

**PERAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA INGGRIS (*VOCABULARY*) PADA MATERI  
*FAMILY* KELAS I DI MIN YOGYAKARTA II**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

**Annis Kurniawati**  
**NIM.07480010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2011**



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Sdri Annis Kurniawati  
Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalaamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Annis Kurniawati  
NIM : 07480010  
Judul : Peran Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Penguasaan Kosakata (*Vocabulary*) Pada Materi *Family* Kelas I Di MIN Yogyakarta II

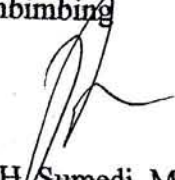
sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Progran Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 23 Mei 2011

Pembimbing

  
Dr. H. Sumedi, M. Ag.  
NIP. 19610217 199803 1 001



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 6139 /2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PERAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA INGGIRS (*VOCABULARY*) PADA MATERI *FAMILY*  
KELAS I DI MIN YOGYAKARTA II**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Annis Kurniawati

NIM : 07480010

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Rabu, 15 Juni 2011

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Dr. H. Sumedi, M.Ag

NIP. 19610217 199803 1 001

Penguji I

Drs. H. Sedya Santosa, S.S., M.Pd

NIP. 19630728 199103 1 002

Penguji II

Dr. Istiningsih, M.Pd

NIP. 19660130 199303 2 002

Yogyakarta, 06 JUL 2011

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga



Dr. H. Hamruni, M.Si

NIP. 19590525 198503 1 005

## MOTTO

وَمِنْ ءَايَاتِهِ خَلْقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَآخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ  
وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعٰلَمِينَ ﴿١٣﴾

*“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang Mengetahui”*.<sup>1</sup>

مَنْ تَعَلَّمَ لُغَةَ قَوْمٍ سَلِمَ مِنْ مَكْرِهِمْ (مقالة)

*“Who knows the language of people, he will be safe from their conspiracy”*<sup>2</sup>  
(Wise word)

“Yang saya dengar, saya lupa.  
Yang saya lihat, saya ingat.  
Yang saya kerjakan, saya pahami”<sup>3</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Muhammad Nasib Ar-Rifa'i, *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2* (Jakarta : Gema Insani, 1999), hal. 721.

<sup>2</sup> Slamet Riyadi, *English For Santri* (Yogyakarta : Nurma Media Idea, 2008).

<sup>3</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung : Penerbit Nusamedia, 2009), hal. 23.

**PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini penulis persembahkan kepada:*

*Almamater Tercinta Program Studi*

*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

*Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين. أشهد أن لا إله إلا الله و أشهد أن محمدًا رسول الله. اللهم صلّ و سلم على سيدنا محمد و على آله وصحبه أجمعين, أما بعد

Puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Peran Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary*) Pada Materi *Family* Kelas I Di MIN Yogyakarta II. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Ichsan, M. Pd. dan Ibu Dra. Asnafiyah, M. Pd. selaku Ketua dan Sekertaris Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. H. Sumedi, M. Ag. selaku Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan ketekunan dan kesabaran dalam meluangkan waktu, tenaga dan fikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Karwadi selaku Penasehat Akademik, selama menempuh program Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Sege nap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
6. Ibu Ratini, S. Pd. I selaku Kepala Sekolah, Ibu Qotrun Nada selaku Guru Bahasa Inggris, beserta Bapak dan Ibu Guru MIN Yogyakarta II.
7. Ayah dan Ibu tercinta (Rosjidi dan Siti Aminah), yang selalu mencurahkan segala kasih dan sayang kepada penulis.
8. Kakak dan adek tersayang (Makhfud Sidiq dan Ihsan Nur Fatoni), yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
9. Teruntuk belahan jiwaku (Sulistianto), yang tak henti-hentinya mendampingi penulis dalam suka maupun duka.
10. Teman-teman PGMI '07, teman senasip seperjuangan di asrama pondok putri AL-Luqmaniyyah (spesial for el\_Sadisy), yang menjadi inspirasi bagi penulis.
11. Sahabatku, (Hanifah, Farah, Mb Lely, Afi, dan Naim), makasih tuk seluruh bantuan yang diberikan kepada penulis.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, makasih atas dukungan yang telah diberikan.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT. Dan mendapat rahmat dari-Nya, amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 April 2011

Penyusun,

**Annis Kurniawati**  
NIM. 07480010

## ABSTRAK

ANNIS KURNIAWATI. Peran Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary*) Pada Materi *Family* Kelas I Di MIN Yogyakarta II. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Latar belakang masalah penelitian ini muncul dari kenyataan bahwa modal yang harus dimiliki siswa agar dapat berkomunikasi atau berbicara Bahasa Inggris secara aktif adalah dengan menguasai kosakata Bahasa Inggris sebanyak-banyaknya. Namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang memiliki hasil kurang memuaskan serta rendahnya minat siswa. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tentang peran penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana peran atau pengaruh penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media *flash card*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap peran media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media *flash card*.

Penelitian ini termasuk *quasi experiment* dengan teknik pengambilan sampel yaitu *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilakukan secara acak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, tes kognitif siswa, dan angket tanggapan siswa. Analisis instrumen meliputi analisis validitas dan reliabilitas.

Hasil analisis validitas menunjukkan dari 20 butir soal terdapat 14 butir soal yang valid, sedang hasil analisis reliabilitas menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0.728 dinyatakan reliabel. Analisis data meliputi analisis deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Media *flash card* memiliki peran atau pengaruh yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary*) pada materi *family* kelas I di MIN Yogyakarta II terlihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis Uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  18.010 dengan signifikan *2-tailed* 0.000 kurang dari taraf 5%, 2) Respon siswa kelas eksperimen dikategorikan sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan media *flash card*, dengan presentase hasil respon perhatian, keterkaitan, memiliki keyakinan, dan kepuasan sebesar 82.14%.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN ABSTRAK.....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI .....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Telah Pustaka .....	8
E. Kajian Teori .....	10
F. Metode Penelitian .....	39
G. Sistematika Pembahasan .....	51
<b>BAB II GAMBARAN UMUM MIN YOGYAKARTA II .....</b>	<b>53</b>
A. Identitas Madrsasah.....	53
B. Letak dan Keadaan Geografis .....	54
C. Sejarah Berdiri dan Perkembangannya.....	54
D. Visi dan Misi.....	55
E. Struktur Organisasi.....	60

F. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan.....	62
G. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	65
<b>BAB III PERAN MEDIA <i>FLASH CARD</i> DALAM PENGUASAAN</b>	
<b>KOSAKATA BAHASA INGGRIS (<i>VOCABULARY</i>).....</b>	<b>68</b>
A. Hasil Penelitian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	
( <i>vocabulary</i> ) Pada Materi <i>Family</i> .....	68
1. Deskripsi Data.....	68
2. Pengujian Hipotesis.....	74
B. Pembahasan .....	77
1. Peran atau pengaruh penggunaan media <i>flash card</i> dalam	
penguasaan kosakata Bahasa Inggris ( <i>vocabulary</i> ) kelas I MIN	
Yogyakarta II.....	77
2. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan	
media <i>flash card</i> .....	82
.....	82
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran-saran .....	88
C. Penutup.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Materi <i>Family</i> pada tingkat SD/MI.....	38
Tabel 1.2	: <i>Pretest-posttest Control Group Design</i> .....	40
Tabel 1.3	: Kisi-kisi soal Kemampuan Kognitif Siswa .....	44
Tabel 1.4	: Klasifikasi Koefisien Validitas.....	47
Tabel 1.5	: Hasil Validitas Butir Soal Kemampuan Kognitif Siswa.....	48
Tabel 2.1	: Data Guru dan Karyawan.....	62
Tabel 2.2	: Daftar Bangunan Gedung.....	65
Tabel 2.3	: Daftar Kegiatan Ekstrakurikuler.....	66
Tabel 2.4	: Sarana Prasarana Yang Mendukung Kegiatan Ekstrakurikuler.....	66
Tabel 3.1	: Presentase Respon Saswa Kelas Eksperimen Terhadap Penggunaan Media <i>Flash Card</i> Berdasarkan Jumlah Responden.....	71
Tabel 3.2	: Klasifikasi Respon Siswa.....	73
Tabel 3.3	: Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Media <i>Flash Card</i> .....	73
Tabel 3.4	: Hasil Uji Normalitas Kamampuan Penguasaan Kosakata Siswa.....	75
Tabel 3.5	: Hasil Uji Homogenitas Penguasaan Kosakata Siswa.....	76
Tabel 3.6	: Hasil Analisis Uji-t Penguasaan Kosakata Siswa.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Hasil Rata-rata Nilai Pretes dan Postes Penguasaan Kosakata.....	69
Gambar 3.2 : Presentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media <i>Flash Card</i> .....	72
Gambar 3.3 : Histogram Selisih Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa.....	78
Gambar 3.4 : Diagram Presentase Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan <i>Flash Card</i> .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Pedoman Pengumpulan Data .....	93
Lampiran 2	: Bukti Seminar Proposal .....	140
Lampiran 3	: Surat Penunjukan Pembimbing .....	141
Lampiran 4	: Kartu Bimbingan Skripsi .....	143
Lampiran 5	: Surat Ijin Penelitian .....	144
Lampiran 6	: <i>Curriculum Vitae</i> .....	151



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri antara guru dan siswa dimana di dalamnya terdapat kegiatan bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi tidak jarang timbul penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan adanya kecenderungan ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan gairah, dan sebagainya.

