



PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS II MI AR-ROCHMAN SAMARANG GARUT

Empit Hotimah

Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut

Abstrak

Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi berkomunikasi dan memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan kosakata, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula keterampilan berbahasanya. Mengingat pentingnya peranan kosakata dalam berbahasa maka pembelajaran kosakata menjadi perhatian penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mempelajari kosakata Bahasa Inggris bukanlah hal yang mudah karena seringkali siswa mengalami kesulitan dalam perolehan kosakata baru itu. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mencoba menggunakan media flashcard dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

Tujuan melaksanakan penelitian ini adalah Untuk mengetahui proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media flashcard di Kelas IIMI Ar-rochman Samarang Garut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap-tahap sebagai berikut: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) tes, (2) wawancara, (3) observasi.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah untuk pelaksanaan tindakan pertama pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal, hal ini dapat dilihat masih adanya siswa yang kurang melibatkan diri dalam penggunaan media flashcard dan masih adanya siswa merasa bingung dengan apa yang diinstruksikan guru sehingga nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus I adalah 68, dengan ketuntasan belajar sekitar 72%. Dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan di MI Ar-Rochman yaitu 65, ada 13 orang yang mencapai kriteria tuntas, artinya hanya 72% sedangkan menurut KTSP suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila nilai ketuntasan yang didapat siswa $\geq 75\%$ dari jumlah siswa. Adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100%.

Kata kunci :Media Flashcard, Kemampuan Siswa, Kosakata, Bahasa Inggris

1 Pendahuluan

Dalam era globalisasi ini bahasa mempunyai peran yang sangat penting, terlebih fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, salah satu bahasa yang harus di kuasai adalah Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan dijadikan sebagai alat untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. 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 dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Bahasa Inggris di Sekolah Dasar merupakan muatan lokal yang wajib bagi semua siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi berkomunikasi dan memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Untuk mencapai tujuan tersebut dituntut kemampuan dasar berkomunikasi, salah satunya kemampuan yang harus dimiliki berupa penguasaan kosakata. Untuk memperoleh kemampuan tersebut maka pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, ditunjang dengan penggunaan media yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2 Media *Flashcard*

Pengertian *flashcard* dijelaskan oleh Susilana dan Riyana (2009:95), yaitu :

“*Flashcard* 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 di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*”.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *flashcard* 25 x30 cm, akan tetapi Arsyad (2007:120) memiliki pendapat yang berbeda seperti diungkapkan sebagai berikut :

“*Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata”.

Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *flashcard* adalah 8 x12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *flashcard* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *flashcard* dibuat dengan ukuran kecil.

Selain itu menurut izzan (2009:176) mengemukakan bahwa :

“*Flashcard* merupakan alat peraga dari koran berukuran 18 x 16 inci yang dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat.”

Menurut Suryana (2000 : 24) mengemukakan bahwa :

“*Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.”

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti : mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

3 Kelebihan Media *Flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009 : 94) antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya 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. Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
4. Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* antara lain: mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

4 Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, yang disebut dengan kosakata adalah arti kata, perbendaharaan kata atau kata yang sama artinya.

Kosakata (inggris:*vocabulary*) adalah “Himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan serbagai himpunan semua kata yang dimengerti orang tersebut atau semua kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya”. (Wikipedia bahasa indonesia 2008).

Menurut Dardjowidjojo (2008:258), mengatakan “ Kosakata awal yang di ketahui anak diperoleh dari ujaran di lingkungannya, macam kosakata yang ada kata utama dan kata fungsi. Anak menguasai kosakata utama terlebih dahulu karena terdiri atas nomina, verba dan adjective, dari ketiga kosakata utama, anak lebih mudah menguasai nomina karena lebih kongkrit”.

Tarigan (2011:2) mengemukakan “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.

