuasai seseorang. Penguasaan kosakata dalam jumlah yang banyak sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan berkomunikasi dengan bahasa. Djiwandono mengemukakan bahwa penguasaan kosakata dibagi menjadi dua, yaitu penguasaan kosakata yang bersifat pasif-reseptif dan aktif-produktif. Penguasaan kosakata yang bersifat pasif-reseptif hanya berupa kemampuan untuk memahami arti suatu kata ketika kata itu didengar atau dibaca pada wacana orang lain tanpa disertai kemampuan untuk secara spontan dan atas prakarsa sendiri menggunakan dalam wacananya. Sedangkan penguasaan kosakata yang bersifat aktif-produktif tidak sekedar berupa pemahaman seorang terhadap arti kata yang didengar atau dibaca, melainkan secara nyata dan atas prakarsa serta penguasaannya sendiri mampu menggunakan dalam wacana untuk mengungkapkan pikirannya.¹⁸

c. Indikator Pencapaian Penguasaan Kosakata

1) Penguasaan Pasif-Reseptif

- a) Menunjukkan benda atau memperagakan sikap, tingkah laku dan lain-lain yang dimaksudkan oleh kata-kata tertentu.
- b) Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan.

¹⁸ Yohana Dini Trisnani Susanto, 'Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan', 2017, 1-86 (p. 14).

- c) Memilih kata yang memiliki arti sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim).
 - d) Memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim).
- 2) Penguasaan Aktif-Produktif
- a) Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.
 - b) Menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim).
 - c) Menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim).
 - d) Menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok.¹⁹

Menurut Tarigan, pada dasarnya ada 4 cara untuk menguji kosakata yaitu sebagai berikut:

- 1) Identifikasi: siswa memberi respon secara lisan ataupun tulisan dengan mengidentifikasi sebuah kata sesuai dengan batasan atau penggunaannya.
- 2) Pilihan berganda: siswa memilih makna yang tepat bagi kata yang teruji dari tiga atau empat batasan.
- 3) Menjodohkan: kata-kata yang teruji disajikan dalam satu jalur dan batasan-batasan yang akan dijodohkan disajikan secara sembarang pada jalur lain.
- 4) Memeriksa: siswa memeriksa kata-kata yang diketahuinya atau yang tidak diketahuinya. Ia dituntut untuk menulis batasan kata-kata yang diperiksanya.²⁰

¹⁹ Susanto, pp. 17–18.

²⁰ Susanto, p. 19.

3. Media *Flash Card*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²¹

Secara umum, kegunaan media antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi; guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian,

²¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sleman Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2017), pp. 27–28.

minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.²²

b. *Media Flash Card*

Flash card merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang terdiri atas dua sisi, dengan sisi depan yang berisi gambar dan sisi belakang yang berisi penjelasan atau keterangan mengenai gambar yang berada pada sisi depan kartu tersebut. Gambar yang ada pada kartu dapat berupa gambar tangan atau foto, ataupun memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada *flash card*. Ukuran *flash card* dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Namun pada umumnya, media ini hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang.²³

Menurut Buttner, *flash card* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Susilana dan Riyana juga mengemukakan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 30x50 cm. Sedangkan menurut Indriana, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. Adapun menurut Arsyad, *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada suatu yang berhubungan

²² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Edisi ke-2 (Yogyakarta: PENERBIT GAVAMEDIA, 2016), pp. 5–6.

²³ Azisah Ardiyanti, Irianti Bandu, and Moses Usman, 'Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)', *Jurnal Ilmu Budaya*, 6.1 (2018), 176–86 (p. 179) <<https://doi.org/10.34050/jib.v6i1.4327>>.

dengan gambar. *Flash card* berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁴

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Kartu ini mempunyai dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang. Sisi depan berisi gambar atau simbol. Sedangkan sisi belakangnya berisi kata, keterangan gambar ataupun definisi. Ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas, biasanya berukuran sekitar 8x12 cm, dan 25x30 cm.

c. Kelebihan Media *Flash Card*

Media *flash card* tergolong dalam media visual (gambar). Media ini juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil, media ini dapat disimpan di dalam tas, ataupun saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan dimana saja.
- 2) Praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media ini dibuat dengan cara yang sangat praktis, dan dalam penggunaannya seorang guru tidak memerlukan aliran arus listrik.
- 3) Gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dapat melihat hurufnya atau teksnya.