Peranan guru sebagai pembimbing bertolak dari cukup banyaknya anak didik yang bermasalah. Dalam belajar ada anak didik yang cepat paham terhadap materi pelajaran dan adapula anak didik yang lamban paham terhadap materi yang diberikan oleh guru.<sup>1</sup> Pada saat pembelajaran berlangsung tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua anak didik. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Anak didik cepat bosan duduk di kursi mereka masing-masing untuk menerima pelajaran. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal. 39.

tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Berhasil dan tidaknya pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru maka sebagai seorang guru harus pandai-pandai dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, yang salah satunya adalah dengan pemilihan dan penentuan media yang tepat dan sesuai dengan keadaan anak didik.

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti globe, grafik, gambar, dan sebagainya.. Bahan pelajaran dengan kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh anak didik.<sup>3</sup> Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari. Hal tersebut menjadikan media berfungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari peran media didalamnya, sebab media pembelajaran merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran digunakan dalam rangka untuk upaya meningkatkan mutu proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut merupakan perantara untuk mengantarkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hal

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal, 37.

<sup>3</sup> *Ibid.*, hal,121.

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Aditya Karya, 1989), hal. 1.

tersebut dapat diketahui bahwa konsep materi yang diajarkan oleh guru yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Guru-guru dituntut kreatif menemukan dan menciptakan macam-macam media. Media yang bermuatan bermacam-macam pesan (*masage*). Media pembelajaran tidak hanya bisa menampung satu materi, tetapi beberapa materi sekaligus. Kegiatan pembelajaran mengintegrasikan satu, dua atau beberapa perilaku, dan mengemban satu atau beberapa materi pelajaran.<sup>5</sup>

Begitu juga dengan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dijenjang pendidikan sekolah dasar, masa belajar sekolah dasar merupakan masa penting dalam pertumbuhan kecerdasan, kejiwaan, dan sosial siswa. Karena itu, juga memerlukan media yang tepat. Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyyah merupakan salah satu jenjang pendidikan formal menyelenggarakan program pendidikan pada usia 7-12 th. Adapun tujuannya untuk membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi anak baik potensi fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Program pendidikan SD/MI didasarkan pada tugas perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD/MI memasuki tahap operasional konkret, sementara pembelajaran Bahasa Inggris banyak mengandung unsur-unsur yang sangat berbeda dengan bahasa pertama yang masih sulit untuk mereka cerna, sedangkan anak pada usia ini belum tumbuh

---

<sup>5</sup> Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung : Nuansa, 2010), hal. 18.

pemikiran logisnya, terlebih untuk kelas dasar atau kelas satu, sehingga dalam proses belajar mengajar sering kali terjadi *verbalisme* (kekaburan pengetahuan). Untuk itu diperlukan suatu alat bantu agar lebih mudah dalam proses pembelajaran. Di sinilah letak pentingnya faktor media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media yang dipakai dalam penyampaian materi pendidikan Bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar adalah media *flash card*. Dengan media ini, pesan atau materi akan tersaji dengan lebih baik dan menarik perhatian. Selain itu materi akan lebih mudah untuk diingat dan lebih mendalam kesannya, karena materi-materi tersebut lebih dekat dengan anak-anak, yakni dengan menggunakan alat yang dapat divisualisasikan dan dapat dinikmati dengan panca indera, khususnya indera penglihatan (*visual*). Peranan media *flash card* menjadi sangat penting, karena secara psikologis manusia lebih cenderung pada sesuatu yang indah, baik dan menarik perhatian, salah satunya adalah menggunakan media *flash card* tersebut.

MIN Yogyakarta II merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kota Yogyakarta yang sudah memasukkan pembelajaran Bahasa Inggris, sebagai salah satu yang harus diikuti oleh siswa. Materi tersebut diberlakukan pada tahun 2005,<sup>6</sup> dalam penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional. Ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi dan memberikan beberapa pertanyaan saja tanpa

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Qotrun Nada ( Guru Bahasa Inggris) pada hari senin, tanggal 28 Januari 2011.

menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru merasa repot dalam mempersiapkan media tersebut.

Modal yang dibutuhkan siswa agar dapat berkomunikasi atau berbicara Bahasa Inggris secara aktif adalah dengan menguasai kosakata Inggris yang sebanyak-banyaknya. Adapun kosakata Bahasa Inggris yang perlu dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar diperkirakan sebanyak lebih kurang 500 kata.<sup>7</sup> Para siswa seyogyanya terus menambah kosakata baru, karena kualitas kererampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan untuk terampil berbahasa.

Ditinjau dari hasil pembelajaran siswa kelas 1 MIN Yogyakarta II dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dirasa masih kurang, hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang belum mencapai standar yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu nilai yang harus dicapai minimal 6,5.<sup>8</sup> Salah satu yang menjadi kendala berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kurangnya perhatian siswa serta kurangnya rasa antusias siswa terhadap materi tersebut.<sup>9</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut yang telah dikemukakan di atas, diperoleh bahwa problem siswa masih kurang mampu dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan dengan ditambah dengan media pembelajaran

---

<sup>7</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 43.

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Qotrun Nada (Guru Bahasa Inggris) pada hari Senin, tanggal 28 Januari 2011.

<sup>9</sup> *Ibid.*,



yang kurang variatif dalam menemukan konsep dari yang bersifat verbal menjadi konkret. Dari permasalahan tersebut sudah saatnya diadakan pembaharuan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Yang diharapkan dapat memahami konsep terhadap materi Bahasa Inggris yang disampaikan, serta hasil prestasi yang tinggi dalam pembelajaram Bahasa Inggris. khususnya dalam penelitian ini prestasi dari aspek kognitif. Hal tersebut dapat dilakukan melalui suatu kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang membuat siswa untuk bisa berfikir konkret serta membuat suasana belajar semakin bergairah guna meningkatkan prestasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dari hal-hal tersebut yang menarik penulis untuk mengadakan penelitian di kelas I MIN Yogyakarta II. Penulis memandang perlu diterapkannya media pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, terpacu mengikuti pembelajaran, serta siswa mampu berfikir konkret. Dari latar belakang diatas penulis ingin mengetahui sejauh mana peran atau pengaruh penggunaan media dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris khususnya dalam penguasaan kognitif siswa. Oleh karena itu, skripsi ini berjudul Peran Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada Materi *Family* kelas I di MIN Yogyakarta II.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana peran atau pengaruh penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi *family* kelas I di MIN Yogyakarta II?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi *family*?