Dalam kaitannya dengan cakupan kosakata, tarigan (2011:3) mengutarakan bahwa bahwa kosakata dasar terdiri atas:

- a) Istilah kekerabatan (*family*); misalnya: *father, mother, brother, sister, grand father, grand mother.*
- b) Nama-nama bagian tubuh (*part of body*); misalnya: *nose, eye, ear, cheek, head;*
- c) Kata ganti (*pronoun*), misalnya *I, you, we, they, she, he, it, that, this;*
- d) Kata bilangan pokok (*numeral*); misalnya: *one, two, three, four, ten, one hundred;*
- e) Kata kerja pokok (*verb*); misalnya: *drinking, eating, sleeping, watching;*
- f) Kata keadaan pokok (*adjective*); misalnya: *rich, poor, clever, stupid, dirty, hungry, lazy, diligent.*
- g) Benda-benda universal; misalnya : *land, water, month, plant, animal.*

Menurut Tarigan (2011:23) menjelaskan ada empat cara untuk menguji kosakata, yaitu dengan :

1. Identifikasi; sang siswa memberi respon secara lisan ataupun tertulis dengan mengidentifikasi sebuah kata sesuai dengan batasan atau penggunaannya.
2. Pilihan berganda; sang siswa memilih makna yang tepat bagi kata yang teruji dari tiga atau empat batasan
3. Menjodohkan; kata-kata yang teruji disajikan dalam satu lajur dan batasan-batasan yang akan dijodohkan sajikan secara sembarangan pada lajur lain.
4. Memeriksa; sang siswa memeriksa kata-kata yang diketahuinya atau yang tidak diketahuinya.

5 Kemampuan yang dicapai melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Flashcard*

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa media *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata.

Media *flashcard* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena *flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan.

Dengan demikian *flashcard* merupakan suatu alternatif yang dapat di perkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (*Listening skill*) dan berbicara (*speaking skill*).

1. kemampuan menyimak (*Listening skill*)

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan

sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008:128). Tujuan dari menyimak yaitu untuk memperoleh informasi, mengumpulkan data dan memberikan responsi yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengar (Tarigan, 2008: 59), diantaranya :

- a. Kemampuan mendengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru
- b. Kemampuan siswa dalam mengenal dan mengingat kosakata
- c. Kemampuan memahami makna kosakata yang diberikan
- d. Kemampuan menanggapi (*responding*) intruksi yang diberikan oleh guru berkaitan dengan kosakata yang dipelajarinya.

Menurut Tarigan (2008:14) ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menyimak diantaranya :

- a. Menentukan makna.
 - b. Memperagakan ekspresi
 - c. Menyuruh mengulangi
 - d. Memberikan latihan ekstensif
2. kemampuan berbicara (*speaking*)
Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008:16)

Adapun tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan (Tarigan, 2008:16)

Senada dengan hal tersebut, Suharsono (2005:22) mengemukakan bahwa bicara adalah menyampaikan suatu maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa sehingga dapat dipahami orang lain.

Adapun kemampuan berbicara (*speaking*) yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kemampuan mengulangi kosakata yang diucapkan guru
- b. Memahami kata yang digunakan dan menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya
- c. Kemampuan mengucapkan kosakata secara tepat

6 Deskripsi Hasil Siklus I

Hasil pengamatan ini dapat terlihat dari hasil penilaian post test siklus I, observasi kinerja guru dan observasi aktivitas siswa. Dalam pengerjaan soal test siklus I yang diberikan penilaian oleh guru adalah kebenaran dalam mengisi soal *listening* berupa pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dan test *speaking* berupa kebenaran dalam mengucapkan kosakata tentang nama-nama binatang dalam Bahasa Inggris.

Setelah penilaian dilakukan, nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus I adalah 68, dengan ketuntasan belajar sekitar 72% adapun nilai tersebut diperoleh dari aspek penilaian berupa penilaian dalam menyimak kosakata (*listening*) dan mengucapkan kosakata (*speaking*). Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari menyimak kosakata adalah 71 dengan ketuntasan belajar 72% dan nilai rata-rata dari mengucapkan kosakata 64 dengan ketuntasan belajar hanya 50%. Dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan di MI Ar-Rochman yaitu 65, ada 13 Orang yang mencapai kriteria tuntas, artinya hanya 72% siswa yang berhasil dalam pokok

bahasan ini, sedangkan menurut KTSP suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila nilai ketuntasan yang didapat siswa $\geq 75\%$ dari jumlah siswa.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan media *Flashcard* ini, jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan, yang awalnya 44% menjadi 72%. Dari perolehan nilai dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Refleksi

Dari hasil pengamatan observer terhadap kinerja guru, rata-rata observer memberikan nilai baik, namun ada beberapa hal yang perlu ditindak lanjuti oleh guru (penulis) dalam proses pembelajaran siklus I *listening* ini diantaranya :

1. Guru terlalu bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, jadi waktu yang disediakan melebihi waktu yang ditentukan
2. Guru masih kurang dalam melibatkan siswa dalam penggunaan media *Flashcard*, karena ada beberapa siswa yang tidak berani tampil di depan kelas untuk mengikuti perlombaan mengambil gambar.
3. kurangnya pemberian *reward* kepada siswa
4. masih adanya siswa yang merasa kebingungan dalam pengerjaan soal *listening*

Setelah menganalisis hal-hal yang harus ditindak lanjuti oleh guru, maka *observer* memberikan masukan bahwa dalam mengkondisikan dan mengorganisasikan kegiatan siswa, gurupun harus mempertimbangkan ketersediaan waktu yang dialokasikan, supaya pembelajaran bisa terlaksana lebih efektif lagi. Selain itu *observer* juga memberikan masukan agar guru dapat lebih melibatkan siswa dalam penggunaan media *Flashcard* agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dan usahakan semua siswa terlibat dalam penggunaan media *flashcard* tersebut. selain itu *observer* memberikan masukan agar siswa lebih bersemangat sebaiknya siswa harus diberikan *reward* baik pujian maupun hadiah dan dalam siklus selanjutnya guru lebih menjelaskan intruksi dalam pengerjaan soal.

Adapun hasil pengamatan dari observasi aktivitas guru pada pertemuan ke dua siklus I *speaking*, *observer* memberikan masukan terhadap hal-hal yang sebaiknya ditindak lanjuti untuk keperluan siklus berikutnya diantaranya:

1. Dalam kegiatan apersepsi dan pemberian motivasi sebaiknya tidak hanya melakukan tepuk semangat saja agar anak tidak merasa bosan, tetapi bisa di tambahkan dengan nyanyian yang mengarah pada materi yang akan diberikan.
2. Dalam pembelajaran guru harus lebih melibatkan siswa dalam penggunaan media *Flashcard*, dan dalam penggunaannya tersebut harus lebih diarahkan pada tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat mengucapkan kosakata dengan benar.
3. Selain itu *observer* memberikan masukan agar siswa lebih bersemangat sebaiknya siswa harus diberikan *reward* baik pujian maupun hadiah.

Sedangkan hasil pengamatan dari aktivitas siswa berlangsung lancar hanya saja pada proses pembelajaran menyimak kosakata (*listening*) siklus I keaktifan siswa dalam mengikuti permainan

masih kurang dan siswa masih malu-malu untuk bertanya mengajukan pertanyaan yang belum dimengertinya, selain itu kurangnya interaksi siswa dengan siswa. Adapun hasil pengamatan dari aktivitas siswa pada kegiatan *listening* (mengucapkan kosakata) ada beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya kurangnya keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan temannya dan motivasi belajar pada temannya, untuk itu *observer* memberikan masukan agar dalam pembelajaran interaksi antara siswa dengan siswa lebih ditingkatkan lagi dan diarahkan dengan adanya tanya jawab antara siswa dengan siswa misal dengan teman sebangku.

Selain proses pembelajaran berupa aktifitas guru dan siswa, kemampuan kosakata siswa jika dilihat dari perolehan nilai siklus I yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang direncanakan yaitu 65, maka penulis sekaligus *observer* penelitian membuat perencanaan kembali untuk melangkah ke siklus berikutnya.

7 Deskripsi Hasil Siklus II

Hasil pengamatan ini dapat terlihat dari hasil penilaian post test siklus II, berupa penilaian test kemampuan kosakata siswa, observasi kinerja guru dan observasi aktivitas siswa. Dalam pengerjaan soal post test siklus ke II penilaian dilakukan terhadap ketepatan siswa dalam mengisi soal test pilihan ganda untuk soal *listening* dan penilaian kemampuan siswa dalam mengucapkan kosakata.

Setelah penilaian dilakukan, nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100 % adapun nilai tersebut diperoleh dari aspek penilaian berupa penilaian dalam menyimak kosakata (*listening*) dan mengucapkan kosakata (*speaking*). Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari menyimak kosakata adalah 90 dengan ketuntasan belajar 100% dan nilai rata-rata dari mengucapkan kosakata 78 dengan ketuntasan belajar hanya 100%. Dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan di MI Ar-Rochman yaitu 65, ada 18 orang yang mencapai kriteria tuntas, artinya sudah 100 % siswa yang berhasil dalam pokok bahasan tersebut karena seperti yang disebutkan dalam kurikulum KTSP suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila nilai ketuntasan yang didapat siswa ≥ 75 % dari jumlah siswa.

Setelah post test, hasil pengamatanpun diambil dari hasil observasi kinerja guru. Dimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus ke II ini dari mulai melakukan apersepsi sampai dengan melakukan tindak lanjut, observer memberikan penilaian baik, karena kekurangan-kekurangan pada siklus I ditindak lanjuti pada siklus ini.

Refleksi

Dengan melihat data yang ada, baik dari hasil post test, hasil observasi dan hasil wawancara siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *Flashcard* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa dan memudahkan siswa dalam mengingat kosakata. Meskipun diperlukan upaya guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam memahami suatu materi, terutama bagi siswa Sekolah Dasar kelas II yang masih menganggap pelajaran Bahasa Inggris sulit dan asing, karena bukan bahasa yang sering didengar dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Tapi terlepas itu semua, penulis merasa sangat puas dengan hasil belajar para siswa kelas II A MI Ar-Rochman yang senantiasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga

dapat meningkatkan kemampuan kosakata mereka terutama pada pokok bahasan menyimak kosakata (*listening*) dan mengucapkan kosakata (*speaking*).

8 Kesimpulan

Berdasarkan sekumpulan data penelitian yang penulis telah laksanakan, baik itu data yang sifatnya kualitatif maupun kuantitatif serta data hasil temuan lainnya yang mendukung pelaksanaan penelitian ini, maka penulis mendapat simpulan sebagai berikut:

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dalam rangka meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan menyimak dan mengucapkan kosakata tentang nama-nama binatang di kelas II A MI Ar-Rochman dapat berlangsung efektif, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media *flashcard* dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan bagi siswa dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa dan membuat pembelajaran menyenangkan dan anak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya interaksi yang positif baik guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan media pembelajaran.

Kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan menyimak dan mengucapkan kosakata tentang nama-nama binatang di kelas II A MI Ar-Rochman dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flash card*. Peningkatan ini dapat terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang terus mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus I adalah 68, dengan ketuntasan belajar sekitar 72% adapun nilai tersebut diperoleh dari aspek penilaian berupa penilaian dalam menyimak kosakata (*listening*) dan mengucapkan kosakata (*speaking*). Pada siklus II lebih meningkat lagi dengan nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100% dan nilai itu pun diperoleh dari aspek penilaian berupa penilaian dalam menyimak kosakata (*listening*) dan mengucapkan kosakata (*speaking*)

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Dananjaya, U. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Izzan, A. (2008). *Metodologi pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung : Humaniora.
- Izzan, A. (2009). *Metodologi pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : Humaniora.
- Mulyasa. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukarto. (2007). *Grow With English*. Jakarta : Erlangga
- Permadi, D. dan Suryana, N. (2000). *Pendekatan, Metode, Tehnik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*. Bandung : Sarana Panca Karya
- Purwanto, N. (2006). *Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

Tarigan, H (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa
Tarigan, H ((2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa
<http://bio-sanjaya.blogspot.com/2012/01/rumus-menghitung-tingkatkeberhasilan.html>