

**PENGARUH PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jurangombo 1)

SKRIPSI



Oleh:

Dea Anindita
15.0305.0120

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jurangombo 1)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Dea Anindita
15.0305.0120

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jurangombo 1)**


Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Dea Anindita
15.0305.0120

Dosen Pembimbing I


Drs. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

Magelang, 15 Juli 2019
Dosen Pembimbing II


Agrissto Bintang A.P, M.Pd
NIK. 168808154

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jurangombo 1)**

Oleh:
Dea Anindita
15.0305.0120

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin
Tanggal : 22 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Subiyanto, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Agrissto Bintang A.P, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Sugiyadi, M.Pd.,Kons. (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dea Anindita
NPM : 15.0303.0050
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Negeri Jurangombo 1 Magelang (Penelitian pada siswa kelas V SD Negeri Jurangombo 1).

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain(plagiasi), saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.Pernyataan ini ditulis dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 29 Juni 2019

Yang membuat pernyataan



Dea Anindita

15.0305.0120

MOTTO

“Dan bahwasanya setiap manusia itu tiada akan memperoleh (hasil) selain apa yang telah diusahakannya.”
(QS. An-Najm: 39)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Suwardi dan Rini yang telah memberikan semangat dan doa sehingga skripsi ini selesai.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jurangombo 1)

Dea Anindita

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa kelas V SD Negeri Jurang Ombo 1 Magelang.

Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental. Rancangan penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dengan rancangan tes awal-tes akhir pada satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Jurangombo 1 Magelang sebanyak 29 siswa. metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes berbentuk pilihan ganda. Uji instrumen pada penelitian ini yang divalidasi melalui *expert judgment*. Sedangkan uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpa*. Uji prasyarat analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik *statistic parametric* yaitu Uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa kelas V SD Negeri Jurang Ombo 1 Magelang. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil perbedaan dari pengukuran awal rata-rata 64,14, selanjutnya setelah diberikan perlakuan dan dilakukan pengukuran kembali diperoleh rata-rata 81,59. Maka di peroleh selisih dari *pretest* dan *posttest* 17,45. Hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris.

Kata kunci : *make a match, flashcard, peningkatan, kosakata, bahasa inggris*

**THE EFFECT OF MAKE A MATCH LEARNING USES A MEDIA
FLASHCARD TO INCREASE MASTERY OF
ENGLISH VOCABULARY**
(Research on Grade V students of Jurangombo Primary School 1 Magelang)

Dea Anindita

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of Make a Match learning using flashcard media to increase the mastery of English vocabulary in fifth grade students of SD Negeri Jurang Ombo 1 Magelang.

This study uses a pre-experimental design. This experimental research design was used to look for the effect of certain treatments on others under controlled conditions with a preliminary-final test design in one group (One Group Pretest-Posttest Design). The subjects in this study were students of class V in Magelang State Jurangombo 1 Elementary School as many as 29 students. the data collection method used is a multiple choice test method. The test instruments in this study were validated through expert judgment. While the reliability test in this study uses the Cronbach's Alpa formula. Data analysis prerequisite test consists of nomality test, homogeneity test. Data analysis used a parametric statistical technique, the Paired Sample T-Test with the help of the SPSS for Windows version 23.00 program.

The results of this study indicate that there is an influence of the use of Make a Match learning using flashcard media to increase the mastery of English vocabulary in fifth grade students at SD Negeri Jurang Ombo 1 Magelang. This is evidenced by the results of the difference from the initial measurement of an average of 64.14, then after being given treatment and re-measurement an average of 81.59 was obtained. Then the difference is obtained from the pretest and posttest 17.45. The results of the Paired Sample T-Test with the probability of the sig (2-tailed) value are 0,000 <0.05. The conclusions of the results of this study indicate that the Make a Match learning model uses flashcard media to have a positive effect on improving English vocabulary mastery.

Keyword: Make a Match, Flashcard, Mastery, Vocabulary, English

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah SWT untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, MS.,Kons, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ari Suryawan, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin dan arahan.
4. Drs. Subiyanto, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing Skripsi I yang selalu memberikan bimbingan, izin, serta kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
5. Agrissto Bintang AP, M.Pd sebagai sebagai Dosen pembimbing Skripsi II yang juga selalu memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Sri Haryati, S.S.,S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Jurangombo 1 Magelang dan Ni'matul Choeriyah, S.Pd, selaku wali kelas V SD Negeri Jurangombo 1 Magelang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian, memberi bimbingan, masukan, serta membantu untuk mengajar selama penelitian berlangsung.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, 29 Juni 2019

Penulis

Dea Anindita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	7
1. Kosakata Bahasa Inggris	7
2. Macam-Macam Kosakata.....	8
3. Pentingnya Kosakata	9
B. Pembelajaran Kosakata Sekolah Dasar.....	10
C. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	14
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	14
2. Langkah – langkah pembelajaran <i>Make a Match</i>	15