### C. TUJUAN DAN KEGUNAAN

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui peran atau pengaruh penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi *family* kelas I di MIN Yogyakarta II.
  - b. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *flash card* dalam kemampuan penguasaan Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi *family* siswa kelas 1 di MIN Yogyakarta II.
2. Manfaat Penelitian
  - a. Secara Teoritis (Keilmuan)
    1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat memberikan informasi tentang pembelajaran yang inovatif serta dijadikan sebagai pemecahan masalah berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Inggris pada usia sekolah dasar.
    2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengevaluasi pembelajaran Bahasa Inggris.

b. Secara Praktis

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu dapat memberikan informasi tentang suatu teknik di dalam pembelajaran yang mengembangkan kemampuan dan potensi siswa.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran serta meningkatkan pengetahuan siswa pada tingkat operasional konkret dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran untuk siswa serta dapat digunakan sebagai perbaikan suatu metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis yaitu dapat menambah wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

**D. TELAAH PUSTAKA**

Berdasarkan penelusuran, terdapat beberapa penelitian yang mempunyai tema hampir sama. Penelitian-penelitian tersebut antara lain :

*Pertama*, skripsi saudara Arif Mulyanto yang berjudul “Peran Media Gambar Dalam Penguasaan Kosa Kata (*mufrod*) Di TK AN-NUR I

Maguwoharjo, Depok Sleman Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar mempunyai peran dalam penguasaan kosa kata (*mufrodad*), yaitu dilihat dari hasil yang didapat oleh siswa yang menggunakan media lebih besar daripada yang tanpa menggunakan media.<sup>10</sup>

*Kedua*, skripsi saudara Ellia Nurmaifa yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Realita Terhadap Motivasi dan Kemampuan Melakukan Determinasi Materi Klasifikasi Amfibi (Kasus Penelitian Quasi Experiment pada Siswa Kelas X MA Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta 2008/2009)”, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media realita memiliki motivasi dan prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media realita.<sup>11</sup>

*Ketiga*, skripsi saudara Janu Arseto yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Flash Card* Terhadap Penguasaan *Vocabulary* Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD. N. Muarareja 01 Dan 02 Tegal Tahun Pelajaran 2008/2009”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V di SD. N. Muarareja lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran hanya menggunakan gambar pada LKS.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Arif Mulyanto, “Peran Media Gambar Dalam Penguasaan Kosa Kata (*mufrodad*) Di TK AN-NUR I Maguwoharjo, Depok Sleman Yogyakarta”. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2009.

<sup>11</sup> Ellia Nurmaifa, “Efektivitas Penggunaan Media Realita Terhadap Motivasi dan Kemampuan Melakukan Determinasi Materi Klasifikasi Amfibi (Kasus Penelitian Quasi Experiment pada Siswa Kelas X MA Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta 2008/2009)”. *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Pendidikan Biologi UIN Sunan Kalijaga, 2009.

<sup>12</sup> Diambil dari [http://sKr!p\\_/Skripsi-Bahasa-Inggris-2.htm](http://sKr!p_/Skripsi-Bahasa-Inggris-2.htm) pada hari/tgl. Kamis, 23 Desember 2010, pukul 15.42 WIB

*Keempat*, skripsi saudara Khodhroul Firdaus yang berjudul “Efektifitas Permainan *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Prasekolah D I TK Sunan Pandan Aran Ngaglik Sleman Yogyakarta”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak TK, khususnya di TK Pandan Aran Ngaglik Sleman Yogyakarta.<sup>13</sup>

*Kelima*, skripsi saudara Siti Nurchanifah yang berjudul “Implementasi Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Usia Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media gambar dalam penguasaan kosakata dikategorikan baik.<sup>14</sup>

Dari beberapa judul skripsi di atas, tentunya berbeda dengan permasalahan yang akan penulis teliti. Maka penulis lebih memfokuskan penelitian berupa peran media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) ditinjau dari sisi kognitifnya pada materi *family*, adakah peran atau pengaruh terhadap penggunaan media tersebut. Dan bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut.

## **E. KAJIAN TEORI**

### **1. Pengajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyyah**

---

<sup>13</sup> Khodhroul Firdaus, “Efektifitas Permainan *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Prasekolah D I TK Sunan Pandan Aran Ngaglik Sleman Yogyakarta”. *Skripsi*, Fakultas Sosial Humaniora Jurusan Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009.

<sup>14</sup> Siti Nurchanifah, “Implementasi Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Usia Sekolah Dasar”. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.



Mata pelajaran Bahasa Inggris secara resmi bisa diajarkan di Sekolah Dasar sejak tahun ajaran 1994 sebagai mata pelajaran muatan lokal. Walaupun dalam kenyataannya ada sekolah dasar yang sudah memprogramkan Bahasa Inggris bagi siswanya sebelum tahun tersebut, terutama sekolah-sekolah swasta yang mampu menyediakan pengajar dan bahan ajarnya.<sup>15</sup>

a. Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Sebagai kebijakan yang berorientasi ke depan, pemerintah telah menerbitkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 0487/14/1992 Bab VIII yang menyatakan bahwa Sekolah Dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya.<sup>16</sup> Setahun kemudian, kebijakan ini disusul oleh Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/U/1993 tanggal 25 februari 1993 tentang dimungkinkannya program Bahasa Inggris lebih dini sebagai satu mata pelajaran muatan lokal. Yang mana mata pelajaran ini dimulai kelas 4 SD sesuai dengan anjuran pemerintah.<sup>17</sup>

b. Pengertian Bahasa dan Pembelajaran Bahasa

Bahasa mempunyai pola dan sistem yang sangat luas dan berbeda antara bahasa satu dengan bahasa lainnya.

Menurut kamus Oxford Advance Dictionary, *language is the use by humans of a system of sounds and words to communicate, way of*

---

<sup>15</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learnes*,... hal. 1.

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal. 2.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 2.

*expressing ideas and feelings using movements, symbols and sounds.*<sup>18</sup>

(Bahasa digunakan manusia dari sebuah sistem suara dan kata-kata untuk berkomunikasi, cara untuk mengungkapkan ide-ide dan perasaan-perasaan menggunakan gerakan, tanda, dan suara).

Dalam kamus linguistik, bahasa adalah sistem lambang yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.<sup>19</sup>

Owen menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combination of those symbol and rule governed combinations of those symbols*<sup>20</sup> (bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan).

Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada si penerima.

Untuk mengoptimalkan “ masa kanak-kanak akhir “ dalam pembelajaran Bahasa Inggris, Guru diharapkan mampu memfasilitasi

---

<sup>18</sup> Oxford Learner’s pocket dictionary (China: Oxford University Press, 2008), hal. 247.

<sup>19</sup> Harimurti Kridalaksana. *Kamus Linguistik* ( Jakarta : PT Gramedia, 2001 ), hal. 21.

<sup>20</sup> Syarif, Hidayatullah, “Apa Bahasa Itu? Sepuluh Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli”, dikutip dari <http://wismasastra.wordpress.com/2009/05/25/apa-bahasa-itu-sepuluh-pengertian-bahasa-menurut-para-ahli/>, pada hari selasa, tanggal 5 April 2011.

pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan game, lagu, dan alat bantu yang lainnya untuk mencapai hasil yang memuaskan.

Berdasarkan beberapa alasan di atas tidak diragukan lagi bahwa anak-anak dapat dan mampu belajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dengan mudah, antusias, dan alami.

### c. Pembelajaran Bahasa Inggris di MI

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif ini mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa.<sup>21</sup> Interaksi yang bernilai edukatif tersebut dikarenakan proses pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pernyataan di atas, maka untuk mencapai tujuan tersebut guru Bahasa Inggris harus menggunakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik anak didik.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami atau menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat ketrampilan berbahasa, yaitu; mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat ketrampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena

---

<sup>21</sup> Anwar Arifin, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang Sisdiknas* (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003), hal. 36.

itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Tingkat literasi mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Pada tingkat *performative*, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat *functional*, orang mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat *informational*, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, sedangkan pada tingkat *epistemic*, orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran.<sup>22</sup>

Pendidikan Bahasa Inggris di MI dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Bahasa Inggris digunakan untuk interaksi dan bersifat “*here and now*”. Topik pembicaraannya berkisar pada hal-hal yang ada dalam konteks situasi. Untuk mencapai kompetensi ini, peserta didik perlu dipadankan dan dibiasakan dengan berbagai ragam pasangan bersanding (*adjacency pairs*) yang merupakan dasar menuju kemampuan berinteraksi yang lebih kompleks.

---

<sup>22</sup> Standar Isi Madrasah Ibtidaiyyah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2006, hal. 190.

Menurut Standar Isi Madrasah Ibtidaiyyah, Mata Pelajaran Bahasa Inggris bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.
- b. Memiliki kesadaran tentang hakekat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Mendengarkan
- b. Berbicara
- c. Membaca
- d. Menulis

Keterampilan menulis dan membaca diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi lisan.<sup>23</sup>

## 2. Media Pengajaran

Sesuai dengan pemaparan di atas, dapat kita ketahui bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam belajar *vocabulary* adalah dengan menggunakan atau penerapan media ajar.

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hal.190.



Menurut Piaget cara berfikir anak berkembang melalui keterlibatan langsung dengan benda dan lingkungan yang ada disekitarnya. serta semua anak adalah pembelajar aktif.