²⁴ Femmy Angreany and Syukur Saud, 'Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar', *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1.2 (2017), 138–46 (p. 140) <<https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>>.

- 4) Menyenangkan, dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya, siswa berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak.²⁵

d. Manfaat Media *Flash Card*

Media *flash card* mempunyai beberapa kegunaan, antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.
- 3) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 5) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.²⁶

e. Langkah-langkah Pembuatan Media *Flash Card*

Menurut Susilana dan Riyana, langkah-langkah dalam membuat media *flash card* adalah sebagai berikut:

- 1) Siapkan kertas yang lumayan tebal, seperti kertas duplek. Kertas ini digunakan sebagai tempat untuk menempelkan gambar dan kata yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran.

²⁵ Muh. Haris Zubaidillah and Hasan Hasan, 'Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2.1 (2019), 41 (pp. 47–48) <<https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>>.

²⁶ Wahano, 'Desain Flashcard Media Inovasi Untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1 - 9 Pada Anak Usia Dini', 2 (2016), 79–87 (p. 81).

- 2) Kertas diukur dengan ukuran 25x30 cm, dan diberikan tanda lalu garis sesuai dengan tanda yang sudah diberikan.
- 3) Potonglah kertas yang sudah diukur, sehingga membentuk seperti kartu-kartu yang berukuran 25x30 cm. Kemudian potonglah kartu sesuai dengan jumlah gambar dan kata yang akan diajarkan.
- 4) Jika objek gambar dibuat langsung dengan tangan, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya seperti kertas HVS, ataupun kertas karton.
- 5) Gambarlah dengan alat gambar, seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai, lalu langsung ditempelkan pada alas kertas tersebut.
- 6) Jika ingin menggunakan gambar yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka gambar tinggal dipotong dan ukurannya disesuaikan, kemudian ditempelkan menggunakan perekat.
- 7) Bagian akhir, berikan tulisan pada kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek gambar yang telah ditempelkan.²⁷

f. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Menurut Susilana dan Riyana, langkah-langkah penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa.

²⁷ Ashiong P Munthe, 'Pada Pelajaran Membaca Permulaan', *JURNAL DINAMIKA PENDIDIKAN*, 11 (2018), 210–28 (p. 216).

- 2) Guru mencabut satu persatu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya.
- 3) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamatai dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu.
- 4) Media *flash card* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada didekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flash card* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

Sedangkan menurut Indriana, langkah-langkah penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.²⁸

Tim Repository UPI juga mengemukakan beberapa langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran dikelas untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang dijabarkan dalam dua bagian, yaitu sebagai berikut:

²⁸ Munthe, pp. 217–18.

1) Sebelum Penyajian

- a) Mempersiapkan diri.
- b) Mempersiapkan *flash card*.
- c) Mempersiapkan tempat.
- d) Mempersiapkan siswa.

2) Saat Penyajian

- a) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter didepan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru.
- b) Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar dibagian depan menghadap siswa.
- c) Untuk menarik perhatian siswa, tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal “bintang”.
- d) Kemudian baliklah gambar tersebut sehingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat.
- e) Mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan.
- f) Setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang, kemudian lakukan seperti langkah 3 dan 4.
- g) Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu terakhir.
- h) Setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat.

- i) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru.
- j) Mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu diteruskan kepada siswa lain.
- k) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan.²⁹

4. **Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Nurjannah melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata kelas II SDN 5 Soni dengan menggunakan kartu huruf bergambar. Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas II SDN 5 Soni tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) adanya peningkatan presentase kemampuan penguasaan kosakata sebesar 8% pada pra-tindakan menjadi 48% pada siklus satu, (2) dan terjadi peningkatan presentase kemampuan penguasaan kosakata sebesar 60% pada siklus dua, meningkat lagi menjadi 84% pada siklus tiga. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut telah berhasil.³⁰

²⁹ Nurjannah, pp. 294–95.

³⁰ Nurjannah.

Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *flash card* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa di sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa kelas II Sekolah Dasar, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis penelitian ini adalah ada perbedaan kosakata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah pemberian media *flash card*. Analisis *independent sample t-test* dari data *gain score* kelompok eksperimen (11.7895) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (3.2500) dengan nilai *t*-hitung 8.998 dan *sig.* 0,000 ($p < 0,01$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa *flash card* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa.³¹

Tusi Abbidatul Hasanah, D. Cristiana Victoria, dan Ike Anita telah melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini menjelaskan fakta-fakta dan karakteristik siswa secara faktual dan cermat yang nantinya akan diambil kesimpulan. Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas 4 orang yaitu, 3 siswa dan 1 orang guru bahasa Inggris. Pada penelitian ini, data

³¹ Eka Fitriyani and Putri Zulmi Nulanda, ‘Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris’, *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4.2 (2017), 167–82 <<https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>>.

dikumpulkan dengan menggunakan tehnik observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* terbukti dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran bahasa inggris kelas IV di SDN Rancamanyar 1. Peningkatan daya ingat siswa dapat dilihat dari hasil observasi yang meningkat beberapa poin dan hasil tes yang mengalami peningkatan mencapai 15%. Selain dari observasi dan tes, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat menarik perhatian siswa sehingga daya ingatnya juga bertambah.³²

³² Tusi Abbidatul Hasanah, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', *Jurnal Primaria Educationem*, 2.2 (2019), 187–92.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Tindakan

Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flash card* dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

B. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di MIN 4 Langsa. Subyek yang diteliti disini adalah siswa kelas II MIN 4 Langsa, dengan jumlah siswa 23 orang.

C. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, tehnik pengumpulan data adalah langkah yang paling stretegis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data.³³

Tekhnik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tehnik observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Pengamatan dan pencatatan

³³ Suci Arischa, 'Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru', *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau*, 6.Edisi 1 Januari-Juni 2019 (2019), 1-15 (p. 7)
<<http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>>.

yang dilakukan terhadap obyek ditempat atau berlangsungnya peristiwa. Dilihat dari jenisnya dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

- a. Obyek langsung, yaitu observasi yang dilakukan dimana observasi berada bersama obyek yang diselidiki.
- b. Obyek tidak langsung, yaitu observasi dan pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diteliti, misalnya dilakukan melalui film, ataupun rangkaian foto.³⁴

Adapun data yang diambil dalam observasi ini berkenaan dengan peningkatan penguasaan kosakata yang dimiliki siswa tentang ciri-ciri hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran di setiap siklus, serta untuk mengamati aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*.

2. Tes

Menurut Arikunto tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang tepat dan cepat. Sedangkan menurut Nurkencana tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.³⁵

Dalam hal ini, peneliti menggunakan tes lisan. Tes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah peneliti selesai menjelaskan materi. Tes terdiri dari lembar

³⁴ Amiruddin, p. 113.

³⁵ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), p. 179.

soal tes. Lembar soal tes diberikan kepada siswa guna untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa pada saat sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukannya tindakan. Lembar soal tes berbentuk tes essay, namun dilakukan secara lisan. Waktu yang diberikan untuk peserta didik dalam tes lisan ini yaitu kurang lebih 10 menit untuk masing-masing peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh ataupun mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar-gambar peserta didik pada saat proses pembelajaran, dan hasil tes tulis peserta didik.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Untuk mengetahui penguasaan kosakata peserta didik menggunakan media *flash card* adalah dengan alat berupa soal tes secara lisan. Soal tes disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sudah ada. Soal tes diberikan sebelum dan sesudah peneliti melakukan penelitian. Soal tes tersebut diberikan kepada siswa dengan maksud untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata yang diperoleh siswa setelah kegiatan pemberian tindakan dilakukan. Kisi-kisi soal tes yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel. 3.1. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I

No.	Indikator Penguasaan Kosakata	Indikator RPP	Nomor Soal	Indikator Soal
1.	Penguasaan Pasif-Reseptif: Menunjukkan benda atau memperagakan sikap, tingkah laku, dan lain-lain yang dimaksudkan oleh kata-kata tertentu.	Mengidentifikasi hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitar.	1	Siswa menunjukkan 4 gambar hewan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
			2	Siswa menunjukkan gambar hewan berdasarkan ciri-ciri yang dipaparkan oleh guru.
			3	Siswa menunjukkan 4 gambar hewan berdasarkan satu ciri umum hewan.
2.	Penguasaan Aktif-Produktif: Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.	Mengidentifikasi ciri-ciri hewan.	4	Siswa menyebutkan 5 ciri-ciri hewan berdasarkan gambar yang diberikan guru.
			5	Siswa

				menyebutkan satu perbedaan dan persamaan dari ciri hewan berdasarkan gambar yang diberikan oleh guru.
--	--	--	--	---