3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	17
D. <i>Flashcard</i> dalam Pembelajaran.....	18
1. Media Pembelajaran	18
2. Fungsi Media Pembelajaran	19
3. Media <i>Flashcard</i>	19
E. Pembelajaran <i>Make a Match</i> Menggunakan Media <i>Flashcard</i>	21
F. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Menggunakan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	22
G. Penelitian yang Relevan	23
H. Kerangka Pemikiran.....	25
I. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	28
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
D. Setting dan Subjek Penelitian.....	29
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Uji Instrumen Penelitian	33
H. Prosedur Penelitian.....	37
I. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Pelaksanaan penelitian.....	41
2. Perbandingan rata-rata hasil <i>pretest-posttest</i>	45
3. Prasyarat Analisis Data.....	46
B. Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
A. Simpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	27
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif	32
Tabel 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa.....	33
Tabel 4 Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes Uji Coba	35
Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	36
Tabel 6 Daftar Hasil Nilai <i>Pretest</i>	41
Tabel 7 Daftar Hasil Nilai <i>Posttest</i>	44
Tabel 8 Hasil Perbandingan <i>Pretest-Posttest</i>	45
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas Data.....	47
Tabel 10 Hasil Uji <i>Paired Sampel T Test</i>	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 2 Diagram Batang Hasil Nilai <i>Pretest</i>	42
Gambar 3 Diagram Batang Hasil Nilai <i>Pretest</i>	44
Gambar 4 Diagram Batang Hasil Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	57
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	58
Lampiran 3 Surat Ijin Obsevasi.....	59
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi	60
Lampiran 5 Silabus Pembelajaran.....	61
Lampiran 6 Lembar Kisi-Kisi Kognitif.....	62
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	70
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
Lampiran 10 Kisi-Kisi Materi Ajar	88
Lampiran 11 Materi Ajar.....	91
Lampiran 12 Lembar Pernyataan Validator Instrumen.....	100
Lampiran 13 Lembar Pernyataan Validator Instrumen.....	116
Lampiran 14 Lembar Soal Uji Coba Tes	132
Lampiran 15 Kunci Jawaban.....	139
Lampiran 16 Lembar Kerja Siswa (LKS)	138
Lampiran 17 Lembar Soal <i>Pretest Posttest</i>	152
Lampiran 18 Lembar Kunci Jawaban <i>Pretest-Posttest</i>	158
Lampiran 19 Output Uji Validitas.....	159
Lampiran 20 Output Uji Reliabilitas.....	160
Lampiran 21 Hasil uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i>	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris menjadi bahasa komunikasi di dunia internasional. Maka dari itu pengenalan kosakata bahasa Inggris seharusnya diperkenalkan kepada siswa sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Inggris merupakan bahasa yang baru bagi siswa, sehingga diperlukan adanya cara baru dalam belajar. Perlu ada pembiasaan bagi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris. Jika siswa sudah terbiasa dan lekat pada bahasa Inggris, maka semakin baik bagi siswa dalam mempersiapkan diri mereka untuk kehidupan global mendatang. Pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari belajar kosakata yang sering digunakan dalam sehari-hari, misalnya yang berhubungan dengan anggota tubuh, hewan, hobi, benda di sekitar dan lainnya. Hal ini karena siswa akan lebih mudah belajar tentang hal konkret yang sering siswa temui. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris penting untuk diterapkan dalam suatu sekolah agar siswa mampu menguasai bahasa Inggris dengan baik. Proses pembelajaran dari pengenalan, pemahaman, penerapan dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya mulai diterapkan pada siswa usia Sekolah Dasar.

Usia siswa Sekolah Dasar merupakan masa yang sangat penting dalam belajar bahasa, dikarenakan daya ingat siswa masih kuat dan mudah untuk menguasai suatu bahasa. Usia siswa Sekolah Dasar sangat tepat untuk mulai

dikenalkan berbagai macam kosakata untuk dipahami dan dikuasai. Pengenalan dan penguasaan kosakata pada usia dini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami kosakata yang telah diajarkan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran diserap dengan baik sehingga hasil pembelajaran dapat digunakan pada jenjang selanjutnya.

Pembelajaran kosakata termasuk dalam penguasaan bahasa. Penguasaan bahasa mencakup berbagai keterampilan (*skill*) yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Penguasaan- bahasa memerlukan bekal kosakata yang cukup dan tata bahasa yang memadai. Kosakata yang banyak tanpa didasari dengan tata bahasa yang kuat maka mustahil untuk bisa memahami suatu bacaan. Tata bahasa yang baik tanpa memiliki kosakata yang banyak maka suatu tulisan tidak dapat dibaca dengan sempurna (Yusran, 2001: 1).

Penguasaan kosakata bahasa Inggris penting diajarkan pada siswa usia Sekolah Dasar karena di usia tersebut siswa dapat mengingat serta memahami lebih banyak kosakata. kesesuaian isi, dan penjelasan yang diharapkan dalam bahasa Inggris. Selain itu penguasaan kosakata bahasa Inggris juga berpengaruh pada percakapan, *grammar* dan *tenses* bahasa Inggris pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas V di SD Negeri Jurangombo 1 masih terdapat beberapa kendala, salah satunya siswa masih kesulitan dalam menguasai kosakata dan rendahnya penguasaan

kosakata. Penguasaan kosakata bahasa Inggris yang masih menjadi kendala untuk siswa kelas V pada kemampuan membaca dan menguasai kosakata bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dipelajari siswa yang mana struktur dan formatnya berbeda dengan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, siswa harus belajar lebih tekun agar menguasai bahasa Inggris.

Ketrampilan yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas V meliputi *speaking*, *reading*, dan *writing*. Ketrampilan listening melalui kaset jarang digunakan karena belum sesuai dengan kemampuan siswa. Guru juga berharap agar siswa dapat menguasai kosakata bahasa Inggris secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Jurangombo 1 bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dimana metode tersebut hanya menggunakan buku sebagai media.

Dalam proses pembelajaran guru memberikan arti kosakata yang diajarkan secara lisan dan siswa secara acak diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru. Siswa diminta untuk membaca suatu kosakata yang tertera dalam buku paket secara sekilas dan belum ada pemahaman bagi siswa. Siswa melafalkan kosakata sesuai dengan yang dicontohkan guru, namun guru belum melakukan pengecekan cara membaca siswa dengan memberi kesempatan kepada masing-masing individu untuk melafalkannya. Siswa belum diberi kesempatan oleh guru untuk menuliskan kosakata yang baru saja dipelajari dalam buku masing-masing selama proses pembelajaran, sehingga belum ada latihan siswa atau pendalaman siswa mengenai suatu kosakata. Hal

ini menyebabkan adanya 40% dari jumlah siswa di kelas V yang belum mencapai nilai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan terutama pada pelajaran Bahasa Inggris adalah 65.