#### a. Pengertian Media

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medium* yang arti secara umum adalah alat *komunikasi* atau *antara*, yaitu apa saja yang membawa informasi antara *source* (sumber) dan *receiver* (penerima). Benda-benda tersebut disebut *instructional media* bila barang-barang tersebut dipakai untuk menyampaikan pesan dalam lingkungan pendidikan (Heinich dan Russello, 1982).<sup>24</sup>

Gerlach & Ely menjelaskan pula bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronok, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual. Smalindo, dkk mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti antara menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan.<sup>25</sup>

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik

---

<sup>24</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learnes*,... hal. 101

<sup>25</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta : Yuma Prssindo, 2010, hal. 5.

dapat disedarhanakan dengan bantuan media.<sup>26</sup> Dengan media dapat mewakili apa yang tidak bisa disampaikan oleh guru hanya dengan menggunakan kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang sifatnya abstrak dapat dikonkretkan dengan adanya media. Dengan demikian, anak didik dapat dengan lebih mudah mencerna apa yang disampaikan guru dengan menggunakan media.

Memperhatikan pendapat tentang media, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menyampaikan informasi agar siswa memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) *Fungsi atensi*, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) *Fungsi afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

---

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), hal. 120.

- 3) *Fungsi kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) *Fungsi kompensatoris*, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>27</sup>

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang diperlukan untuk pembelajaran Bahasa Inggris terutama untuk anak-anak. Media dapat dimanfaatkan antara lain untuk :

- 1) Membantu penyederhanaan proses pembelajaran bahasa dan menyempurnakannya.
- 2) Mengurangi penggunaan bahasa ibu atau bahasa pertama.
- 3) Membangkitkan motivasi atau minat belajar siswa.
- 4) Menjelaskan konsep baru agar siswa dapat memahami tanpa kesulitan dan salah pengertian.

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 16-17.

- 5) Menyamakan persepsi, apalagi kalau baru tersebut mempunyai arti lebih dari satu.
  - 6) Meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris.
  - 7) Membuat proses belajar lebih baik dan interaktif.<sup>28</sup>
- d. Nilai gambar dalam pendidikan

Ada beberapa alasan dipilihnya gambar sebagai media yang paling efektif dan efisien dalam pengajaran, khususnya pengajaran Pendidikan Bahasa Inggris ini, yaitu :

- 1) Gambar bersifat konkrit.
- 2) Gambar bisa mengatasi ruang dan waktu.
- 3) Gambar bisa mengatasi kekurangan daya maupun panca indera manusia.
- 4) Gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah, karena itu bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah.
- 5) Mudah didapat dan murah.
- 6) Mudah digunakan, baik perorangan maupun kelompok.<sup>29</sup>

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara umum, media dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu (1) *visual media* atau media pandang, (2) *audio media* atau media dengar, dan (3) *audio visual* atau media dengar dan pandang.

Media pandang adalah media yang dapat dipandang atau dilihat dan dapat disentuh oleh siswa, misalnya gambar, foto, benda

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, hal. 101.

<sup>29</sup> Oemar Malik, *Media Pendidikan* (Jakarta :PT. Citra Aditya Bakti, 1980). hal. 43.

sesungguhnya, peta, miniatur, dan *realita*. Media pandang yang paling banyak digunakan guru antara lain adalah gambar, *flash card*, dan benda nyata (*banana, mango, dictionary, ect*)

Sedangkan media dengar (audio) untuk ketrampilan menyimak adalah media yang wacana atau isinya direkam dan dapat didengarkan. Media dengar digunakan untuk menyimak dan memahami wacana lisan, misalnya radio dan *cassette recorder*. Saat ini *compact disk* (CD) sudah merupakan media rekam yang mudah di dapat selain rekaman kaset. Yang terakhir adalah media dengar dan pandang yang sekaligus merupakan media yang dapat dilihat dan juga dapat didengarkan, misalnya TV dan film.<sup>30</sup>

### 3. Media Pandang

Ada banyak jenis media pandang ( visual ), tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya akan membahas media pandang ( visual )dalam bentuk gambar pada *flash card*

*Flash Card* atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennysylvania. Gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dsb. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara dioerlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.

---

<sup>30</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learnes*, ...hal.102.

a. Pengertian *Flash Card*

*Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.<sup>31</sup>

*Flash Card* adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku, dan ukurannya A4. *Flash card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata. Biasanya *flash card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, sayuran, alat rumah tangga, alat transportasi dan pakaian.

*Flash card* lebih banyak digunakan untuk seluruh kelas. Karena itu, ukurannya besar agak jelas dilihat semua oleh siswa. Biasanya, guru memegang beberapa buah *flash card* dan digerakkan dengan cara memindah kartu bergambar yang berada ditumpukan terakhir ke arah depan untuk dilihat siswa. Gerakan memindah kartu dilakukan dengan cepat, mungkin itu alasan mengapa dinamakan *flash card* (*flash* = sekilas, dengan cepat).

---

<sup>31</sup> Diambil dari, <http://kurtek.upi.edu/media/sources/4teknik%20pembuatan%20media.pdf>. pada hari/tgl. Kamis, 23 Desember 2010, pukul 15.42 WIB



Untuk kegiatan tertentu, misalnya *describing things*, gambar dapat ditempel di papan dengan menggunakan blutack agar tidak merusak gambarnya. Gambar yang berwarna akan lebih menarik sebab anak-anak senang gambar yang berwarna-warni. Gambar di *flash card* dibuat secara kelompok berdasarkan jenis atau kelasnya. Misalnya, membuat satu set yang terdiri dari lima gambar buah, yaitu *banana, grapes, apple, orange, dan strawberry*.<sup>32</sup>

b. Kelebihan *Flash Card*

1) Mudah di bawa-bawa

Dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

2) Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga menggunakan media listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

3) Mudah di ingat

---

<sup>32</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learnes*,... hal.109.

Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep-konsep sesuatu, untuk mengatakan nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

4) Menyenangkan

Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nam-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba-lomba mencari benda atau nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba-lomba untuk mencari sesuatu perintah, selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan.<sup>33</sup>

c. Manfaat *Flash Card*

Media *flash card* mempunyai beberapa manfaat yang dapat dirasakan yaitu sebagai berikut :<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Diambil dari <http://kurtek.upi.edu/media/sources/4teknik%20pembuatan%20media.pdf>. pada hari/tgl. Kamis, 23 Desember 2010, pukul 15.42 WIB

<sup>34</sup> *Ibid.*,

- 1). Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris dalam waktu cepat
  - 2). Memudahkan orangtua atau guru dalam mengajar dan menanamkan kosakata (*vocabulary*) kepada anak sejak dini
  - 3). Anak akan mendapatkan dua manfaat sekaligus ; mengerti bahasa Inggris dan mengenal jenis-jenis binatang, buah dll
- d. Cara Pembuatan *Flash Card*

Adapun *flash card* tidak hanya dapat diperoleh dengan membeli, tetapi guru dapat membuatnya sendiri dengan biaya yang relatif terjangkau, yaitu .<sup>35</sup>

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pencil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisu karter hingga tepat berukuran 25X30 cm. buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan
- 4) Selanjutnya, jika obyek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas corcert atau kertas karton.

---

<sup>35</sup> *Ibid.*,

- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama ini bisa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

Dalam pembuatan *flash card*, yang perlu diperhatikan adalah:

- a) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas.
- b) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan.
- c) Bagaimana cara menggunakannya harus tepat.<sup>36</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas *Flash card* dapat dibuat sendiri oleh guru secara sederhana atau dibuat dari guntingan gambar yang terdapat dimajalah, brosur, atau surat kabar. Sedangkan benda

---

<sup>36</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learnes*, ...hal. 105-106.

nyata atau *real object* dapat diperoleh dari lingkungan setempat atau yang sudah tersedia di rumah dan sekolah.

e. Penggunaan *Flash Card* Pada Pembelajaran Kosakata

Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan makna yang diwujudkan melalui kata bahasa dan kosakata. Dengan demikian bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Bahasa semakin berfungsi dalam pemakaian berbahasa seseorang dapat dilihat dari kualitas dan kauntitas kosakata yang dimiliki.

