ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

PENGARUH METODE MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA FLASHCARD TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA SD NEGERI PENINGGILAN 01 (PENELITIAN PADA SISWA KELAS 3 SDN PENINGGILAN 01 KOTA TANGERANG)

Padyah[1]; Sa'odah[2]; Septy Nurfadillah[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
Padyah15@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the use of assisted flashcard match media has a significant effect on students' vocabulary mastery of body parts in grade 3 students at Peninggilan 01 State Elementary School. There will be hypothesis testing using t test at the end of learning (posttest) in the control class and experimental class. obtained tcount = 3.25 using a significance level of 95% (∞ = 0.05) obtained ttable = 2.001 because 3.25> 2.001 (tcount> ttable) then Ho is rejected. using this at the end of the lesson various learning differences of the student classes between the control and experimental classes. using it according to what will happen in research that has been done that the method of making flashcard media matches has an effect and increases students' vocabulary mastery. Its application in the classroom can produce students to play an active and creative role.

Keywords *: Make a Match; Flashcards ; English Vocabulary*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan metode make a match berbantu media flashcard berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa materi part of body pada peserta didik kelas 3 pada Sekolah Dasar Negeri Peninggilan 01. yang akan terjadi pengujian hipotesis menggunakan uji t pada akhir pembelajaran (posttest) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh thitung = 3,25 menggunakan tingkat siginifikansi 95 % (∞ = 0,05) diperoleh ttabel = 2,001 karena 3,25 > 2,001 (thitung > ttabel) maka Ho ditolak. menggunakan demikian di akhir pembelajaran terdapat perbedaan penguasaan kosakata peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. menggunakan demikian sesuai yang akan terjadi penelitian yg sudah dilakukan bahwa metode make a match berbantu media flashcard berpengaruh serta meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penerapannya pada kelas dapat menghasilkan peserta didik berperan secara aktif serta kreatif.

Kata Kunci : Make a Match; Flashcard ; Kosakata Bahasa Inggris

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah satu-satunya bahasa asing yang paling banyak digunakan baik secara tulis maupun lisan diseluruh dunia. Untuk itu sangat penting pengenalan dan penguasaan bahasa Inggris sejak sekolah dasar. Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar konstruksi kalimat yang paling banyak digunakan adalah kalimat-kalimat sederhana *(simple sentence*) karena mudah untuk dimengerti pembelajar bahasa Inggris muda/pemula seperti siswa sekolah dasar. Dalam memahami sebuah kalimat tentunya siswa harus memahami bagian penting dari sebuah kalimat yaitu kata. Pembelajaran kosakata *(vocabulary learning*) adalah langkah pertama dan dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing *(English as a foreign language)*. Pembelajaran kosakata adalah pembelajaran paling mendasar untuk menguasai suatu bahasa. Menurut Srickland, dkk menyatakan bahwa "belajar kosakata adalah kegiatan yang kompleks sekaligus menarik" (Ratmaningsih, 2017). Sedangkan menurut Utami (2018) "Kosa-kata merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam penguasaan Bahasa Inggris, sehingga tanpa penguasaan kosa kata yang cukup dapat menjadi kesulitan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan opininya dan memahami pengetahuan dan materi dalam Bahasa Inggris". Penguasaan kosakata merupakan kegiatan pembelajaran untuk memahami suatu bahasa tertentu baik secara lisan maupun tulisan dan dapat mempengaruhi kualitas siswa dalam menyerap pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai di SD yaitu rendahnya penguasaan kosakata siswa karena kurangnya penggunaan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran. maka dari itu diperlukannya suatu metode dan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam menyerap pembelajaran sehingga materi dapat diserap secara maksimal oleh siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa adalah make a match. Metode pembelajaran *make a match*merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match*adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dari pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Berdasarkan Prihatiningsih & Setyaningsih (2018) "*make a match*adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas". langkah-langkah metode *make a match*menurut Huda (2019, hal. 252) adalah sebagai berikut : 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah. 2) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap hadapan. 3) Guru

membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokan kartu yang dipegang denga ketu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. 5) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri. 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dam memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberika presentasi. 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. Menurut Suprijono (2015) "Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dengan *make a match*adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut". Maka dapat disimpulkan bahwa metode *make a match*adalah metode yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas dengan menggunakan kartu-kartu dan dilakukan untuk mempelajari suatu konsep sambil bermain dan menyenangkan.

Kartu-kartu yang digunakan dalam metode *make a match*disebut *flashcard*. Arman (2019, hal. 12) mengungkapkan bahwa "*Flashcard* adalah media pembelajaran dalm bentuk kartu bergambar berukuran 21 x 29,7 cm". Sedangkan, menurut (Rosnaningsih et al., 2019, hal. 44) "*flashcard* adalah kartu berukuran besar biasanya kertas agak tebal, kaku dan berukura A4". Media pembelajaran *flashcard* juga menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung ketercapaian proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi bahasa Inggris SDN Peninggilan 01 Kota Tangerang. Masih dijumpai beberapa masalah dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 3 di SDN Peninggilan 01. Permasalahan tersebut antara lain, masih rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas 3 SDN Peninggilan 01. Permasalahan lainnya yaitu siswa juga belum mampu membaca kosakata bahasa Inggris dengan baik dan benar, guru hanya menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, guru