Model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Apabila model dan media ini digunakan maka pembelajaran akan lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan ini salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Penerapan model dan media ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya habis siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Lain halnya apabila pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah, siswa akan lebih cenderung pasif dan minat siswa dalam belajar menjadi kurang. Kurangnya minat siswa dalam belajar menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris perlu dilakukan melalui pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard*. Karena diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata bahasa Inggris Sekolah dasar rendah
2. Siswa belum mampu membaca kosakata bahasa Inggris dengan baik dan benar
3. Guru kurang mengoptimalkan model dan media pembelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard*.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan, fokus permasalahan yang akan diteliti yaitu apakah ada pengaruh pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas V di SD Negeri Jurangombo 1.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas V di SD Negeri Jurangombo 1 Kota Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, Memberikan tolok ukur guru untuk menggunakan model *Make a Match* dengan menggunakan media *Flashcard* dalam peningkatan kosakata Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru

- 1) Membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris terutama kosakata.
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan mengajar guru
- 3) Acuan guru untuk menyusun program peningkatan keefektifitasan pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

1. Kosakata Bahasa Inggris

Dasar dari sebuah bahasa merupakan kosakata, apabila kosakata tidak ada maka tidak pernah ada yang namanya bahasa. Kata “kosakata” merupakan kata yang mewakili secara ringkas dari sejumlah kumpulan kata dalam bahasa. Kosakata menurut KKBI adalah perbendaharaan kata. Menurut Nejad (2012: 56) kosakata merupakan elemen dasar sebuah bahasa yang mana digunakan untuk memberi label pada hal-hal seperti benda, sifat dan kata kerja untuk menjelaskan maksud dari apa yang ingin disampaikan. Menurut Nurgiyantoro (2001: 146) mengemukakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata atau apa saja yang dimiliki oleh suatu bahasa. Kosakata adalah salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata (Martinus, 2011: 3). Kosakata berdasarkan kamus Oxford (2010: 1662) adalah “*All the word that person knows or uses*”. Apabila diartikan yaitu semua kata yang orang tahu dan gunakan. (Hapsari, 2009: 23) mengatakan bahwa kosakata merupakan daftar kata-kata yang dapat diketahui artinya bila mendengarkan kembali.

Dalam *Oxford learners pocket dictionary* (2008: 45), menjelaskan bahwa kosakata merupakan sejumlah kata yang diketahui dan digunakan siswa dalam berbahasa serta daftar kata yang terdiri dari kata berserta

artinya. Selain itu kosakata biasanya berkembang dan meningkat pada setiap tingkatan usia dan secara fundamental berfungsi sebagai alat komunikasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan kosakata merupakan perbendaharaan kata atau sejumlah kumpulan kata yang menjadi elemen dasar sebuah bahasa dimana dapat digunakan untuk memberi label pada kata benda, kata sifat dan kata kerja sehingga dapat dirangkai untuk membuat suatu kalimat atau bahasa yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi.

2. Macam-Macam Kosakata

a. Kosakata produktif

Dikatakan produk karena kosakata ini selalu digunakan atau dipakai dalam bahasa Inggris. Ciri-ciri kosakata produktif adalah kosakata yang sering didengar atau tidak asing. Kosakata produktif juga biasanya mudah untuk dimengerti arti dan maknanya. Contoh: *car* (mobil), *cat* (kucing).

b. Kosakata tidak produktif

Jenis koasakata yang jarang dipakai dalam pembuatan kalimat atau percakapan dalam bahasa Inggris. Kosakata ini kadang sulit untuk dimengerti karena jarang dipakai dalam kehidupan sehari – hari. Contoh : *ambulance* (ambulans).

3. Pentingnya Kosakata

Kosakata memiliki peran penting dalam berbahasa khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Semakin banyak kosakata yang dimiliki akan semakin mudah pula memahami pembicaraan atau tulisan orang lain dan semakin mudah pula untuk mengemukakan isi pikiran secara lisan dan tulisan. Kosakata bukan hanya untuk dihafalkan melainkan harus dipahami juga. Pentingnya kosakata bahasa Inggris juga diilustrasikan oleh Thornbury, (2002: 13) yang menyatakan bahwa *“without grammar, little can be conveyed, without vocabulary, nothing can be conveyed”*. Dengan mempelajari kosakata seseorang akan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan cepat.

Kosakata bermanfaat bagi setiap orang, terutama bagi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Siswa yang kosakatanya sedikit akan menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran dan memiliki sedikit keberhasilan untuk mengembangkan bahasa. Dengan memiliki kosakata yang cukup dari bahasa asing, dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari semua kemampuan bahasa seperti berbicara, membaca, menulis dan mendengarkan. Dalam pembelajaran bahasa asing, sejak lama kosakata menjadi bagian yang sangat penting dan tidak terabaikan. Ini berarti dalam pembelajaran bahasa asing, kosakata adalah hal yang harus dikuasai dan ketika seseorang memiliki banyak kosakata, tidak akan menemukan kesulitan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kosakata memiliki peran penting dalam belajar mengajar bahasa Inggris. Selain itu kosakata dapat mempermudah dalam menyampaikan isi pikiran secara lisan ataupun tulisan serta dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, sehingga siswa dapat menguasai kosakata. Pengertian dari penguasaan kosakata itu sendiri adalah kata yang telah mengalami imbuhan dari kata kuasa yang telah memperoleh awal lah berupa *pe-* dan akhiran berupa *-an*. Kuasa merupakan suatu kemampuan atau kesanggupan untuk berbuat sesuatu (KKBI, 2005). Penguasaan merupakan suatu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk menguasai dan mendalami sesuatu hal yang sedang dipelajarinya. Kosakata menurut Linse (2005: 121) adalah "*vocabulary is the colletion of word that an individual knows*".

Berdasarkan pendapat di atas maka penguasaan kosakata merupakan kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat menguasai dan memahami suatu kata yang menjadi dasar dalam berkomunikasi. Kata-kata tersebut dipelajari, dihafalkan, dipahami dan digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Apabila suatu saat membutuhkan kata tersebut maka hanya perlu mengingat kembali.

B. Pembelajaran Kosakata Sekolah Dasar

Pada umumnya siswa kelas V SD sedang belajar kosakata baru. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris di Sekolah dasar biasanya hanya dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru tidak

menggunakan model dan media pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan dan melafalkan kembali kosakata yang diucapkan guru. Belajar kosakata yang baru saja didengar dan dipahami memerlukan waktu dan tahapan. Terdapat lima tahapan yang dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata menurut Cameron (2005: 83) antara lain:

- 1) Mempunyai sumber untuk memadukan dengan kata baru.