1) Pengertian *Vocabulary* ( Kosakata )

Kosakata menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti perbendaharaan kata.<sup>37</sup>

Dalam kamus linguistik Harimurti Kridalaksana menjelaskan bahwa kosakata sama dengan leksikon. Adapun yang dimaksud leksikon itu sendiri adalah:

- a) Komponen bahasa yang memuat secara informative tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.
- b) Kekayaan kosakata yang dimiliki seorang pembaca atau penulis.
- c) Daftar kata yang disusun seperti kamus tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.<sup>38</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh soemargono yang mendefinisikan pengertian kosakata sebagai sejumlah kata yang

---

<sup>37</sup> Harimurti Kridalaksana, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: penerbit Gramedia 1989), hal. 46.

<sup>38</sup> Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, 1992 hal. 98.

disukai pemakainya.<sup>39</sup> Dari berbagai batasan atau devinisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan jumlah kata yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang atau merupakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang mengandung informasi makna dan pemakaiannya.

## 2) Persiapan Penggunaan *Flash Card* pada Pengajaran *Vocabulary*

Beberapa hal yang harus dipersiapkan guru sebelum menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :<sup>40</sup>

### a) Mempersiapkan Diri

Guru perlu menguasai bahan pelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Periksa juga urutan gambarnya kalau-kalau ada yang terlewat atau susunannya tidak tepat.

### b) Mempersiapkan *Flash Card*

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlahnya cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.

---

<sup>39</sup> Soemargono, *Kamus Prancis Indonesia* (Jakarta: Gramedia 1991). hal. 103.

<sup>40</sup> Diambil dari <http://kurtek.upi.edu/media/sources/4-teknik%20pembuatan%20media.pdf> pada hari/tgl. Kamis, 23 Desember 2010, pukul 15.42 WIB



c) Mempersiapkan Tempat

Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji apakah sudah tepat berada di tengah-tengah siswa, apakah ruangnya sudah tertat dengan baik, perhatikan juga penerangannya lampu atau intensitas cahaya di ruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa dapat melihat isi *flash card* dengan jelas dari semua arah.

d) Mempersiapkan Siswa

Sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkar di hadapa guru, perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara mamadai. Cara duduk secara melingkar dipastikan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik, berbeda dengan berjejer kebelakang, mungkin saja siswa tidak dapat melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya, atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

3). Langkah-langkah Penggunaan *Flash Card*

Penggunaan flash card dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut :<sup>41</sup>

- a) Tunjukkan bagian depan kartu ( yang berisi gambar dan kata dalam bahsa inggris ) kepada anak
- b) Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa

---

<sup>41</sup> *Ibid.*,

- c) Sambil menunjukkan kartu, guru membacakan teks bahasa Inggris sesuai lafal ( cara membacanya) seperti tertera di belakang kartu, kemudian bacakan pula artinya agar anak paham.
- d) Bacakan teks pada kartu dengan suara yang terdengar jelas dan bimbinglah anak agar mengikuti
- e) Jangan beralih ke kartu lain sebelum anak dapat mengikuti lafal bahasa Inggris yang diucapkan anak baik dan benar. Ulangi sampai lafal bahasa Inggris yang diucapkan anak baik dan benar
- f) Lakukan berulang-ulang secara konsisten, agar anak dapat belajar secara sistematis sehingga daya serpanya dalam mengingat akan lebih optimal.

Dalam penggunaan *flash card*, perlu diperhatikan cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar. Gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan. Penggunaan *flash card* biasanya untuk memperkenalkan kosakata baru, dilafalkan, kemudian dilatihkan dengan melihat sepintas saja. Hal itu dimaksudkan agar siswa berusaha untuk mengingat gambar itu. Diharapkan dengan cara melihat, mengucapkan dengan cepat, dan berulang-ulang siswa dapat menambah perbendaharaan kata.

Pemilihan *flash card* harus disesuaikan dengan tujuan dan keterampilan atau komponen bahasa apa yang akan disajikan. Bila guru kreatif, satu gambar dapat dipakai sebagai media untuk beberapa

pola kalimat, misalnya ada sebuah gambar sepeda, guru dapat menggunakan untuk bertanya menggunakan pola kalimat tanya yang berbeda untuk gambar yang sama.

Contoh :

1) *What is it?*

*It's a...*

2) *What do you see?*

*I see a...*

3) *How do you come to school?*

*By...*

Atau untuk :

1) Pengenalan : *"what's this?"*  
*"it's a bike"*

2) *Yes/no question* : *"Do you go to school by bike?"*  
*"Yes, I do/No, I don't"*

3) *Why-question* : *"How do you go to school?"*  
*"By bike"*<sup>42</sup>

#### 4. Tinjauan Tentang Penguasaan Kosakata

##### a. Ruang Lingkup Penguasaan Kosakata

Ruang lingkup penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebagai berikut :

1) *Nouns* (kata benda) *are the names of* (adalah nama-nama): person (orang), thing (benda), *or place* (tempat).

2) *Pronouns* (kata ganti orang) *are words that are use to replace* (kata-kata yang digunakan untuk mengganti) *a person* (orang) *or thing* (benda), *for example* : *I* (saya), *You* (kamu), *We* (kita), *They* (mereka), *He* (dia), *She* (Dia), *It* (Ia).

3) *Adjectives* (kata sifat) *are words* (kata-kata) *that are used to explain or modify* ( yang digunakan untuk menjelaskan) *a person* (orang),

---

<sup>42</sup> Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learnes*,... hal. 106.

*place* (tempat) or *thing* (benda), for example : *beautiful* (cantik), *yellow* (kuning), *good* (bagus), etc.

4) *Verbs* (kata kerja) are words that express (kata-kata yang menyatakan) an action (suatu tindakan), event (peristiwa) or state (keadaan).

5) *Adverb* (kata keterangan) are words (kata-kata) that are use to describe (yang digunakan untuk menjelaskan) verbs (kata kerja), adjectives (kata sifat) or adverb (kata keterangan), for example : *beautifully* (dengan cantik), *away* (jauh), *ago* (yang lalu), *always* (selalu/100%), *fairly* (agak), and *likely* (barangkali).

6) *Prepositions* (kata depan) are words that ( kata-kata yang) are used with (digunakan dengan) a noun or pronoun that are placed (diletakkan) in front of them (didepannya) to show a relation between (menunjukkan hubungan antara) these words with another part of the sentence (bagian lain kalimat itu), for example : *according to...* (menurut)

7) *Conjunctions* (kata sambung) are words that are used to connect words or a group of words or sentences (kata-kata atau kelompok kata atau kalimat), for example : *although/even though/though* (meskipun).

8) *Interjections* ( kata seru) are words which are used to express (kata-kata yang digunakan untuk menyatakan) surprise (terkejut), *shocked*

(kaget), *or warning* (seruan), *for example* : *Ah* !(aduh!),  
*fire!*(tembak!), *ect.*<sup>43</sup>

b. Proses penguasaan kosakata

Proses penguasaan kosakata dimulai pada seseorang sejak seseorang itu masih bayi. Ia mulai dapat merespon kosakata yang telah diucapkan oleh orang lain. Oleh karena itu kosakata yang pertama kali dikuasai adalah kosakata dengar (*Listening Vocabulary*) kemudian barulah ia dapat menguasai kosakata bicara (*Speaking Vocabulary*). Ketika anak mulai membaca ia mulai menguasai kosakata baca (*Reading Vocabulary*). Kosakata tulis (*Writing Vocabulary*) dikuasai seseorang paling akhir setelah seseorang menguasai kosakata dengan kosakata bicara dan kosakata baca.

Penguasaan kosakata bukanlah kemampuan yang sederhana karena mencakup pengenalan, pemilihan, dan penerapan kata tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata bukanlah merupakan sesuatu yang spontan melainkan melalui proses bertahap menuju kepada penguasaan kosakata secara mantap. Menurut Groys Keraf tahapan tersebut meliputi :

1) Masa Kanak-kanak

Pada masa anak-anak ini seseorang anak menguasai kosakata cenderung secara ekstensif untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang konkret. Pada masa ini anak ingin mengetahui kata-kata untuk

---

<sup>43</sup> Slamet Riyanto, dkk., *A Handbook Of English (Tata Bahasa Inggris Lengkap) An Effective Way To English (Cara Efektif Mahir Berbahasa Inggris)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 7-96.

mengungkapkan segala yang terindra oleh dirinya, terutama berkaitan dengan kebutuhan pokoknya.

## 2) Masa Remaja

Pada masa ini terjadi proses belajar, karena anak mulai belajar untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya secara sadar. Pada masa ini proses penguasaan kosakata seperti masa kanak-kanak tetap berlangsung secara bersama-sama.