Tabel. 3.2. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II

No.	Indikator Penguasaan Kosakata	Indikator RPP	Nomor Soal	Indikator Soal
1.	Penguasaan Pasif-Reseptif: Menunjukkan benda atau memperagakan sikap, tingkah laku, dan lain-lain yang dimaksudkan oleh kata-kata tertentu.	Mengidentifikasi tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar.	1	Siswa menunjukkan 4 gambar tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar rumah.
			2	Siswa menunjukkan gambar tumbuhan berdasarkan ciri-ciri yang dipaparkan oleh guru.
			3	Siswa menunjukkan 4

				gambar tumbuhan berdasarkan satu ciri umum tumbuhan.
2.	Penguasaan Aktif-Produktif: Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.	Mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan.	4	Siswa menyebutkan 5 ciri-ciri tumbuhan berdasarkan gambar yang diberikan guru.
			5	Siswa menyebutkan satu perbedaan dan persamaan dari ciri tumbuhan berdasarkan gambar yang diberikan oleh guru.

2. Lembar Observasi

Kegiatan observasi dilakukan di setiap proses pembelajaran. Aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flash card*. Adapun instrument observasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3.3. Instrumen Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam, dan berdoa.			
2.	Guru melakukan apersepsi, dan memotivasi siswa.			
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
4.	Guru menjelaskan materi dengan jelas.			
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			
6.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana penggunaan media <i>flash card</i> .			
7.	Guru mendemonstrasikan cara penggunaan media <i>flash card</i> .			
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			
9.	Guru memberikan soal tes kepada siswa.			
10.	Guru memberikan durasi waktu untuk siswa mengerjakan soal tes.			
11.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran.			

12.	Guru memberikan penguatan materi.			
13.	Guru memotivasi siswa untuk belajar dirumah.			
14.	Guru menutup pelajaran.			

Keterangan :

- Diisi dengan menggunakan tanda (x)
- Ya : jika melakukan aktivitas.
- Tidak : jika tidak melakukan aktivitas.

Tabel. 3.4. Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Siswa menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru.					
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru.					
3.	Siswa mampu menggunakan media <i>flash card</i> .					
4.	Siswa mampu menjawab soal tes yang diberikan secara lisan tanpa bertanya kepada					

	temannya.					
--	-----------	--	--	--	--	--

Keterangan :

- Diisi dengan menggunakan tanda (x)
- Skor (1): Kurang Baik, (2): Cukup, (3): Baik, dan (4): Sangat Baik.

E. Metode Analisis Data

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian deskripsi kualitatif. Analisis data dimulai sejak pengumpulan data. Namun, untuk mempertegas analisis data penelitian ini, peneliti menggunakan alur penelitian Miles dan Huberman, yang mana proses analisis data dilakukan dengan tiga alur kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, yaitu: 1) reduksi data, 2) paparan atau sajian data, 3) penarikan kesimpulan.³⁶

Reduksi data adalah suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah atau data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama pengumpulan data masih berlangsung. Proses pengumpulan data berawal dari cara penyederhanaan atau pemisahan-pemisahan, lalu dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi yang ada. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang digunakan untuk mengarahkan, menggolongkan, memilah-milah serta menajamkan suatu data yang pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan.

³⁶ Amiruddin, p. 175.

Selanjutnya, dilakukan penyajian data. Yakni, sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi disajikan secara naratif. Artinya, hasil penelitian dikembangkan sesuai dengan data yang diperoleh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kegiatan analisis data selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan ketika menganalisis data secara terus menerus, baik pada saat data disajikan atau pada saat penarikan kesimpulan. Untuk maksud tersebut, peneliti perlu melakukan peninjauan ulang terhadap catatan lapangan dan berkonsultasi dengan pihak lain yang dianggap berkompeten terhadap penelitiannya. Dalam penarikan kesimpulan juga dilakukan uji kebenaran dan keabsahan serta kecocokan antara makna-makna yang muncul dalam kesimpulan tersebut dengan data yang ada.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu; berupa peningkatan kosakata yang dimiliki peserta didik dan peserta didik mendapatkan nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 yang telah ditetapkan di sekolah MIN 4 Langsa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan ketuntasan klasikal 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Langsa. Sekolah ini beralamat di Jl. PTPN 1 Kebun Baru, Kecamatan Langsa Baro, Kota Langsa, Provinsi Aceh. Penelitian dilakukan di kelas II MIN 4 Langsa Tahun Ajaran 2020-2021 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan.

A. Hasil Penelitian

1. Hasil *Pretest*

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah MIN 4 Langsa untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selanjutnya pihak sekolah menyerahkan kepada pihak TU (tata usaha) untuk dipertemukan dengan wali dari kelas II. Peneliti melakukan observasi di kelas tersebut untuk melihat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2021, untuk melihat bagaimana kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata. Pelaksanaan pratindakan ini dilakukan dengan cara memberikan tes sebelum tindakan. Adapun data hasil *pretest* siswa kelas II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 4.1. Hasil *Pretest* Siswa

Ketuntasan		Persentase		Rata-rata
Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	
20	3	86,96%	13,04%	26,84

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil *pretest* siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Siswa yang mendapat nilai tuntas hanya berjumlah 3 orang, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 20 orang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata yang dimiliki siswa kelas II masih tergolong sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti merasakan perlu adanya dilakukan tindakan lanjutan.

2. Paparan Siklus I

Sesuai dengan hasil pra siklus di atas maka diadakan tindakan kelas siklus I pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2021. Siklus ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan merancang media *flashcard* yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen keberhasilan belajar siswa, lembar observasi dan soal tes yang akan digunakan pada siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, 2 pertemuan untuk melaksanakan tindakan dan satu kali pertemuan untuk melaksanakan *posttest*. Alokasi waktu masing-masing pertemuan untuk pelaksanaan tindakan adalah 2 x 30 menit.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 22 Februari 2021, selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit). Materi pembelajaran untuk siklus I pertemuan pertama yaitu hewan di lingkungan sekitar rumah. Pada pertemuan pertama siswa yang hadir berjumlah 22 siswa.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan ini diawali dengan membaca doa diantaranya yaitu membaca surat Al-Fatihah. Selanjutnya siswa dikondisikan dengan memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan indicator yang harus siswa kuasai setelah mendapatkan materi atau penjelasan materi.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini siswa terlebih dahulu diperkenalkan tentang hewan apa saja yang sering mereka lihat di sekitar rumah. Untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Pada kegiatan ini guru langsung menjelaskan cara menggunakan media *Flash Card*, sementara siswa mengamati tentang bagaimana guru mendemonstrasikannya. Selanjutnya siswa dan guru sama-sama mengaplikasikan media *Flash Card*.

c) Kegiatan Penutup

Sebelum menutup pelajaran guru dan siswa sama-sama menyimpulkan hasil belajar hari ini, guru juga memberikan nasihat kepada siswa agar jangan lupa belajar dirumah. Kemudian guru menutup pelajaran dengan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, 23 Februari 2021, selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit). Materi pembelajaran untuk siklus I

pertemuan kedua yang dibahas adalah ciri-ciri hewan. Pada pertemuan kedua siswa yang hadir berjumlah 23 siswa.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan ini diawali dengan membaca doa diantaranya yaitu membaca surat Al-Fatihah, Selanjutnya siswa dikondisikan dengan memeriksa kehadiran siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus siswa kuasai setelah mendapatkan materi atau penjelasan materi.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini guru mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan meminta siswa untuk menyebutkan nama-nama hewan yang mereka ingat. Kemudian guru langsung mengajak siswa untuk mengaplikasikan media *Flash Card*, pada saat bermain guru menjelaskan apa saja ciri-ciri hewan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.

c) Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, selanjutnya memberikan informasi bahwa di pertemuan berikutnya siswa akan diperkenalkan dengan materi tentang tumbuhan di sekitar rumah.

Setelah jam pelajaran selesai, guru kembali memotivasi siswa agar tetap rajin dan giat belajar agar bisa melanjutkan ke siklus berikutnya, pertemuan kali ini diakhiri dengan membaca surat Al-Fatihah dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan dengan berlangsungnya tindakan. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan

media *flash card*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi yang telah dibuat, yang berisi tentang aktivitas siswa dan kinerja guru menggunakan media *flash card*.

1. Kegiatan Guru

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dengan menggunakan media *flash card* cukup menarik untuk diikuti. Pada saat proses pembelajaran guru memberikan bimbingan kepada siswa secara menyeluruh. Siswa yang mengalami kesulitan, akan dibimbing langsung oleh guru. Peran guru sebagai fasilitator sangat baik, sehingga siswa berani untuk bertanya hal apa saja yang mereka kurang pahami, dan disini siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kegiatan Siswa

Perubahan suasana pembelajaran terjadi secara bertahap. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama, siswa masih belum sepenuhnya memperhatikan guru, beberapa anak masih sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Saat guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *flash card*, perhatian dan partisipasi siswa sudah mulai terlihat. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan nama hewan berdasarkan gambar yang di perlihatkan. Suasana kelas langsung berubah menjadi ramai, karena banyak siswa yang ingin menyampaikan jawaban mereka.

Tabel. 4.2. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Keterangan	Peretemuan Ke I	Pertemuan Ke II
Skor Perolehan	9,5	11

Skor Maksimal	16	16
Persentase Perolehan	59,37%	68,75%
Kriteria Penilaian	Cukup	Cukup
Rata-rata Persentase	64,06%	
Kriteria Penilaian	Cukup	

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I diperoleh data seperti pada tabel diatas. Dari data observasi di atas diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus 1 masih terlihat belum terlalu aktif, hal ini dilihat dari persentase perolehan nya pada pertemuan pertama aktivitas belajar dengan persentase perolehan 59,37 tergolong cukup. Pertemuan kedua aktivitas belajar siswa masih tergolong cukup namun mengalami sedikit peningkatan dari pertemuan pertama dengan persentase perolehan 68,75. Pada siklus I ini aktivitas belajar rata-rata persentase pertemuan 1 dan 2 yaitu 64,06 yang berarti tergolong cukup. Dari data ini selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi pada siklus II.

3. Hasil Penguasaan Kosakata Siswa Siklus I

Tes untuk siklus I dilaksanakan hari rabu, 24 februari 2021. Tes ini diikuti oleh seluruh siswa kelas II MIN 4 Langsa yang berjumlah 23 orang. Berikut hasil tes pada siklus I.

Tabel. 4.3. Hasil Penguasaan Kosakata Siklus I

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	80

Nilai Terendah	20
Jumlah	1195
Rata-rata	51,95
Ketuntasan Klasikal (%)	39,13%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil bahwa pada siklus I masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu nilai 70. Siswa yang tuntas dalam siklus I berjumlah 9 orang, dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 orang.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dipaparkan peneliti dapat menemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki untuk menjadi acuan pelaksanaan siklus II. Berikut adalah kekurangan-kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I.

- 1) Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam bertanya atau menanggapi pertanyaan guru.
- 2) Minat siswa masih tergolong rendah, karena masih terdapat beberapa siswa yang sibuk bermain saat guru menjelaskan.
- 3) Siswa yang tuntas hanya sebanyak 9 siswa, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 14 siswa.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I ini, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

3. Paparan Siklus II

Rencana pada tindakan siklus II ini hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Tetapi ada beberapa hal yang diperbaiki sesuai dengan refleksi tindakan pada siklus I. Kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut;

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagaimana pernah dirancang pada Siklus sebelumnya seperti merancang media *flash card*, menyusun instrumen, lembar observasi, dan soal tes yang nanti juga akan digunakan pada siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes siklus II, dengan alokasi waktu masing-masing pertemuan adalah 2 x 30 menit. Tindakan pada siklus II dilaksanakan mulai tanggal 1 maret 2021 sampai dengan 3 maret 2021.

1) Pertemuan Pertama

a) Kegiatan Awal

Kegiatan ini diawali dengan membaca doa diantaranya yaitu membaca surat Al-Fatihah. Selanjutnya siswa dikondisikan dengan memeriksa kehadiran siswa. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus siswa kuasai setelah mendapatkan materi atau penjelasan materi. Kemudian guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini guru mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang nama dan ciri-ciri hewan di lingkungan sekitar. Selanjutnya guru langsung menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari, yaitu tentang tumbuhan di lingkungan sekitar. Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain *flash card*.

c) Kegiatan Penutup

Sebelum menutup pelajaran guru dan siswa sama-sama menyimpulkan hasil belajar hari ini, guru juga memberikan nasihat kepada siswa agar jangan lupa belajar dirumah. Kemudian guru menutup pelajaran dengan salam.

2) Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan ini diawali dengan membaca doa diantaranya yaitu membaca surat Al-Fatihah, Selanjutnya siswa dikondisikan dengan memeriksa kehadiran siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus siswa kuasai setelah mendapatkan materi atau penjelasan materi.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini guru mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan meminta siswa untuk menyebutkan nama-nama tumbuhan yang mereka ingat. Kemudian guru langsung mengajak siswa untuk mengaplikasikan media *Flash Card*, pada saat bermain guru menjelaskan apa saja ciri-ciri tumbuhan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.

c) Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah jam pelajaran selesai, guru kembali memotivasi siswa agar tetap rajin dan giat belajar dirumah, pertemuan kali ini diakhiri dengan membaca surat Al-Fatihah dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan dengan berlangsungnya tindakan. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flash card*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi yang telah dibuat, yang berisi tentang aktivitas siswa dan kinerja guru menggunakan media *flash card*.

1. Kegiatan Guru

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dengan menggunakan media *flash card* cukup menarik untuk diikuti. Pada saat proses pembelajaran guru memberikan bimbingan kepada siswa secara menyeluruh. Siswa yang mengalami kesulitan, akan dibimbing langsung oleh guru. Peran guru sebagai fasilitator sangat baik, sehingga siswa berani untuk bertanya hal apa saja yang mereka kurang pahami, dan disini siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kegiatan Siswa

Aktivitas siswa pada siklus ke II ini, proses pembelajaran terlihat dengan jelas. Disini siswa terlihat lebih aktif dan meningkat. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan tetapi tetap kondusif. Siswa sangat

bersemangat dalam pembelajaran, banyak siswa yang sudah berani untuk mengeluarkan pendapat dan bertanya kepada guru.

Tabel. 4.4. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Keterangan	Peretemuan Ke I	Pertemuan Ke II
Skor Perolehan	13	15
Skor Maksimal	16	16
Persentase Perolehan	84,25%	93,75%
Kriteria Penilaian	Baik	Sangat Baik
Rata-rata Persentase	89%	
Kriteria Penilaian	Baik	

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diperoleh data seperti pada tabel diatas, pada setiap pertemuan terdapat peningkatan persentase dari semua aspek pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase yang sangat baik, yaitu 89% dengan kriteria baik.

3. Hasil Penguasaan Kosakata Siswa Siklus II

Tes untuk siklus II dilaksanakan hari rabu, 3 Maret 2021. Tes ini diikuti oleh seluruh siswa kelas II MIN 4 Langsa yang berjumlah 23 orang. Berikut hasil tes pada siklus II.

Tabel. 4.5. Hasil Penguasaan Kosakata Siklus II

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	95

Nilai Terendah	50
Jumlah	1755
Rata-rata	76,30
Ketuntasan Klasikal (%)	91,30%

Berdasarkan tabel diatas, data yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan hampir seluruh siswa sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mendapat nilai tuntas yaitu 21 orang siswa, dan siswa yang tidak tuntas yaitu 2 orang siswa. Adapun jika dilihat dari persentase ketuntasan klasikal menunjukkan siswa telah mencapai 91,30%. Dengan demikian, peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa telah mengalami peningkatan, dengan dibuktikan oleh hasil post test siklus II. Dengan demikian, penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya, karena telah mencapai hasil yang di tetapkan.

d. Refleksi

Pada saat pembelajaran siklus ke II pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa berjalan dengan lancer. Pada siklus ke II siswa telah mencapai KKM yang telah di tetapkan. Adapun hasil refleksi pada siklus ke II adalah semakin meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan siswa yang tuntas berjumlah 21 orang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II MIN 4 Langsa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa nilai rata-rata hasil dari data evaluasi dan observasi dari setiap siklus pembelajaran yang telah dilakukan.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan agar guru dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne' dan Brings yang menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.³⁷ Penggunaan media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang diucapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka memperoleh hasil pada siklus I masih terdapat banyak kekurangan, dimana guru belum bisa memotivasi siswa, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa belum terlihat aktif. Sehingga pada siklus I ini, siswa belum mencapai KKM yang diharapkan, karena hasil persentase ketuntasan klasikal adalah 39,13%, sementara persentase ketuntasan klasikal yang diharapkan adalah 80%.

Dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih paham dengan pembelajaran yang berlangsung. Dengan menerapkan media pembelajaran

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), p. 4.

flash card dapat memudahkann siswa dalam mengingat pembelajaran. Karena *flash card* merupakan sebuah media pembelajaran yang tergolong dalam media visual (gambar). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana, bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 30x50 cm.³⁸

Berdasarkan hasil tes dan temuan-temuan dilapangan, dapat diketahui bahwa tindakan pada penelitian ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Penggunaan media *flash card* membuat siswa lebih semangat dan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung., karena media ini mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa merasa belajar dengan menggunakan media *flash card* menyenangkan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai.

³⁸ Angreany and Saud, p. 140.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 4 Langsa dapat diambil kesimpulan bahwa;

1. Penerapan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 4 Langsa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I dan Siklus II. Pada siklus I perolehan nilai rata-rata siswa adalah 51,95 dengan ketuntasan klasikal 39,13%, dan pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa adalah 76,30 dengan ketuntasan klasikal 91,30%.
2. Penggunaan media *flash card* memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa, di mana aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan di setiap pertemuan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I aktivitas belajar siswa diperoleh rata-rata persentase 64,06% dan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase 89%.

B. Saran-saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya guru lebih sering menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, agar pembelajaran yang sedang berlangsung dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media *flash card*.
2. Bagi sekolah, sebaiknya pihak sekolah memberikan dukungan penuh untuk guru, salah satunya dengan menyediakan alat dan bahan yang diperlukan.
3. Bagi pembaca, semoga hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Nursanjaya dan, *Rancangan Penelitian Tindakan Dalam Bidang Pendidikan Dan Sosial* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2010)
- Angreany, Femmy, and Syukur Saud, 'Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar', *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1.2 (2017), 138–46 <<https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>>
- Ardiyanti, Azisah, Irianti Bandu, and Moses Usman, 'Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)', *Jurnal Ilmu Budaya*, 6.1 (2018), 176–86 <<https://doi.org/10.34050/jib.v6i1.4327>>
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017)
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Edisi ke-2 (Yogyakarta: PENERBIT GAVAMEDIA, 2016)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru Dan Anak Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Farhrohman, Oman, 'Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI', *Jurnal Primary*, 09.1 (2017), 24
- Febrisma, Nurliya, 'Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1.2 (2013), 109–21
- Fitriyani, Eka, and Putri Zulmi Nulanda, 'Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris', *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4.2 (2017), 167–82 <<https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>>
- Hasanah, Tusi Abbdatul, 'Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan

- Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', *Jurnal Primaria Educationem*, 2.2 (2019), 187–92
- Kasno, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia', 2004, 1
- Khair, Ummul, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI', *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2018), 81
<<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>>
- Kusumawati, Rita, and Andi Mariono, 'Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya', *Teknologi Pendidikan*, 4.1 (2016), 24–32
- Mudyaharjo, Redja, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008)
- Munirah, Munirah, and Hardian Hardian, 'Pengaruh Kemampuan Kosakata Dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sma', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16.1 (2016), 78
<https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v16i1.3064>
- Munthe, Ashiong P, 'Pada Pelajaran Membaca Permulaan', *JURNAL DINAMIKA PENDIDIKAN*, 11 (2018), 210–28
- Ni'mah, Zetty Azizaton, 'Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru: Antara Cita Dan Fakta', *Realita*, 15.2 (2017), 1–11
- Nurhasanah, N, 'Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia.', *Eduscience*, 2.2 (2017)
- Nurjannah, 'Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni', *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4.8 (2019), 292–313
- Pramesti, Utami Dewi, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang', *Puitika*, 11.1

(2015), 82–93

Sa'ud, udin syaefuddin, *Inovasi Pendidikan* (bandung: penerbit alfabeta, 2012)

Suci Arischa, 'Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru', *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau*, 6.Edisi 1 Januari-Juni 2019 (2019), 1–15
<<http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>>

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sleman Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2017)

Sunendar, Iskandarwassid dan Dadang, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)

Susanto, Yohana Dini Trisnani, 'Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan', 2017, 1–86

Wahano, 'Desain Flashcard Media Inovasi Untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1 - 9 Pada Anak Usia Dini', 2 (2016), 79–87

Wulandari, Dwi, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match', *TAMAN CENDIKIA*, 01 (2017)

Zubaidillah, Muh. Haris, and Hasan Hasan, 'Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2.1 (2019), 41 <<https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>>