Kata baru agar dapat dimengerti siswa membutuhkan suatu sumber, sumber tersebut dapat berupa gambar, diagram, foto dan lain sebagainya. Dengan menggunakan gambar dapat membantu siswa dalam mengenali kosakata baru, karena dari gambar siswa dapat lebih mudah mengingat.

- 2) Mempunyai gambar yang jelas baik visual maupun suara atau keduanya untuk membantu dalam mengenali bentuk kata yang baru. Gambar yang jelas juga dapat membantu siswa dalam mengenali dan menguasai kosakata baru. Pada dasarnya siswa Sekolah Dasar lebih tertarik untuk belajar apabila menggunakan gambar. Sehingga gambar dapat membantu siswa dalam mengenali dan menguasai kosakata yang sedang dipelajari.

- 3) Belajar mengartikan kata

Siswa yang masih asing dengan kosakata bahasa asing dapat diajarkan dan diajak oleh guru untuk belajar bersama mengartikan kosakata yang baru. Siswa yang awalnya kurang mengerti suatu kosakata apabila telah mengetahui artinya maka siswa tertarik untuk mempelajari

kosakata tersebut. Menurut Cameron (2005: 85) mengemukakan bahwa mengartikan kosakata baru sangat penting untuk siswa karena siswa masih membutuhkan dorongan untuk mengartikan kata dari bahasa asing. Mengartikan kata dapat membantu siswa untuk menguasai kosakata yang baru didapatnya.

- 4) Membuat ingatan yang kuat dengan mengaitkan antara bentuk dan arti kata. Menurut Cameron (2005: 87) mengemukakan bahwa proses pembelajaran kosakata dimulai ketika siswa telah mengerti mengenai kata baru yang dipelajarinya dan memperhatikan kata baru tersebut. Pada awalnya kata yang baru dipelajari biasanya akan diingat siswa dalam sekejap saja kemudian guru harus membantu siswa agar bisa mengingat kosakata tersebut. Dengan kegiatan menghafal dalam belajar kosakata bahasa Inggris perlu dilakukan secara rutin agar siswa selalu mengingat dan menguasai kosakata.
- 5) Menggunakan kata. Penguasaan kosakata bahasa Inggris diperlukan pembiasaan dalam menggunakan kosakata. Pembiasaan dapat berupa penggunaan kata-kata baru selama proses pembelajaran. Penguasaan kosakata bahasa Inggris tidak hanya menggunakan kemampuan mengingat tetapi guru harus memberikan latihan mengenai kosakata. Dalam menjelaskan kosakata kepada siswa, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru. Cara yang dapat digunakan untuk menjelaskan kosakata:

1. Penjelasan harus sederhana dan ringkas

2. Kosakata baru dapat dikaitkan dengan kosakata yang sudah dipelajari
3. Penjelasan disajikan secara lisan dan tertulis
4. Perhatian dicurahkan pada kata-kata yang bagian-bagiannya sudah diketahui
5. Siswa diberi tahu kata-kata yang dipelajari adalah kata-kata penting

Menurut Hatch & Brown (2005: 372-392), ada beberapa langkah dalam proses penguasaan kosakata yaitu *encountering new words*, *getting the words form*, *getting the word meaning*, *consolidating word form and meaning in memory* dan *using word*. Langkah pertama, siswa menemukan kata baru. Kata baru tentu menjadi kata sulit baik dari ejaan, makna, maupun penulisan. Untuk mengetahuinya, siswa perlu menempuh langkah kedua dengan memperhatikan ejaan dan ucapannya. Untuk kosakata bahasa Inggris, langkah kedua ini penting karena ejaan dan ucapan bahasa Inggris tidak selalu sama. Langkah ketiga ditempuh untuk memahami makna kata. Langkah keempat dan kelima ditempuh untuk benar-benar menguasai kata baru, yaitu dengan menyatukan bentuk dan makna dalam ingatan dan menggunakannya.

Pembelajaran kosakata diajarkan secara bertahap sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa dalam memahami suatu hal. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk kelas V sekolah dasar lebih menekankan pada kata-kata dasar dari sebuah konsep. Siswa dikenalkan dengan berbagai macam kosakata kemudian dipahami dan digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan pada pedoman pembelajaran bahasa

Inggris sekolah dasar kegiatan pembelajaran kosakata dapat diajarkan dalam kegiatan membaca diantaranya dengan menjodohkan kata dengan gambar, mengisi informasi yang hilang dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas terdapat beberapa hal yang harus dilakukan agar siswa dapat menguasai kosakata bahasa Inggris yaitu siswa harus bisa mengartikan kosakata. Mengartikan kosakata dapat dilakukan dengan bantuan gambar. Melalui gambar siswa dapat dengan mudah mengingat kosakata yang baru saja di pelajari. Siswa yang telah mengartikan kosakata kemudian dikenalkan dengan membaca kosakata. Proses pembelajaran membaca dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat kosakata.

C. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran konvensional, ceramah, bermain peran, pembelajaran aktif dan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran, karena melalui model yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran yang efektif serta mendukung kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Salah model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan adalah model pembelajaran *Make a Match*. Dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, *Make a*

Match saat ini menjadi salah satu model atau strategi penting dalam ruang kelas. Menurut Huda (2013: 250) ujuan dari strategi ini antara lain, pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment*.

Menurut Rusman (2001: 223) menegaskan bahwa model pembelajaran *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran yang dirancang untuk mendidik siswa kerjasama dalam kelompok dan interaksi antar siswa. Sedangkan menurut Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa juga digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran ini termasuk, pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa dalam hal mengingat apa yang telah dipelajari dan didapat menguji pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas melalui kerja kelompok dan diskusi.

2. Langkah-langkah pembelajaran *Make a Match*

Prosedur pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2013: 252) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi.
- b. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta siswa melaporkan dan guru mencatatnya.
- f. Jika waktu sudah habis, siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi

- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make a Match*

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2013: 235) sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

2) Kekurangan

- a. Banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenis.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Jika dilakukan terus menerus metode ini menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari pembelajaran *Make a Match* sendiri dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa berperan dalam aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Selain itu pembelajaran *Make a Match* juga mempunyai kekurangan dimana banyak waktu yang terbuang karena di dalam pembelajaran ini siswa ikut terlibat semua. Selain itu model *Make a Match* juga membutuhkan suatu objek atau ilustrasi yang nyata dalam menerangkan suatu kosakata, sehingga membutuhkan media dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

D. Flashcard dalam Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Menurut Ali (2010: 89) media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiranm perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang serta waktu. Menurut Musfiqon (2012: 28) megungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Wuryandani, (2011: 56) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk mengkonkretkan konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dapat dijadikan perantara guru dengan siswa untuk mengirim atau menyampaikan pesan yang bertujuan untuk memperjelas makna atau penyampaian materi yang disampaikan dan untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang masih abstrak, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media menurut Sudrajat (Putri, 2011: 20) mengungkapkan fungsi media di antaranya yaitu : (a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, (c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan guru, (d) Menghasilkan keseragaman pengamatan, (e) Menamankan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistik. (f) Membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran dikelas.

3. Media *Flashcard*

Menurut Azhar (2011: 119-120) *flashcard* adalah kartu kecil berisi gambar atau teks yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu

yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 10x8 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flashcard* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Gambar-gambar pada *Flashcard* dikelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat. Kelebihan media *Flashcard* sebagai berikut : a) mudah dibawa kemana-mana; b) praktis dalam membuat dan menggunakannya; c) mudah diingat karena menarik perhatian; d) sangat menyenangkan sebagai media pembelajaran dan bisa juga digunakan dalam bentuk permainan. Media *Flashcard* merupakan metode yang dilakukan dengan cara menunjuk gambar secara cepat untuk memicu otak.

Untuk membuat *Flashcard* pendidik harus mempersiapkan atau mengikuti petunjuk. Berikut adalah langkah-langkah tersebut:

- a) Menyiapkan kertas yang agak tebal seperti duplek.
- b) Menentukan ukuran kertas.
- c) Memotong kertas sesuai dengan ukurannya.
- d) Menyiapkan kertas HVS kemudian menulis atau print materi yang akan dijadikan media pembelajaran.

- e) Menempelkan ketas HVS tersebut pada alas yang sudah dipotong.
- f) Memberikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya.

E. Pembelajaran *Make a Match* Menggunakan Media *Flashcard*

Pembelajaran *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran yang dirancang untuk mendidik siswa bekerjasama dalam kelompok dan interaksi antar siswa. Model pembelajaran *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Pembelajaran *Make a Match* akan sangat menyenangkan bila menggunakan media *flashcard*.

Menurut Azhar (2011: 119-120). *Flashcard* adalah kartu kecil berisi gambar atau teks yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 10x8 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flashcard* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris kali ini siswa akan diberi sebuah kartu yang mana ada kartu soal dan kartu jawaban. Siswa yang mendapat kartu soal harus mencari pasangannya atau kartu jawaban atas soal yang dia pegang. Kartu soal tersebut berisi sebuah kata kunci (*clue*) dari sebuah jawaban. Siswa harus mencari jawaban yang benar dari kartu soal yang dia pegang. Jika

siswa dapat menemukan pasangannya maka dia akan mendapatkan poin dengan waktu yang telah ditentukan.

F. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Menggunakan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata siswa kurang terbukti dengan rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Agar penguasaan kosakata kata bahasa Inggris meningkat maka guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih praktis. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah Model *Make a Match*. Menurut Rusman (2001: 223) menegaskan bahwa model pembelajaran *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran yang dirancang untuk mendidik siswa kerjasama dalam kelompok dan interaksi antar siswa. Model pembelajaran *Make a Match* akan lebih menarik apabila dibantu menggunakan media *flashcard*. Menurut Azhar (2011: 119-120) *flashcard* adalah kartu kecil berisi gambar atau teks yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas. Sehingga media ini dapat digunakan sebagai objek yang dipasangkan pada kegiatan pembelajaran. Maka pembelajaran *make a match* menggunakan media *flashcard* diharapkan dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yang dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka. Penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan Kabupaten Magelang). Penelitian ini disusun oleh Fitriana Nur Aisyah Universitas Muhammadiyah Magelang 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 dengan subjek sebanyak 20 siswa-siswi. Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental (*One Group Pretest-Posttest Design*). Analisis data menggunakan teknik statistik *non parametric* yaitu Uji Peringkat-Bertanda Wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris di SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *scrabble*.

Penelitian dengan judul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar (Pada siswa kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningrat 2 Yogyakarta). Penelitian ini disusun oleh

Inayatul Fajriyah Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2013. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjeknya adalah kelas II berjumlah 33 siswa dengan 18 siswa putri dan 15 siswa putra. Dalam penelitian ini dilaksanakan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan, tahap kedua adalah perlakuan dan pengamatan, dan tahap ketiga yaitu refleksi. Penggunaan media gambar mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris yaitu aspek membaca kosakata dan melafalkan kosakata.

Penelitian *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Dalam Pembelajaran *writing* di sekolah dasar (Pada siswa kelas IV SD Ujungberang 4 Kota Bandung) Penelitian ini disusun oleh Winda Wulandari Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2015. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini dilakukan tiga siklus dimana setiap siklus diberi tindakan yang berbeda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Ujungberang 4 Kota Bandung. Metode pembelajaran tipe *Make a Match* mampu meningkatkan proses pembelajaran *writing* yang menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada siklusnya yaitu siklus 1 43,87, siklus 2 yaitu 55,63, siklus 3 yaitu 70,13.