## 3) Masa Dewasa

Pada masa ini penguasaan kosakata makin mantap, seseorang anak semakin banyak terlibat dalam komunikasi, pada dasarnya seseorang anak senantiasa tertarik untuk mengenal dan mempelajari kata-kata baru. Bila ia mendengar atau membaca sesuatu kata baru ia akan mengulang-ulangnya sehingga hafal betul.<sup>44</sup>

### c. Pemilihan dan pengembangan bahan pengajaran kosakata

Pengembangan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai teknik permainan bahasa misalnya; teka-teki, perbandingan, mengubah susunan huruf, penggunaan kamus, dan sebagainya. Sehingga bagi seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih dan mengembangkan bahan pengajaran.

Pemilihan bahan pengajaran kosakata harus memperhatikan kondisi sekolah dan lingkungan masyarakat. Hal ini dengan pertimbangan bahwa sekolah merupakan bagian dari lingkungan

---

<sup>44</sup> Gorys Keraf, *Diksi dan gaya bahasa* (Jakarta Gramedia 2004), hal. 65-66.



masyarakat. Oleh sebab itu, pelajaran hendaknya juga dipilih sesuai dengan lingkungannya misal; kosakata bidang pertanian, pariwisata, lingkungan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih bahan pengajaran kosakata, guru hendaknya memperhatikan tingkat pemahaman siswa. Untuk lebih mempermudah pemahaman siswa guru dapat memilih bahan pengajaran kosakata yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya, sedangkan untuk mengembangkan kosakata siswa, guru dapat melakukan dengan berbagai teknik permainan bahasa.

d. Evaluasi penguasaan kosakata

Evaluasi penguasaan kosakata adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata dalam bahasa tertentu. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti atau informasi sehubungan dengan kemampuan dalam mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Hisyam Zaini evaluasi atau tes adalah suatu pertanyaan atau tugas yang terencana untuk memperoleh informasi tentang objek atau sasaran tes yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.<sup>45</sup> Jadi dalam hal ini lebih menekankan pada perubahan yang terjadi setelah siswa mengikuti suatu kegiatan belajar. Dimana evaluasi adalah salah satu cara untuk mengetahui tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

---

<sup>45</sup> Hisyam Zaini dkk, *Desain Pembelajaran Diperguruan Tinggi* (CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002), hal. 156-157.

Pada penelitian ini evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui prestasi siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*). Menurut Bloom prestasi belajar dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>46</sup> Penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif penguasaan kosakata, dan ranah kognitif tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali kembali hal-hal yang umum dan has, mengenali kembali metode dan proses, mengenali pola struktur dan perangkat.
- 2) Mengerti dapat diartikan memahami
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstraksi di dalam situasi-situasi konkrit.
- 4) Menganalisis adalah menjabarkan sesuatu kedalam unsur-unsur, atau komponen-komponen sedemikian rupa, sehingga tampak jelas hubungan antara berbagai gagasan yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsure-unsur atau bagian sedemikian rupa, sehingga membentuk keseluruhan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, merupakan kemampuan untuk menetapkan nilai dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan tertentu.

---

<sup>46</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2001), hal. 49.

## 5. Tinjauan Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyyah

### a. Pengertian anak usia sekolah dasar

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian besekolah. Pada umur 6-7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Pada masa keserasian bersekolah secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik daripada sebelum dan sesudahnya.<sup>47</sup> Masa usia ini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi masa selanjutnya.

Menurut Piaget, siswa usia 7-12 tahun mempunyai perkembangan berfikir pada taraf operasional konkret, sehingga memerlukan pengalaman fisik dalam memahami sebuah konsep, seperti memanipulasi benda konkret untuk membentuk pengalaman logika berfikirnya. Pada taraf ini siswa sudah dapat berfikir logis tetapi masih memerlukan benda-benda konkret yang dapat diotak atik sesuai dengan keinginannya.<sup>48</sup> Maka dari itu pelajaran harus diberikan dengan alat peraga, penjelasan-penjelasan tak perlu diberikan secara lebar, tetapi yang penting ialah memberikan contoh-contoh konkret.

Fikiran anak usia sekolah dasar berkembang secara berangsur-angsur dan secara tenang. Anak betul-betul ada dalam stadium belajar.

Disamping keluarga, sekolah memberikan pengaruh yang sistematis

---

<sup>47</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung : Remaja Rosdakarya), hal. 24.

<sup>48</sup> Murtono, *Pengembangan Model Pembelajaran Sains Bagi Siswa MI/SD* (Yogyakarta : Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009), hal. 132.

terhadap pembentukan akal budi anak. Pengetahuannya bertambah secara pesat. Banyak ketrampilan mulai dikuasai, dan kebiasaan-kebiasaan tertentu mulai dikembangkan. Dari iklim yang egosentris, anak memasuki dunia obyektif dan dunia pikiran orang lain. Hasrat untuk mengetahui realitas benda dan peristiwa mendorong anak untuk meneliti dan melakukan eksperimen.

Ingatan anak pada usia 8-12 tahun ini mencapai intensita paling besar, dan paling kuat. Daya menghafal dan daya memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat. Dan anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak.<sup>49</sup>

#### b. Karakteristik Anak Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyyah

Basset, Jacka, dan Logan mengemukakan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum sebagai berikut :<sup>50</sup>

- 1) Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri.
- 2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang.
- 3) Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru.
- 4) Mereka biasanya bergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan.

---

<sup>49</sup> Kartini kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)* (Bandung : Mandar Maju, 2007), hal. 138.

<sup>50</sup> Annisaul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* ( Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 11.

- 5) Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.
- 6) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.

Dengan memperhatikan segi individualitas dan karakteristik anak usia sekolah dasar, maka dalam proses belajar harus sesuai dengan tahap perkembangan mereka, yaitu dengan melayani kebutuhan anak individual dan menjadikan pengajaran yang menarik dan bermakna bagi anak.

## 6. Materi *Family* di SD/MI

Dalam kamus oxford kata *family* mempunyai arti *group of parents and children*.<sup>51</sup> Menurut Guntur Tarigan kata *family* masuk dalam istilah kekerabatan, seperti: ayah, ibu, adik, kakek, nenek, paman, bibi, dan sebagainya.<sup>52</sup>

Tabel 1.1 Materi *family* pada tingkat SD/MI meliputi :<sup>53</sup>

No	Materi (Inggris)	Artinya
1	Aunt	Bibi
2	Brother	Saudara Laki-laki
3	Family	Keluarga
4	Father	Ayah
5	Grandfather	Kakek
6	Grandmother	Nenek
7	Mother	Ibu
8	Sister	Saudara Perempuan
9	Uncle	Paman
10	Young Brother	Adik Laki-laki

<sup>51</sup> As Hornby, *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* (New York : Oxford University Press, 1987), hal. 309.

<sup>52</sup> Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Bandung : Angkasa, 1986), hal. 3.

<sup>53</sup> Mukarto, *Grow With English (An English Course For Elementary School Students)* (Jakarta : Erlangga, 2007), hal. 108-109.

11	Young Sister	Adik Perempuan
----	--------------	----------------

## F. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang perlu dibuktikan keberadaannya dengan penelitian. Menyatakan harapan atau praduga yang nantinya merupakan penemuan yang akan dihasilkan dari perubahan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

Terdapat peran atau pengaruh penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) ditinjau dari sisi kognitifnya pada materi *family* kelas I di MIN Yogyakarta II.

## G. METODE PENELITIAN

### 1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di MIN Yogyakarta II, dengan pertimbangan pertama, guru sangat mendukung penelitian tersebut. Kedua, dalam proses pembelajaran guru masih jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.

### 2. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan maret 2011 karena pembelajaran Bahasa Inggris materi *family* kelas I MIN Yogyakarta II dilaksanakan oleh guru pada bulan tersebut.

### 3. Desain Penelitian

Desain penelitian menunjuk pada kerangka konseptual, bagaimana eksperimen itu dilaksanakan. Penggunaan desain ini bertujuan



agar dapat mengatur kondisi-kondisi eksperimen agar memenuhi kebutuhan masalah peneliti.<sup>54</sup> Penelitian ini merupakan suatu penelitian *quasi exsperiment* atau eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “ *Pretest-Posttest Control Group Design* “ dengan pola rancangan sebagai berikut :<sup>55</sup>

Table 1.2 *Pretest-posttest Control Group Design*

Kelas	Pretes	Variabel	Postes
Eksperimen	T <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>

Keterangan

O<sub>1</sub> = Pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Card*

O<sub>2</sub> = Pembelajaran Konvensional

T<sub>1</sub> = Pemberian *Pretest*

T<sub>2</sub> = Pemberian *Posttest*

#### 4. Penentuan Subyek

Subyek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.<sup>56</sup> Yang menjadi subyek sekaligus sumber data dalam penelitian ini adalah semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang menjadi subyek penelitian adalah :

##### a. Guru Bidang Studi Bahasa Inggris

<sup>54</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (bandung:Sinar Baru Algensindo, 2001), hal. 31.