belum pernah menggunakan metode pembelajaran *make a match*dengan media *flashcard* di dalam pembelajaran. Dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa asing yg tidak digunakan sehari-hari. Menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk kegiatan belajar mengajar di kelas agar terciptanya suasana yang efektif. Sebagai salah satu solusinya, penelitian ini menggunakan metode *make a match* berbantu media *flashcard* sebagai metode pembelajaran penguasaan kosakata. Adapun alasan pemilihan metode *make a match* berbatu media *flashcard* adalah dengan pertimbangan bahwa media ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efesien untuk diterapkan dalam permasalahan berbagai penyebab rendahnya penguasaan koakata siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode penelitian desain Quasi eskperimental jenis Nonequivalent Control Group Design. Penelitian dilakukan di kelas 3 yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode *make a match* berbantu media *flashcard* pada saat kegiatan pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional saat kegiatan pembelajarannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Peninggilan 01 berjumlah 60 siswa. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa, yang terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual dan 30 siswa kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan metode *make a match* berbantu media *flashcard*. Instrumen penelitian ini menggunakan tes pretest dan posttest dengan 7 soal pg dan 3 soal menjodohkan. sedangkan analisis data yang digunakan adalah uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data penelitian kemampuan awal siswa yang belum diberikan perlakuan di kelas eksperimen, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20 dengan banyaknya kelas (K) 6 dengan interval 14, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dikelas eksperimen yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

Banyak Kelas	Interval	Frekuensi (f)
1	17 – 30	2
2	31 – 44	3
3	45 – 58	7
4	59 – 72	9
5	73 – 86	5
6	87 – 100	4
Jumlah		30

Berdasarkan hasil jawaban tes yang diberikan kepada 30 siswa diketahui jumlah skor total pretest kelas eksperimen 1910 dengan masing-masing nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 20, dan nilai rata-rata pada pretest adalah 63,67. Rerata skor (x) sebesar 63,67. Modus (Mo) sebesar 63,17 Median (Me) sebesar 63,17 serta deviasi sebesar 19,56.

Dari hasil data penelitian kemampuan awal siswa yang belum diberikan perlakuan di kelas kontrol, diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30 dengan banyaknya kelas (K) 6 dengan interval 11, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dikelas kontrol yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

Banyak Kelas	Interval	Frekuensi (f)
1	28 - 38	3
2	39 - 49	5
3	50 - 60	6
4	61 - 71	7
5	72 - 82	5
6	83 - 93	4
Jumlah		30

Berdasarkan hasil jawaban tes yang diberikan kepada 30 siswa diketahui jumlah skor total pretest kelas kontrol 1890 dengan masing-masing nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah adalah 30, dan nilai rata-rata pada pretest adalah 63. Rerata skor (x) sebesar 63. Modus (Mo) sebesar 64,13 Median (Me) sebesar 62,07 serta deviasi sebesar 19,32.

Dari hasil data penelitian kemampuan siswa yang sudah diberikan perlakuan di kelas eksperimen, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50 dengan banyaknya kelas (K) 6 dengan interval 9, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

Banyak Kelas	Interval	Frekuensi (f)
1	47 - 55	1
2	56 - 64	2
3	65 - 73	6
4	74 - 82	8
5	83 - 91	8
6	92 - 100	5
Jumlah		30

Berdasarkan hasil jawaban tes yang diberikan kepada 30 siswa diketahui jumlah skor total posttest kelas eksperimen 2450 dengan masing-masing nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 50, dan nilai rata-rata pada posttest adalah 81,67. Rerata skor (x) sebesar 81,67. Modus (Mo) sebesar 82,5 , Median (Me) sebesar 80,25 serta deviasi sebesar 13,15.

Dari hasil data penelitian kemampuan siswa yang diberikan perlakuan di kelas kontrol, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 450 dengan banyaknya kelas (K) 6 dengan interval 8, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dikelas kontrol yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

Banyak Kelas	Interval	Frekuensi (f)
1	47 - 55	2
2	56 - 64	3
3	65 - 73	6
4	74 - 82	8
5	83 - 91	7
6	92 - 100	4
Jumlah		30

Berdasarkan hasil jawaban tes yang diberikan kepada 30 siswa diketahui jumlah skor total posttesttt kelas kontrol 2370 dengan masing-masing nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 50, dan nilai rata-rata pada posttest adalah 79. Rerata skor (x) sebesar 79, Modus (Mo) sebesar 78,83, Median (Me) sebesar 77,5 serta deviasi sebesar 14,22.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *make a match* berbantu media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa materi *part of body* (bagian tubuh) pada siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Peninggilan 01.

Hasil pengujian hipotesis dengan uji t pada akhir pembelajaran (*postest*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh thitung = 3,25 dengan taraf signifikansi 95 % (∞ = 0,05) diperoleh ttabel = 2,001 karena 3,25 > 2,001 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka Ho ditolak. Dengan demikian pada akhir pembelajaran terdapat perbedaan penguasaan kosakata siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa metode *make a match* berbantu media *flashcard* berpengaruh dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penerapanya dalam kelas dapat membuat siswa berperan secara aktif dan dapat berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arman. (2019). *Media Flashcard*. Goresan Pena.

Huda, M. (2019). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (X). pustaka pelajar.

Prihatiningsih, E., & Setyaningsih, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Model *Make a match*Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *4(1)*. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441

Ratmaningsih, N. M. (2017). *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. PT rajagrafindo persada.

Rosnaningsih, A., Muttaqien, N., & Puspita, D. R. (2019). *English for Children Pengantar Bahasa Inggris bagi siswa SD (Young Learners)*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan aplikasi paikem*. pustaka pelajar.

Utami, R. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris melalui Metode Demonstrasi. *BRILIANT: Jurnal riset dan Konseptual*, *3(3)*, 338–344.