H. Kerangka Pemikiran

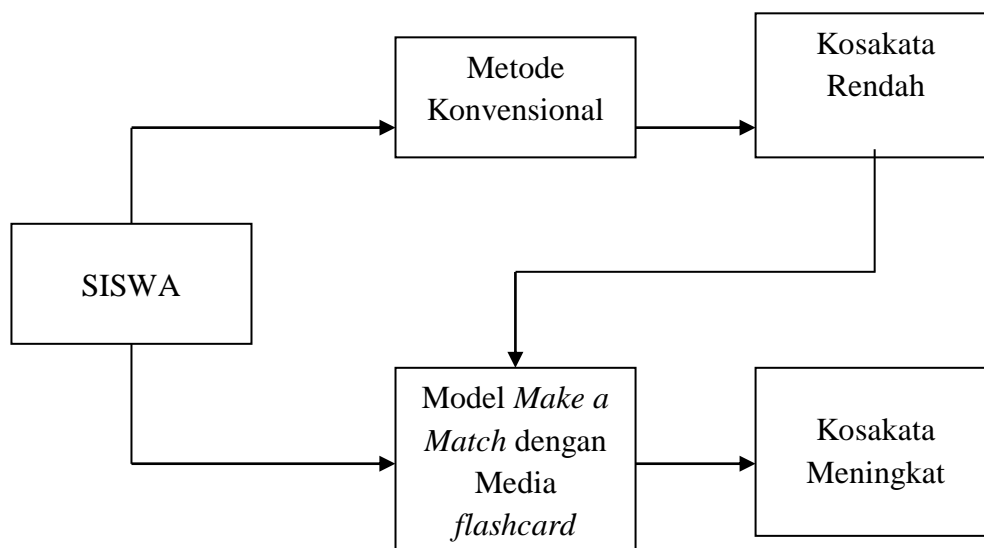
Menurut Sugiyono (2016: 91-92) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting. Berdasarkan uraian pada landasan teori tersebut maka dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa, diperlukan pemahaman dari sistem-sistem pembelajaran dan metode serta media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa.

Pada kondisi awal yang terlihat di SD Negeri Jurangombo 1, guru dalam menyampaikan materi masih terlihat monoton. Siswa cenderung melihat dan mendengarkan belum adanya tindakan langsung yang memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Bahkan terdapat beberapa siswa yang hanya duduk diam pada saat guru menjelaskan atau bertanya jawab dengan siswa.

Berdasarkan kondisi awal tersebut maka perlu dilakukannya perlakuan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan Media *Flashcard*. Dengan menggunakan metode ini siswa dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok. Dalam setiap kelompok harus bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menjodohkan kartu atau menemukan kartu jawaban. Siswa juga dapat bekerja secara aktif dan langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris. Maka dengan model *Make a Match* menggunakan media diharapkan dapat meningkatkan penguasaan

kosakata bahasa inggris pada siswa kelas V SD Negeri Jurangombo 1.

Kerangka pikir peneliti digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Berfikir

I. Hipotesis Penelitian

Dari kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian adalah terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2014: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada suatu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol, metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre-Eksperimental Design* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel terikat (*dependent variable*) dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Desain penelitian ini terdiri dari satu kelas saja, dimana kelas tersebut diberikan perlakuan (*treatment*). Berikut table mengenai model eksperimen *one group pretest-posttest design*:

Tabel 1
One Group Pretest Posttest Design

Grup	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara O_1 - O_2 pada kelompok eksperimen.

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X_1 = Penerapan *Make a Match* menggunakan media *flashcard*.

Variabel merupakan objek pengamatan suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*):

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Menurut Lichi (2014: 49) Variabel bebas adalah variabel yang dimanipulasi dalam penelitian karena diduga memiliki pengaruh terhadap variabel lain. Sedangkan menurut Sugiyono (2014: 96) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variabel dependen* (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Menurut Lichie (2014: 50) variabel terikat merupakan respon subjek yang diukur sebagai pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Pemberian batasan operasional terhadap variabel merupakan petunjuk dalam menentukan cara atau alat pengambilan, sehingga data tersebut dapat diambil atau diukur dengan tepat. Definisi variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard*

Pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* adalah model pembelajaran dalam bentuk permainan menggunakan kartu gambar yang berukuran 8x10 cm dimana kartu tersebut berisikan gambar dan *clue*.

2. Penguasaan kosakata bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata yang baik dan benar. Sehingga melalui penguasaan kosakata siswa mampu menguasai banyak kosakata.

C. Setting dan Subjek Penelitian

1. Setting

Setting penelitian adalah latar belakang yang dijadikan lokasi penelitian. Tempat yang dijadikan lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri Jurangombo 1 Kota Magelang kelas V dengan jumlah 29 siswa.

2. Populasi

Populasi adalah kelompok besar yang mempunyai karakteristik umum yang sama. Menurut Sugiyono (2010: 90) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian yang mengandung informasi yang diketahui dan memiliki beberapa karakteristik tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Jurangombo 1. Jumlah keseluruhan populasi adalah 29 siswa.

3. Sampel

Sampel adalah wakil atau sebagian populasi yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2014: 148) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Jurangombo 1, Magelang yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

4. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonprobability* sampling dengan tipe sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2014: 156) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah penting dalam metode ilmiah. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 62) dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes.

Pada penelitian ini tes disajikan berupa soal pilihan ganda. Tes tersebut dilaksanakan dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah diberikan perlakuan. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum penelitian sampai setelah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard*.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 134) instrumen penelitian adalah alat dan hasil yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal berupa pilihan ganda. Pada penelitian ini tes dan kisi-kisi digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada ranah kognitif. Tingkatan yang

diukur menggunakan tes ini adalah tingkatan kognitif mulai dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan). Sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda serta lembar observasi siswa. Lembar observasi kegiatan siswa digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi kegiatan siswa digunakan untuk mengamati segala sesuatu yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung berdasarkan pada indikator-indikator yang telah ditentukan. Berikut adalah tabel kisi-kisi penilaian kognitif dan lembar observasi siswa sebagai berikut:

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal			Jumlah Soal	
			C1	C2	C3		
4. Menulis: Mengeja dan menyalin kalimat tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.	4.2 Menyalin dan menulis kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima.	Menyebutkan kosakata nama – nama makanan dan minuman	10, 26, 27, 28, 29	12, 13, 19, 24, 32,	7, 8, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 20 33, 34, 35,	33	
		Menyebutkan kosakata hobi dalam bahasa Inggris	36 42	40, 42, 42	23, 37,43, 50		8
		Menyebutkan kosakata thing in the classroom dalam bahasa Inggris	45, 47	1, 2, 3, 46, 48	4, 5		

Tabel 3
Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa

	Sub variabel	Aspek
Penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui pembelajaran <i>Make a Match</i> menggunakan media <i>flashcard</i>	Proses	1. Penggunaan media
		2. Siswa belajar mengartikan kosakata
		3. Siswa mengaitkan antara bentuk kosakata dan arti kosakata
		4. Siswa menggunakan kosakata

F. Uji Instrumen Penelitian

Pada penelitian, peneliti akan melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu terhadap instrumen yang akan dipakai untuk mengukur kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris pada siswa.

1. Uji validitas

Menurut Arifin (2011: 245) uji validitas dilakukan untuk memastikan seberapa baik instrumen digunakan untuk mengukur konsep seharusnya. Validitas adalah suatu derajat ketetapan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrument yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan di ukur.

Pengujian validitas ini menggunakan pendapat para ahli judgement expert. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah mendapat persetujuan dari para ahli apakah instrumen sesuai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Tes tersebut harus ditunjukkan kepada beberapa para ahli dibidangnya. Uji validitas yang digunakan peneliti adalah validitas butir soal, untuk soal objektif item yang dijawab benar diberikan angka 1 dan untuk item yang dijawab

salah diberikan angka 0. Penguji validitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan analisis butir soal. Jumlah butir pada instrumen yang digunakan tersebut adalah 50 butir soal. Kriteria uji validitas butir soal sebagai berikut :

a. Validitas Isi (*Expert Judgement*)

Validitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), soal-soal tes pilihan ganda dan isian. Pengujian validitas isi dilakukan oleh Umi Rachmawati, M.Pd selaku dosen ahli materi bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Magelang dan Ni'matul Choeriyah selaku wali kelas V dan juga sebagai guru bahasa Inggris SD Negeri Jurangombo 1.

Menurut Sugiyono (2014: 207) setelah melakukan konstruksi dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut di uji cobakan kepada sampel dari populasi yang diambil. Jumlah anggota sampel yang digunakan yaitu 29 siswa.

b. Validitas Konstruk

Pada penelitian ini Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal kognitif. Soal tes yang di uji cobakan sebanyak 50 butir soal pilihan ganda, dengan jumlah 23 siswa kelas V di SD Negeri Jurangombo 2. Setelah uji coba selesai, selanjutnya dilakukan perhitungan hasil yang telah diperoleh tersebut dengan

bantuan program IMB SPSS 23 menggunakan menu *analyze-correlate-bivariate*. Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dikatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan tidak valid, sehingga harus diperbaiki. Hasil validasi butir soal tes disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes Uji Coba

No soal	r_{hitung}	Keterangan	No soal	r_{hitung}	Keterangan
1.	0,070	Tidak valid	26.	0,466	Valid
2.	-0,015	Tidak valid	27.	0,067	Tidak valid
3.	0,505	Valid	28.	0,529	Valid
4.	-0,505	Tidak valid	29.	0,570	Valid
5.	0,665	Valid	30.	0,513	Valid
6.	0,179	Tidak valid	31.	0,054	Tidak valid
7.	0,541	Valid	32.	-0,023	Tidak valid
8.	0,099	Tidak valid	33.	0,493	Valid
9.	0,501	Valid	34.	0,095	Tidak valid
10.	0,266	Tidak valid	35.	0,501	Valid
11.	0,549	Valid	36.	0,134	Tidak valid
12.	0,422	Valid	37.	0,496	Valid
13.	-0,009	Tidak valid	38.	0,238	Tidak valid
14.	0,585	Valid	39.	0,648	Valid
15.	0,114	Tidak valid	40.	0,576	Valid
16.	0,082	Tidak valid	41.	0,636	Valid
17.	0,586	Valid	42.	0,639	Valid
18.	0,540	Valid	43.	0,152	Tidak valid
19.	0,638	Valid	44.	0,393	Tidak valid
20.	0,422	Valid	45.	-0,016	Tidak valid
21.	0,071	Tidak valid	46.	0,085	Tidak valid
22.	-0,009	Tidak valid	47.	0,432	Valid
23.	0,138	Tidak valid	48.	0,639	Valid
24.	-0,103	Tidak valid	49.	-0,058	Tidak valid
25.	0,469	Valid	50.	0,453	Valid

Berdasarkan tabel diatas, dari 50 soal yang telah di uji cobakan oleh 23 responden, terdapat 26 butir soal yang valid dan 24 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang valid terdapat pada soal nomor

3,5,7,9,11,12,14,17,18,19,20,25,26,28,19,30,33,35,37,38,39,40,41,42,47, 48,50. Dari 26 butir soal yang valid peneliti memilih seluruh soal valid untuk di ujicobakan kepada siswa.

2. Uji Reliabilitas

Haris (2010: 184) mengemukakan pendapat bahwa reliabilitas merupakan konsistensi, keajegan atau ketetapan. Artinya, jika kita mengukur sesuatu (dimensi dari suatu variabel) secara berulang-ulang dengan kondisi yang sama atau relatif sama, maka kita akan mendapatkan hasil yang sama atau relative sama pula antara pengukuran pertama dengan pengukuran berikutnya atau dapat juga berarti hasil yang didapat antara peneliti yang satu dengan yang lain, sama atau relatif tidak jauh berbeda, sehingga memunculkan kesepakatan atau suatu kesepakatan sudut pandang yang akan melahirkan kepercayaan terhadap hasil tersebut. Dalam pengujian reliabilitas instrumen, rumus yang digunakan oleh peneliti adalah rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program IMB SPSS 23. Instrumen dikatakan reliabel jika dalam analisis item memperoleh α lebih besar daripada R_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $n=29$. Berikut adalah tabel hasil uji reliabilitas:

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

α	R_{tabel}	Kesimpulan
0,822	0,05	Realiabilitas Tinggi

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas diatas, dapat dikatakan bahwa diperoleh α sebesar 0,822 dengan r_{tabel} 0,05. Artinya $\alpha > r_{\text{tabel}}$, karena nilai α sebesar 0,822 maka dapat dikatakan bahwa soal pilihan ganda tersebut memiliki reliabilitas tinggi.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti meliputi pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, dan pelaksanaan *posttest*, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *Pretest*

Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Tujuan *pretest* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi awal penguasaan kosakata bahasa inggris. Dalam pelaksanaan ini peneliti dapat melihat jelas seberapa banyak kosakata yang dikuasai oleh siswa SD Negeri Jurangombo 1.

2. Pelaksanaan Perlakuan (*treatment*)

Setelah pelaksanaan *pretest* selesai kemudian dilakukan pemberian perlakuan (*treatment*). Pemberian *treatment* dilakukan peneliti dengan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard*. Peneliti melakukan *treatment* sebanyak 3 kali yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan waktu yang telah ditentukan. Pada *treatment* pertama kegiatan yang dilakukan adalah siswa dibuat menjadi 3 kelompok kemudian siswa bermain menemukan kartu soal dan kartu jawaban secara bergantian dengan materi *thing in the classroom*. *Treatment* kedua siswa

siswa dibagi menjadi 3 kelompok kemudian bermain menemukan kartu jawaban dari materi *hobby*. *Treatment* ketiga siswa masih sama dengan kelompoknya masing-masing hanya saja saat melakukan penerapan model dan media pembelajaran dengan materi *food and drink*. Jika siswa sudah menemukan jawabannya maka mereka harus menulis jawaban di lembar yang sudah disesuaikan dengan waktu yang sudah ditentukan.

3. Pengukuran akhir (*posttest*)

Posttest digunakan untuk mengetahui kondisi akhir dalam penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa kelas V SD Negeri Jurangombo 1. Sehingga peneliti dapat mengetahui model dan media pembelajaran ini berpengaruh atau tidak terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris.

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan teknik mengolah data yang didapatkan dari hasil penelitian yang merujuk pada sebuah kesimpulan. Analisis data digunakan untuk mengetahui adanya *Pengaruh Pembelajaran Make a Match Menggunakan Media Flashcard Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik dari data kuantitatif. Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan dari pengukuran awal dan pengukuran akhir.

1. Uji Prasyarat

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer IBM SPSS 23 menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau berjumlah <50.

2. Uji hipotesis

Setelah uji normalitas selanjutnya sampel di uji hipotesis. Dalam menentukan teknik uji hipotesis, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, antara lain:

- a. Data berdistribusi normal
- b. Kedua kelompok data adalah dependen (saling berhubungan/berpasangan)
- c. Jenis data yang digunakan numeric dan katagorik (2 kelompok)

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t test* (*paired sample t test*) dengan bantuan program IBM SPSS 23. Adapun ketentuan dari uji t-test adalah sebagai berikut:

- a. Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%
- b. Kriteria yang digunakan dalam uji t adalah

Ho diterima apabila $\text{sig} > 0,05$ atau $-\text{t}_{\text{tabel}} \leq \text{t}_{\text{hitung}} \leq \text{t}_{\text{tabel}_{(\alpha/2)}}$

Ho ditolak apabila $\text{Sig} < 0,05$ atau $\text{t}_{\text{hitung}} > \text{t}_{\text{tabel}}$

Analisis data pada dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Uji peringkat bertanda *Paired Sample T Test* dengan bantuan IBM SPSS 23, karena subjek mendapat pengukuran yang berbeda yaitu diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sehingga

digunakan teknik *Parametric*, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *flashcard* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas V SD Negeri Jurangombo 1 tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan (*pretest*) adalah 16,14, sedangkan nilai rata-rata setelah dilakukan *treatment* adalah 81,59. Sehingga selisih nilai yang diperoleh cukup signifikan yaitu 17,45. Serta didapatkan nilai signifikansi dari *Uji Paired Sample T Test* $0,000 < 0,05$ maka pembelajaran *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri Jurangombo 1, peneliti memberikan saran-saran yang membangun untuk pendidik dan peneliti selanjutnya. Adapun saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya memaksimalkan penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang mendukung. Hal ini agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan daya tangkap siswa

terhadap suatu materi yang disampaikan sehingga penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa meningkat. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *flashcard*, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam menciptakan suasana pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memfasilitasi guru maupun siswa sesuai apa yang dibutuhkan guna mencapai tujuan pendidikan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, S. 2008. *Statistik dalam kajian Deskriptif, Inverensi dan Parametrik*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Anita, L. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Garsindo
- Arikunto, & Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arifin. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Brewster, dkk 2003. *The primary English Teachers Guide*. Essex: Pearson Education
- Brown, H.D. 2004. *Language Assesment: Principles and Classroom Praticce*. Newyork : Pearson Education. Inc
- Burhan, N. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Burhan, N. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University. Press
- Hatch, E. & Brown, C. 1995. *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press
- Inayatul, F. 2013. “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Gambar*”. Skripsi. Diterbitkan. UNY.
- Jackson, dkk. 2000. *Word, Meaning Vocabulary an Introduction to modern English lexicology*. London:Casel.
- Liche, Seniati, & Aries, Y. 2011. *Psikologi eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.
- Linse, C.T. 2005. *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York: McGraw-Hill
- Lynne, C. 2001. *Teaching Language to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press

- Martinus, S. 2001. *Kamus Kata Serapan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Miftahul, H. 2013 *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mohammad, A. 2010. *Metodologi dan Aplikasi, Riset Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Rusman. 2014. *Model- model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: ALFABETA
- Singgih, S. 2009. *SPSS (Statistical Product And Service Solution)*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Thornbury, S. 2004. *Teach Vocabulary*, Malaysia: Pearson Education Limeted
- Wuri, W. 2011. *Pembelajaran di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Yusran, P. 2003. *Enrich Our Vocabulary Trough Reading and Idioms*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