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung : Sinar Baru, 2007), hal. 76.

<sup>56</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2001). hal. 34.

b. Pegawai Administrasi Sekolah

c. Siswa MIN Yogyakarta II

Siswa MIN Yogyakarta II yang menjadi subyek penelitian dinamakan populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang terdaftar sebagai kelas I di MIN Yogyakarta II pada Tahun ajaran 2010/2011. Peneliti mengambil kelas I sebagai pertimbangan bahwa untuk pembelajaran Bahasa Inggris di kelas I ini lebih ditekankan pada pembelajaran tentang kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*). Media *flash card* yang peneliti gunakan berfungsi untuk membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, yaitu dengan menuliskan kosakata tersebut dalam sebuah kartu bergambar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari dokumentasi sekolah, bahwa jumlah siswa kelas I berjumlah 62 siswa. Penentuan sampel yang dilakukan sebagai kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*, karena sampel ini unit analisisnya bukan individu tetapi kelompok atau kelas yang terdiri dari sejumlah individu.

##### 5. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu :

- a. Variabel bebas (*independent variable*), adalah variabel penyebab atau yang diduga memberikan suatu pengaruh atau efek terhadap peristiwa lain. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media *flash card*

pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media pembelajaran pada kelas kontrol.

- b. Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) kelas I MIN Yogyakarta II. Selain itu diukur respon siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media *flash card*.

#### 6. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

##### a. Metode *Interview*

*Interview* yang sering disebut wawancara adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.<sup>57</sup> Bentuk *interview* yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *interview* bebas dan terpimpin atau disebut dengan *interview* terkontrol atau *controlled interview*. Artinya penulis bebas mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan penelitian.

Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data khusus berupa keterangan-keterangan secara langsung dari kepala sekolah, dan guru Bahasa Inggris. Tentang pelaksanaan pembelajaran menghafal kosakata di MIN Yogyakarta II.

---

<sup>57</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,...hal. 82

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (=data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.<sup>58</sup> Sedangkan menurut Suharsini Arikunto metode observasi dengan cara memperhatikan dengan menggunakan alat indera yaitu penglihatan.<sup>59</sup> Metode ini penulis gunakan untuk mengamati dan mencatat situasi yang ada yaitu letak geografis, sarana prasarana yang dimiliki dan letak gedung.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata “dokumen” yang berarti barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara memperoleh data dengan menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa keadaan guru, murid, gambaran umum MIN Yogyakarta II.

d. Metode Tes (pretes dan postes)

Tes adalah pertanyaan atau soal latihan, yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau

---

<sup>58</sup> *Ibid.*, hal. 76.

<sup>59</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 102.

bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok.<sup>60</sup> Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pretes ( dilakukan sebelum memulai pembelajaran ) dan postes ( dilakukan setelah pembelajaran selesai ). Pretes tersebut dilakukan oleh penulis untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan, sedangkan postes dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah pembelajaran berakhir. Soal tersebut baik diberikan di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

Data tentang tes berupa soal obyektif dengan empat alternatif jawaban, yaitu : A, B, C, dan D. soal tes dalam penelitian ini digunakan berdasarkan atas dasar taksonomi Bloom yang mengukur ranah kognitif siswa. Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom tersebut dibedakan menjadi enam tingkatan yaitu pengetahuan, hafalan, ingatan (*knowledge*) (C1), pemahaman (*comprehension*) (C2), penerapan (*application*) (C3), analisis (*analysis*) (C4), sintesis (*synthesis*) (C5), dan evaluasi (*evaluation*) (C6).<sup>61</sup> Selengkapnya kisi-kisi soal penguasaan kosakata bahasa Inggris pada ranah kognitif ditampilkan pada tabel 1.2

Tabel 1.3 Kisi-kisi Soal Kemampuan Kognitif Siswa

No	Pokok Bahasan	Jenjang Kemampuan		Jumlah
		C1	C2	
1.	Mengenali nama-nama anggota keluarga dalam bahasa Inggris	2, 6, 7, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 13, 15	20

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Yogyakarta : Rineka Karya Cipta, 1997), hal. 15.

<sup>61</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,... hal. 50.

Total Jumlah	11	9	20
--------------	----	---	----

e. Lembar Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket tanggapan, yaitu angket yang disajikan sedemikian rupa dan sudah disediakan alternatif jawaban, sehingga siswa tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya. Butir-butir pada angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran. Tanggapan siswa dalam penelitian ini dicirikan dengan adanya beberapa indikator, kemudian beberapa indikator tersebut dijabarkan ke dalam butir-butir pernyataan dengan empat kemungkinan jawaban yaitu sebagai berikut :

- 1) Sangat Setuju : mendapat skor 4
- 2) Setuju : mendapat skor 3
- 3) Kurang Setuju : mendapat skor 2
- 4) Tidak Setuju : mendapat skor 1

7. Metode Analisis Data

Sebelum dilakukan perhitungan analisis data terlebih dahulu dilakukan validasi instrumen. Sebuah instrumen yang baik harus memenuhi syarat valid. Dalam penelitian ini pengujian validitas instrumen tes ditempuh dengan cara sebagai berikut :

1. Uji Validasi Instrumen



a. Validitas Isi

Validitas isi merupakan derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang diukur.<sup>62</sup> Validitas isi dari soal yang diujikan dapat dilihat dengan membandingkan isi soal tes dengan isi materi. Apabila butir soal sesuai pada sub pokok bahasan *family* sesuai dengan isi materi berarti soal tersebut dapat dikatakan valid, namun jika butir soal tersebut tidak sesuai dengan isi materi maka soal tersebut tidak memenuhi syarat validitas isi.

b. Validitas Logis (*logical validity*)

Validitas logis (*logical validity*) adalah validitas yang diperoleh atas dasar hasil pemikiran, validitas yang diperoleh dengan berfikir secara logis.<sup>63</sup> Konsep validitas yang bertitik tolak pada konstruksi teoritik tentang faktor-faktor yang hendak diukur oleh suatu alat pengukur. Dari konstruksi teoritik ini dilahirkan definisi-definisi yang digunakan oleh pembuat alat pengukur sebagai pangkal kerja dan sebagai ukuran valid tidaknya alat pengukur yang dibuatnya.

c. Uji Validitas butir soal

Validitas empiris (*empirical validity*) adalah validitas yang di uji cobakan pada sasaran penelitian. Langkah ini biasa disebut dengan kegiatan uji coba instrumen. Apabila data yang didapat dari uji coba tersebut sudah sesuai dengan yang seharusnya, maka instrument yang digunakan tersebut sudah baik dan valid. Untuk

---

<sup>62</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Bara Alasindo, 2004), hal. 76.

<sup>63</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,...hal. 164.

mengetahui ketepatan data ini diperlukan teknik uji validitas butir soal dengan menggunakan rumus korelasi product moment, dengan rumus kasar.<sup>64</sup>

$$r_x = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\langle N \sum X^2 - (\sum X)^2 \mid N \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \rangle}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi X dan Y

N= Banyaknya Subyek uji coba

$\sum X$  = Jumlah skor item

$\sum Y$  = Jumlah skor total

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

Selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien korelasi (koefisien validitas) yang dikutip oleh Sugiyono<sup>65</sup> disajikan dalam tabel 1.3 berikut ini :

Tabel 1.4 Klasifikasi Koefisien Validitas

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Interpretasi</b>
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Validitas Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Validitas Sedang

<sup>64</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hal. 72.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2008), hal. 134.

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas Rendah
$-1,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Tidak Valid

Berdasarkan koefisien validitas pada tabel 1.3 di atas, di dapat hasil validitas butir soal pada kemampuan kognitif siswa bedasarkan perhitungan dengan menggunakan program computer SPSS 17.00 disajikan pada Tabel 1.4 di bawah ini :

Tabel 1.5 Hasil Validitas Butir Soal Kemampuan Kognitif Siswa

Nomor Soal	Keterangan	Jumlah Butir Soal
2,3,4,5,6,8,9,14, 15,16,17,18,19,20	Valid	14

Pengujian hasil Validitas butir soal selengkapnya dapat dilihat pada (lampiran hal 119-121 )

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan tes.<sup>66</sup> Untuk mengetahui kehandalan (*reliabilitas*) soal diukur dengan rumus Kuder dan Richardson yaitu K-R. 20 dengan rumus :<sup>67</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan :

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hal.

<sup>67</sup> *Ibid.*, hal. 100

$r_{11}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan

$p$  = Proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

$q$  = Proporsi subyek menjawab dengan salah ( $q = 1-p$ )

$\sum pq$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$N$  = Banyaknya item

$S$  = Standar deviasi dari tes ( standar deviasi adalah akar varians )

Pengujian validitas instrumen selanjutnya dijadikan sebagai alat untuk mengukur kemampuan siswa. Kemudian data hasil penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil penelitian secara umum dan statistik parametrik untuk menguji hipotesis. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan program komputer SPSS 17.00<sup>68</sup> for windows. Teknik analisis data pada penelitian ini sebagai berikut :

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis terhadap penggunaan media *flash card* dianalisis dengan Uji-t. Tes statistik untuk Uji-t adalah dengan rumus sebagai berikut :<sup>69</sup>

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2}{N_x} + \frac{\sum y^2}{N_y} - 2\right) \sqrt{\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}}}}$$

Keterangan :

$M$  = Nilai rata-rata per kelompok

$N$  = Banyaknya subyek

---

<sup>68</sup> Ridwan dkk, *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian* (Bandung : ALFABETA, 2011)

<sup>69</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,... hal. 306.

X = Deviasi setiap nilai x2 dan x1

Y = Deviasi setiap nilai y2 dan mean y1 t memiliki distribusi dengan

$$db = (N_x + N_y - 2)$$

Sebelum dilakukan Uji-t, telah terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran dan uji homogenitas varians.

### 1). Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran digunakan untuk memeriksa apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji Chi-Kuadrat dengan hipotesis statistiknya sebagai berikut.<sup>70</sup>

H<sub>0</sub> : data berdistribusi normal

H<sub>1</sub> : data tidak berdistribusi normal

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \left( \frac{O_i - E_i}{m_i} \right)^2$$

dengan :  $\chi^2$  : harga Chi-Kuadrat

$O_i$  : Frekuensi hasil pengamatan

$E_i$  : Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya harga  $\chi^2$  hitung yang diperoleh dikonsultasikan ke  $\chi^2$  tabel dengan derajat kebebasan ( dk ) = k-3 dan taras signifikansi 5%.

Data yang berdistribusi normal jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ .

### 2). Uji Homogenitas

---

<sup>70</sup> Sudjana, *Metoda Statistika (edisi 6)* (bandung : Tarsito, 2002), hal. 273.

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui sampel yang diamati dari populasi yang memiliki perbedaan atau persamaan varians. Data yang diuji adalah data tes kemampuan awal siswa. Tes statistik untuk uji signifikansi homogenitas ini adalah dengan uji F yaitu membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil.

Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$F_{hit} = \frac{S_b^2}{S_k^2}$$

Keterangan :  $S_b^2$  = Varians terbesar

$S_k^2$  = Varians terkecil

Uji prasyarat normalitas dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS seri 17.00.

## H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok pembahasan dalam beberapa bab. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, hipotesis, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II peneliti menguraikan gambaran umum tempat lokasi penelitian, diantaranya letak geografis MIN Yogyakarta II, sejarah berdirinya, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, fasilitas dan sarana prasarana.



Bab III, merupakan bab inti dalam penelitian ini, yaitu menjelaskan tentang peran atau pengaruh penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi *family* kelas I di MIN Yogyakarta II.

Kemudian bab IV merupakan bab terakhir yaitu penutup, dalam bab ini berisi kesimpulan dari penelitian, saran-saran dan kata penutup. Setelah bab penutup, penulis menyajikan daftar pustaka sebagai kejelasan dan pertanggungjawaban referensi skripsi. Lampiran-lampiran berupa riwayat hidup, bukti seminar proposal dan semua yang berhubungan dengan proses penelitian.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media *flash card* mempunyai peran yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi *family* kelas I di MIN Yogyakarta II terlihat pada hasil perhitungan dengan menggunakan analisis Uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  18.010 dengan signifikan *2-tailed* 0.000.
2. Repon siswa kelas kelas eksperimen dapat dikategorikan sangat positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*, dengan presentase hasil respon perhatian, keterkaitan, memiliki keyakinan, dan kepuasan pada siswa sebesar 82.14 %.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dapat menggunakan media *flash card* sebagai salah satu bentuk aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar

2. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk meneliti sejauh mana pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) pada ranah afektif dan psikomotorik.

### C. Penutup

Rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat hidayah-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang sangat sederhana ini. Penulis sangat menyadari besarnya kekurangan penulis, sehingga skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan-kesalahannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini memberi manfaat bagi semua pembaca pada umumnya. *A little knowledge that acts is worth infinitely more than much knowledge that is idle* (pengetahuan sedikit yang dipraktekkan jauh lebih berharga daripada banyak pengetahuan yang nganggur, tidak dipraktekkan). Hanya kepada Allah SWT penulis berserah diri, semoga segala langkah penulis mendapat ridho-Nya. Amin. *Wa Allahu A'lam*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jawi, Muhammad Nawawi. 2005. *al-Tafsir al-Munir Li Ma'alim al-Tanzil*. Beirut : Dar al-Fikr.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Persindo.
- Arifin, Anwar. 2003. *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang Sisdiknas*. Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag.
- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta : Rineka Karya Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ar-Rifa'i, Muhammad Nasib. 1999 *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2*. Jakarta : Gema Insani.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran* . Jakarat : PT RajaGrafindo Persada.
- As Hornby. 1987. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. New York : Oxford University Press.
- Azwar, Saifudin. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dahlan, Zaini. 2007. *Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*. Yogyakarta : UII Press.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006 *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Firdaus, Khodhroul. 2009. "Efektifitas Permainan Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Prasekolah D I TK Sunan Pandan Aran Ngaglik Sleman Yogyakarta". *Skripsi*. Fakultas Sosial Humaniora Jurusan Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Karya.

- Kartono, Kartini. Tanpa Tahun. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : Mandar Maju.
- Keraf, Gorys. 2004. *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta Gramedia.
- Kridalaksana , Harimurti. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: penerbit Gramedia.
- \_\_\_\_\_. 1992. *Kamus Linguistik*.
- \_\_\_\_\_. 2001 *Kamus Linguistik* . Jakarta : PT Gramedia.
- Malik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Citra Aditya Bakti.
- Mufarokah, Annisaul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Teras.
- Mukarto. 2007. *Grow With English (An English Course For Elementery School Students)*. Jakarta : Erlangga.
- Mulyanto, Arif. 2009. “Peran Media Gambar Dalam Penguasaan Kosa Kata (*mufrodad*) Di TK AN-NUR I Maguwoharjo, Depok Sleman Yogyakarta”. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Nurchanifah, Siti. 2010 “Implementasi Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Usia Sekolah Dasar”. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nurmaifa, Ellia. 2009. “Efektivitas Penggunaan Media Realita Terhadap Motivasi dan Kemampuan Melakukan Determinasi Materi Klasifikasi Amfibi (Kasus Penelitian Quasi Experiment pada Siswa Kelas X MA Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta 2008/2009)”. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Pendidikan Biologi UIN Sunan Kalijaga.
- Oxford Learner’s pocket dictionary. 2008. China: Oxford University Press.
- Ridwan dkk. 2011. *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung : ALFABETA.
- Riyadi,Slamet. 2008. *English For Santri*. Yogyakarta : Nurma Media Idea.
- Riyanto, Slamet, dkk. 2007. *A HandBook Of English (Tata Bahasa Inggris Lengkap) An Effective Way To English (Cara Efektif Mahir Berbahasa Inggris)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Silberman , Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Penerbit Nusamedia.
- Soemargono. 1991. *Kamus Prancis Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Standar Isi Madrasah Ibtidaiyyah. 2006. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Bara Alasindo.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika (edisi 6)*. Bandung : Tarsito.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Sinar Baru.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2007. *English For Young Learnes*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, Guntur. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam dkk. 2002. *Desain Pembelajaran Diperguruan Tinggi*. CTSD IAIN Sunan Kalijaga.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA