

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN *MEDIA FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS MATERI *TRANSPORTATION* PADA
SISWA KELAS V MI ISHLAHUL UMMAH PRANTI SIDOARJO**

SKRIPSI

TALITA DWI RAHMA

D97219106



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

JUNI 2023

LEMBAR KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Talita Dwi Rahma
NIM : D97219106
Jurusan : *Pendidikan Dasar*
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa peneltiian kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kuantitatif ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 08 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Talita Dwi Rahma

NIM. D97219106

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Talita Dwi Rahma

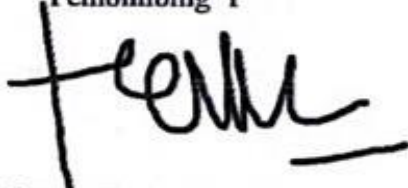
NIM : D97219106

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MATERI *TRANSPORTATION* PADA SISWA KELAS V MI ISHLAHUL UMMAH PRANTI SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 07 Juni 2023

Pembimbing I



Hernik Farisia, M.Pd.I

NIP. 201409007

Pembimbing II



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Oleh Talita Dwi Rahma telah dipertanggung jawabkan di depan Tim

Penguji Skripsi.

Surabaya, 15 Juni 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



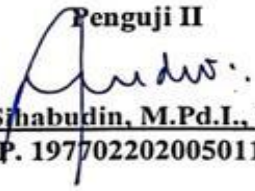
Dekan,

Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001


Penguji I


Uswatun Chasanah, M.Pd.I
NIP. 198211132015032003


Penguji II


Dr. Shabudin, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji III


Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP. 201409007

Penguji IV


M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Talita Dwi Rahma
NIM : D97219106
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
E-mail address : talytita40273@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Transportation* Pada Siswa Kelas V**

MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023

Penulis

(Talita Dwi Rahma)

ABSTRAK

Talita Dwi Rahma, 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Transportation* Pada Siswa Kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing I: **Hernik Farisia, M.Pd.I** dan Pembimbing II: **M.Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard*, Penguasaan Kosakata, *Transportation*

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Sehingga menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Maka dari itu, perlu adanya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa serta menarik minat siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu: 1) Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa materi *transportation* sebelum dan sesudah di beri model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti. 2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain yang digunakan adalah jenis desain *Quasi eksperimen* dengan tipe *one group pretest-posttest design* adalah eksperimen yang dicoba pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai rata-rata *pre-test* sebesar 58,57, sedangkan hasil rata-rata *post-test* sebesar 86,61. Selisih dari nilai rata-rata *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai setelah diberikan *treatment* atau perlakuan. 2) Hasil uji-t menggunakan uji *paired sample test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo. 3) hasil uji *n-gain* diperoleh nilai rata-rata 0,69 yang menunjukkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata siswa materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul berada pada tingkat sedang atau cukup efektif.

DAFTAR ISI

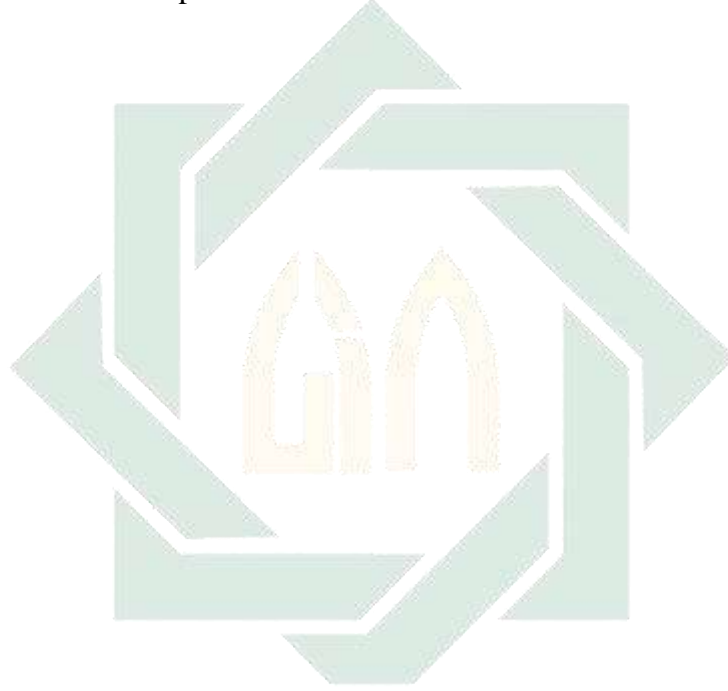
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kosakata Materi Transportation.....	32
Tabel 3. 1 Pre test dan post test One Group Design	40
Tabel 3. 2 Distribusi Populasi Penelitian	42
Tabel 3. 3 Distribusi Sampel Penelitian	43
Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi	47
Tabel 3. 5 Uji Validitas Butir Soal	48
Tabel 3. 6 Kriteria Realibilitas	50
Tabel 3. 7 Hasil Uji Realibilitas	50
Tabel 3. 8 Indeks Tingkat Kesukaran	51
Tabel 3. 9 Hasil Uji Kesukaran	52
Tabel 3. 10 Uji Daya Pembeda.....	54
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Beda.....	54
Tabel 3. 12 Kategorisasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	58
Tabel 3. 13 Interpretasi Nilai N-Gain.....	62
Tabel 4. 1 Hasil Pre test dan Post test.....	63
Tabel 4. 2 Hasil Skor Indikator (Word Meaning) Makna kosakata.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Skor Indikator Form	66
Tabel 4. 4 Hasil Skor Indikator Usage	67
Tabel 4. 5 Hasil Skor Pre test 3 Indikator	68
Tabel 4. 6 Hasil Skor Post test 3 Indikator.....	69
Tabel 4. 7 Statistic Deskriptif.....	70
Tabel 4. 8 Hasil Pre Test Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	72

DAFTAR GAMBAR

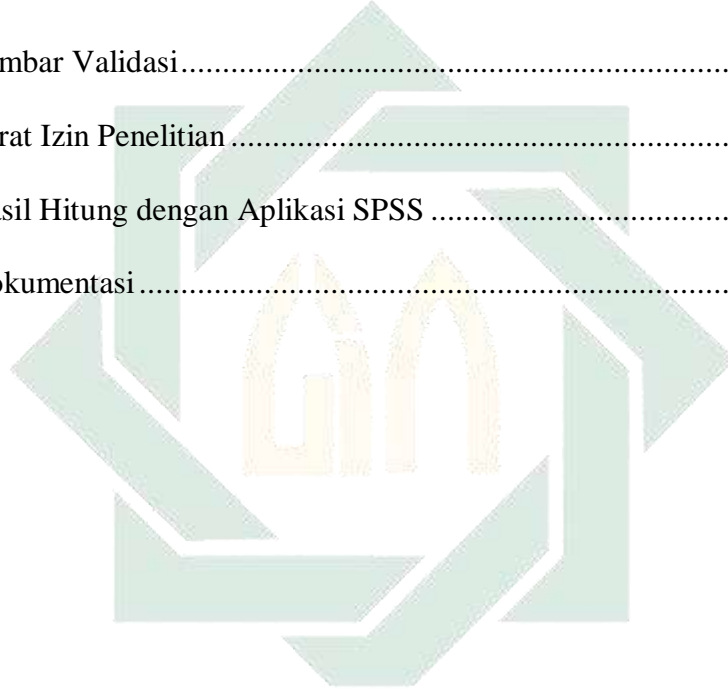
Gambar 2. 1 Media Flashcard	24
Gambar 2. 2 Kerangka Pikir	37
Gambar 4. 1 Statistic Deskriptif Pre test dan Post test	71



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pembelajaran	94
Lampiran 2 Kisi kisi Penilaian Tes	112
Lampiran 3 Soal Pre Test dan Post Test	114
Lampiran 4 Lembar Validasi.....	124
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	135
Lampiran 6 Hasil Hitung dengan Aplikasi SPSS	137
Lampiran 7 Dokumentasi	140



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang Bahasa Inggris sangat diperlukan. Tidak hanya oleh orang dewasa saja, siswa sekolah dasar pun juga membutuhkannya. Bahasa Inggris di sekolah dipelajari untuk menjadi bekal siswa di dunia luar. Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional. Salah satu tujuan mempelajari Bahasa Inggris ialah memberikan peluang untuk siswa agar dapat berinteraksi dengan masyarakat dunia yang mempunyai latar budaya yang berbeda- beda. Tidak hanya itu, dengan menguasai Bahasa Inggris siswa mempunyai peluang yang lebih besar agar dapat berinteraksi dengan menggunakan teks.

Pendidikan Bahasa Inggris di MI sangatlah penting, mengingat Bahasa Inggris merupakan salah satu Bahasa Internasional yang diakui oleh berbagai negara di dunia, maka dianggap perlu sekali menanamkan Bahasa Inggris pada generasi penerus bangsa sejak sedini mungkin, dengan tujuan supaya mereka mempunyai energi saing dengan warga secara global dikala mereka berusia nanti.¹

Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Seperti aspek mendengarkan (*listening*), aspek penguasaan kosakata (*vocabulary*), membaca (*reading*) menulis (*writing*). Salah satu contoh aspek pembelajaran Bahasa Inggris yang penting adalah aspek penguasaan kosakata (*vocabulary*), yang menjadi dasar agar siswa dapat berkomunikasi dalam

¹ Syams kusumaningrum, Irna Ganda Setyawati, "Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa SD Islam Terpadu Kota Sorong ," *Jurnal Pendidikan Vol 7*, no. 1 (2019), h 21.

berbahasa Inggris. Kosakata yakni aspek yang sangat berarti dalam kemampuan sesuatu bahasa asing, sebab kosakata ialah pangkal dalam pendidikan sesuatu bahasa. Bahasa ialah fasilitas dalam berhubungan antar sesama. Tanpa adanya kosakata, bahasa apapun tidak hendak bisa diaplikasikan dalam konteks sebetulnya termasuk sebagai sarana komunikasi.

Bersumber pada surat Keputusan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam kurikulum merdeka belajar(kumer) nomor. 008/ H/ LR/ 2022 tentang capaian pembelajaran pada anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, serta jenjang pembelajaran menengah. Pada SK memuat pendidikan Bahasa Inggris di sekolah dasar lebih difokuskan dalam 6 keahlian bahasa ialah, menyimak, berbicara, memirsa, menulis serta mempresentasikan secara sistematis. Capaian pembelajaran Bahasa Inggris ini menatap pada *Common European Framework of Reference Languages: Learning, Teaching, Assessment(CEFR)* serta setara tingkat BI. Keenam aspek tersebut wajib dapat di kuasai oleh siswa.²

Pendidikan Bahasa Inggris dengan memakai kurikulum merdeka belajar secara umumnya di kelas V SD/ MI siswa dituntut untuk menguasai hubungan bunyi huruf pada kosakata simpel dalam Bahasa Inggris serta menggunakan pemahaman tersebut untuk memahami dan memproduksi teks tulisan serta visual sederhana dalam Bahasa Inggris dengan bantuan contoh.³ Namun pada pendidikan Bahasa Inggris di MI, justru ditemukan kenyataan yang berbeda yang tidak sesuai dengan harapan Fakta ini terkait dengan rendahnya penguasaan kosakata siswa.

² Surat Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 008 Tahun 2022, n.d.

³ Ibid.

Kosakata sendiri dalam kamus umum Bahasa Indonesia yakni himpunan kata yang diketahui oleh seorang ataupun etnis lain, ataupun merupakan bagian dari sesuatu bahasa tertentu.⁴ Secara definisi kosakata (*vocabulary*) ialah Kosakata secara definisi yakni selaku himpunan segala kata yang dipahami oleh seorang tersebut ataupun segala kata yang mungkin hendak digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.⁵ Menurut Susanti dalam jurnalnya mengemukakan jika kosakata atau perbendaharaan kata merupakan jumlah seluruh kata dalam sesuatu bahasa, juga kemampuan kata kata yang diketahui serta digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah pondasi dasar dalam bahasa. Dengan demikian, seseorang harus memiliki kosakata yang cukup untuk dapat memahami apa yang orang lain baca atau didengar, berbicara dengan bahasa yang sesuai, dan mampu menulis dengan kata yang tepat sehingga dapat dipahami orang lain.⁶

Pada riset yang dilakukan oleh lembaga dunia *EF english first* mengumumkan laporan komprehensif edisi ketiga, indeks kemampuan berbahasa Inggris ataupun *EF English Proficiency Index (EF EPI)* di 60 Negara. Kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia sangat rendah di urutan ke- 25, sebaliknya negara Malaysia tembus di urutan ke- 11. *EF FPI* ialah indeks awal yang membandingkan kemampuan Bahasa Inggris orang dewasa di berbagai negeri.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia,” *Kemendikbud*, Diakses Pada 19 Desember 2022 Pukul 15.09, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

⁵ Feni Puspitasari,dkk “Implementasi Flashcard Sebagai Media Untuk Menambah Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa SD Negeri 016 Kelurahan Sungai Perak,” *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 2, no. 1 (2021), h 112.

⁶ Ratna Susanti, “Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris,” *Jurnal Pendidikan Penabur* Vol.01.(2002).h 12

Indeks pengukuran ini menggunakan data uji unik (metodologi spesial) pada lebih dari 2 juta orang di 60 negeri yang berbeda- beda dengan memakai uji gratis secara online.⁷

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan berbahasa Inggris di Indonesia masih sangat rendah, dimana berada pada urutan ke -25 dari 60 negara yang melakukan indeks pengukuran data uji unik. Keadaan ini berbanding terbalik dengan negara tetangga Indonesia yaitu Malaysia yang berada pada urutan ke – 11 yang berarti tingkat berbahasa Inggris negara ini sudah cukup tinggi. Keadaan ini menuntut diperlukanya perbaikan agar siswa Indonesia dapat berbahasa Inggris dengan baik sesuai dengan kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan oleh kemendikbud

Hasil studi wawancara dengan guru Bahasa Inggris di kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti ditemukan jika siswa masih kesulitan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta rendahnya kemampuan kosakata siswa kelas V. Kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa masih kesulitan pada kemampuan membaca serta memahami makna kosakata Bahasa Inggris.

Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Ishlahul Ummah Pranti, guru kerap kali menggunakan metode konvensional seperti ceramah, di mana metode tersebut hanya memakai media buku dan guru lebih banyak mendominasi di dalam kelas. Pada proses kegiatan pembelajaran guru hanya menjelaskan dan memberikan arti kosakata Bahasa Inggris tersebut kepada siswa secara lisan. Setelah itu siswa juga diminta membaca kosakata (*vocabulary*)

⁷ Neny Novridewi, “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Kelas X Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama MAN 3 Kota Jambi,” *Jurnal Ilmiah Dikdaya* Vol. 11, no. 01 (2021). h 113.

yang ada di buku paket secara sekilas dan tanpa ada penjelasan untuk siswa. Siswa hanya melafalkan kosakata sesuai dengan contoh guru. Akan tetapi, guru belum melakukan pengecekan secara pribadi untuk melafalkan kosakata. Hal ini menimbulkan terdapatnya sebanyak 50% dari jumlah siswa di kelas V yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Nilai KKM yang ditetapkan terutama pada pelajaran Bahasa Inggris yaitu 70.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V MI Ishalahul Ummah Pranti, penyebab penguasaan kosakata yang masih rendah adalah kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional yang di mana, kegiatan pembelajaran didominasi oleh ceramah dan menngartikan kosakata Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia. Guru kerap kali menggunakan metode ceramah dan menggunakan pendekatan langsung, sehingga membuat kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi membosankan dan monoton. Guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Guru semestinya dituntut untuk mampu menerapkan strategi, model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru seharusnya membuat rencana atau rangkaian susunan pembelajaran dengan baik. Hal ini cocok dengan Undang-Undang RI no 20 tahun 2003 tentang sistem pembelajaran nasional, pasal 1 ayat 1 yang mengatakan pembelajaran merupakan usaha sadar terencana buat mewujudkan suasana belajar serta proses pendidikan agar peserta didik secara

⁸ Rifki, Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Wawancara Pribadi, 18 Oktober 2022

aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, masyarakat bangsa serta negeri.⁹

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, hal ini dapat ditunjukkan dengan peraturan pemerintah tentang standar nasional pendidikan No.32 Tahun 2013. Hal ini meliputi sekolah yang aktif, inspiratif menyenangkan, memotivasi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diri mereka sendiri dan memberikan ruang yang cukup luas untuk belajar. Kreativitas, bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis siswa. Meningkatkan efisensi pembelajaran dan efektivitas kompetensi lulusan.¹⁰

Namun kenyataan di lapangan, guru kurang memperhatikan proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan SK No. 32 Tahun 2013. Guru masih melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara-cara tradisional sehingga membuat siswa kurang kreatif, kurang tertantang dan kurang termotivasi untuk belajar. Pendapat ini didukung oleh keadaan seperti siswa yang malas dan tidak aktif, kurangnya pertanyaan, suasana pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru

Berdasarkan pernyataan di atas guru kurang melakukan pendekatan terhadap materi yang diajarkan sehingga tidak sesuai dengan peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 proses kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara aktif, inspiratif, menyenangkan, menata, memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif dan dapat memberikan ruang

⁹ Undang Undang Republik Indonesia 2003.

¹⁰ Ibid.

yang cukup bagi kreatifitas bakat minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Sesuai pernyataan di atas dapat dibuktikan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang memiliki beberapa ciri yang hampir sama dengan peraturan di atas yaitu membuat suasana pembelajaran menyenangkan, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, meningkatkan interaksi dan bertukar pikiran sehingga siswa mampu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Namun pada kenyataannya model ini belum diterapkan di MI Ishlahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah yang dianggap lebih mudah dan tidak merepotkan guru.

Penggunaan model pembelajaran Bahasa Inggris sangat penting. model pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model yang bermacam-macam dapat membuat peserta didik mengalami kemajuan dalam kemampuan berbahasa Inggris. Akibat dari metode atau model yang kurang bervariasi tidak dapat dipungkiri banyak siswa yang mengalami kesulitan penguasaan kosakata. Salah satu model inovatif yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah model pembelajaran *make a match*. Metode ini memiliki kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dapat membuat siswa lebih aktif, serta siswa dapat saling berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.¹¹

¹¹ Brilian Rosy Homroul Fauhah, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020).h 322.

Model pembelajaran *make a match* sendiri menurut komalasari adalah salah satu bentuk atau tipe model pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan.¹² Model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *flashcard* merupakan model pembelajaran yang siswanya diminta untuk mencari pasangan kartu jawaban atau soal sebelum batas waktunya habis, siswa yang dapat mencocokkan kartu tersebut diberi poin.

Kartu-kartu yang digunakan dalam model pembelajaran *make a match* disebut *flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa kartu bergambar terdiri dari 2 sisi, sisi ialah sisi depan dan sisi belakang, pada sisi pertama (depan) isinya terdiri dari gambar dan pada sisi kedua (belakang) isinya uraian ataupun penjelasan dari gambar tersebut. Kartu bergambar tersebut berbentuk foto serta lukisan tangan.¹³ *Flashcard* biasanya berukuran 10 x 8 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Media pembelajaran *flashcard* juga menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung ketercapaian proses pembelajaran.

Salah satu keunggulan dari media *flashcard* adalah sejenis permainan edukasi berupa kartu dengan gambar, dan kata- kata yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek seperti: meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, memperluas kosakata. Dengan penggunaan media *flashcard* yang

¹² Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Refieka Aditama, 2010).

¹³ Somawati, "Pemberdayaan Sekolah Melalui Pelatihan Penyusunan Flip Chart Dan Flash Chart Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* Vol.01, no.01 (2019).h 18.

berupa kartu bermuatan gambar yang berhubungan dengan pokok bahasa, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Selain itu, dengan *flashcard* siswa dapat menggunakan kartu untuk mempelajari tanya jawab seputar kosakata, hari bersejarah, rumus dan topik lainnya. Penggunaan *flashcard* dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, karena mereka dapat mencoba secara berulang. Menggunakan media *flashcard* membantu siswa lebih mudah memahami arti dan makna kata, membiasakan mendengar pengucapan berulang, dan membantu mereka menghafal kosakata. Dengan pemanfaatan media *flashcard* diharapkan bisa digunakan oleh guru buat penyampaian modul di kelas dalam menekuni keahlian kemampuan kosakata Bahasa Inggris.¹⁴

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, dapat menjadikan materi pembelajaran yang diberikan lebih menarik bagi siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai taraf nilai KKM, kerja sama antara siswa terwujud dengan dinamis, suasana kegembiraan akan tumbuh selama proses pembelajaran.¹⁵

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat memperkuat hasil yang telah dilakukan oleh Padyah dkk, dalam jurnal penelitian pada tahun 2022 di SD Negeri Peninggilan 01 Kota Tangerang. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa metode *make a match* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan

¹⁴ Putri Zulmi Nulanda Eka Fitriyani, "Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris," *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol.4, no. 2 (2017): 167–182.

¹⁵ Ahmad Yasir Rifa'i, dkk *20 Cara Senang Belajar Matematika* (Magelang: Pustaka Rumah C1nta, 2020).

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menerapkan model *make a match* berbantuan media *flaschcard* untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V, karna model pembelajaran *make a match* mengutamakan keaktifan murid untuk berinteraksi dalam menyelesaikan permasalahan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model pembelajaran *make a match*, guru tidak lagi mendominasi proses belajar mengajar

Maka penulis tertarik untuk meneliti tentang peneliti berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi *Transportation* Pada Siswa Kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti “**

B. Identifikasi Masalah

Dengan adanya pemikiran di atas, maka peneliti akan memberikan penjelasan tentang masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut :

1. Belum diketahui metode yang efektif untuk menanggulangi rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris
2. Ada sebagian besar guru yang masih menggunakan metode dan model pembelajaran yang konvensional (ceramah)
3. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah - masalah terkait sebagai berikut:

1. Penelitian ini meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2022/2023
3. Penelitian ini dilakukan pada tiga kali pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas.
4. Pada Penelitian ini peneliti menggunakan 3 indikator yaitu, *form* (megamati huruf), *word menaning* (makna kosakta) dan *usaage* (menyusun kosakata)

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* sebelum dan sesudah diberi model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flaschcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* Pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti?

E. Tujuan Penelitian

Dengan melihat dan memperhatikan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah diberi model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan dunia pendidikan melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* sebagai pemahaman bagi guru Bahasa Inggris mengenai model pembelajaran tersebut, sebagai dorongan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya

2. Praktis

- a. Bagi guru, sebagai strategi alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- b. Bagi siswa, agar lebih percaya diri dan tidak ragu untuk mengeluarkan potensi yang ada dalam diri yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Oleh karena itu didalam penerapannya, model pembelajaran harus diterapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan siswa karena masing-masing bentuk model pembelajaran mempunyai tujuan, prinsip dan tekanan utama yang berbeda-beda.

Menurut Joyce dan Weil berpendapat model pembelajaran suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru dalam menerapkan model pembelajaran manfaatnya dimulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancang bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia. Artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹⁹

Sedangkan menurut Arend model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan

¹⁹ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: Deepublish, 2020) h 12.

kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara aktif, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* sendiri pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk pendalaman materi, penggalan materi dan *edutainment*.²¹

Menurut Suyanto *make a match* adalah model pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.²²

Menurut pendapat Zawil *make a match* merupakan sebuah permainan yang dilakukan siswa dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok, sehingga terdiri dari kelompok A dan kelompok B. Kelompok A mendapatkan kartu yang di dalamnya terdapat deskripsi mengenai topik yang terkait dengan

²⁰ Ibid h 13.

²¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). h 250

²² Sri Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan Dengan Make A Match* (Surakarta: UNISRI Press, 2021) h 12.

materi yang ditentukan oleh guru, dan kelompok B mendapatkan kartu yang di dalamnya terdapat deskripsi mengenai topik terkait materi yang sama.²³

Model pembelajaran *make a match* sendiri menurut komalasari adalah salah satu bentuk atau tipe model pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan.²⁴

Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya. Kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point.²⁵

Model *make a match* bertujuan untuk membangun keterampilan, mengemukakan data, memperkuat semangat kerja sama dengan orang lain dan membina tanggung jawab untuk memecahkan soal ataupun permasalahan yang dihadapi melalui kartu permasalahan. Selain itu *make a match* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar, menambahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menaikkan motivasi belajar, melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, serta melatih kedisiplinan siswa. Di dalam model *make a match* ini juga memiliki unsur permainan yang

²³ Niken Vioreza dkk, *Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2022) h 77.

²⁴ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*.

²⁵ Sri Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan Dengan Make A Match* h 13.

membuat siswa merasa senang sehingga bisa meningkatkan kemampuan kosakata dalam berbahasa Inggris.²⁶

Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua materi dan untuk siswa dari segala usia. Selain itu *make a match* mencakup pembelajaran yang aktif yang dapat membantu mengingat apa yang telah mereka pelajari dan terima, serta menguji pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi.

Dari sebagian teori di atas dapat disimpulkan jika model pembelajaran kooperatif *make a match* merupakan suatu model yang mencari pasangan antara kelompok A pembawa soal serta Kelompok B pembawa kartu jawaban setelah itu mencocokkan kartunya sebelum batasan waktu yang ditentukan maka hendak diberi point..

b. Langkah - Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah- Langkah model pembelajaran menurut Huda adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi.
- 2) Setelah itu siswa dibagi menjadi 2 kelompok, contohnya kelompok A serta B. Kedua kelompok tersebut dimohon untuk saling berhadapan
- 3) Guru memberikan kartu permasalahan kepada kelompok A serta kartu jawaban kepada kelompok B

²⁶ M.Ihsan Ramadhani, "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol.3, no. 4 (2021): 1594–1601.. h 2240

- 4) Setelah itu, Guru menyampaikan kepada peserta didik jika mereka wajib mencari serta mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batas waktu minimum yang diberikan kepada mereka
- 5) Guru mempersilahkan seluruh anggota kelompok A untuk mencari jawaban dikelompok B. Apabila telah mendapatkan pasangannya. guru meminta peserta didik melaporkan serta guru mencatatnya
- 6) Apabila waktu telah habis, peserta didik yang tidak menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak menemukan pasangan memerhatikan serta memberikan tanggapan apakah pasangan itu sesuai ataupun tidak
- 8) Terakhir guru menyampaikan informasi tentang kebenaran serta kecocokan pertanyaan serta jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi
- 9) Guru memanggil pasangan selanjutnya, begitu seterusnya hingga seluruh pasangan melakukan presentasi.²⁷

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

- 1) Menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik bagi siswa
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal

²⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. h 253

Sedangkan menurut John Dewey adalah belajar bergantung pada pengalaman dan minat siswa, topik dalam kurikulum harus saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain, belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat dan berpusat pada siswa dalam konteks pengalaman sosial.

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan). Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui aktivitas seseorang. Berdasarkan pandangan konstruktivistik belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan individu yang belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.³⁰

Belajar dalam teori konstruktivistik lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret seperti diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dirumuskan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Maka dari itu, kegiatan mendidik dan mengajar tidak terfokus pada pendidik melainkan pada peserta didik. Hal-hal yang diutamakan dalam pembelajaran konstruktivistik, adalah: 1) pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan; 2) proses; 3) pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial; 4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman.

³⁰ Lathifah Abdyah and Subiyantoro Subiyantoro, "Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5 (2021): h 131-132.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah belajar dari pengetahuan awal yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperolehnya, topik dalam kurikulum harus saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain, belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat dan berpusat pada siswa dalam konteks pengalaman sosial.³¹

4. Media Flashcard

a. Pengertian Media *Flashcard*

Menurut kamus *Cambridge flashcard* merupakan kartu dengan kata ataupun gambar/foto di atas yang digunakan guna menolong siswa dalam belajar. Jika dalam Bahasa Inggris *flash* (kilatan) dan *card* merupakan (kartu).³²

Sedangkan itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) kata kartu dimaksud selaku kertas tebal yang tidak seberapa besar, berupa persegi panjang (untuk berbagai macam keperluan, yang mirip dengan karcis). Berikutnya KBBI mendefinisikan kata kilas merupakan selaku kata padanan dari kilat yang mempunyai arti kecepatan yang besar, dalam waktu pendek serta sekejap mata..³³

³¹ Ibid.

³² Muh. Rijalul Akbar, *Flash Crad Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian* (Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022) h 4.

³³ Kamus Besar Bahasa Indonesua, *Kemendikbud*, Diakses Pada 19 December 2022 Pukul 12.34. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

Jadi pengertian dari *flashcard* adalah kartu ataupun media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berupa persegi panjang dimana ada tulisan ataupun gambar di atasnya.

Berikutnya *flashcard* menurut istilah merupakan sesuatu media yang berupa kartu bergambar terdiri dari 2 sisi. Sisi depan berisi foto dan sisi belakang isinya uraian ataupun penjelasan dari gambar/foto. Gambar-gambar pada kartu bisa berbentuk gambar ataupun lukisan tangan. Menurut Suyanto *flashcard* merupakan kartu yang didalamnya ada foto ataupun tulisan dan dibuat dari kertas agak tebal serta kaku. *Flashcard* umumnya berdimensi 10 x 8 centimeter ataupun bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Sebagai media pembelajaran *flashcard* dapat digunakan untuk mengerjakan empat keterampilan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu, *flashcard* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berhitung, konsep dasar, rumus, senyawa kimia, atau nama satuan (berat, jarak, waktu dll).

Manfaat dari penggunaan *flashcard* yaitu guna mengasah otak bagian kanan yang berfungsi untuk mengingat gambar serta kata, dengan begitu perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.³⁴

Dapat ditarik kesimpulan media *flashcard* adalah media yang berbentuk kartu persegi panjang yang berisi gambar atau tulisan yang terbuat dari kertas agak tebal berukuran 10 x 8 cm terdiri dari 2 sisi yang memiliki

³⁴ Akbar, *Flash Crad Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian* h 4-5.

Pada.³⁸ Dilihat dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kuasa merupakan selaku wujud kesanggupan ataupun kemampuan untuk mengerjakan suatu. Sebaliknya penguasaan merupakan sesuatu proses, metode, serta perbuatan untuk memahami ataupun kemampuan sebuah sumber, pengertian dari penguasaan merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang untuk dapat menguasai serta mendalami sesuatu yang sedang ia pelajari.

Selanjutnya penyusunan kata yang kedua yaitu kosakata. Dalam Bahasa Inggris sendiri kosakata disebut dengan *vocabulary*. Melihat dari KBBI kosakata adalah perbendaharaan kata. Pada hal ini perbendaharaan merujuk pada kata yang digunakan dalam Bahasa Inggris. Kosakata menurut Linse adalah “*Vocabulary is the collection of words that an individual knows*”. Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa kosakata adalah sekumpulan dari kata yang setiap orang mengetahuinya.³⁹

Bersumber pada pendapat di atas maka penguasaan kosakata adalah suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang untuk dapat menguasai dan memahami suatu kata yang menjadi dasar dalam komunikasi yang telah diketahui oleh setiap orang. Kata tersebut dipelajari, dihafalkan, dimengerti serta digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Jika sesuatu saat seseorang memerlukan kata tersebut individu tersebut hanya butuh mengingat kembali

³⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Diakses Pada 19 Desember 2022 Pukul 12.31

³⁹ Yusni Muhridah, “Peningkatan Penguasaan Vocabulary Materi Transportation Melalui Media Mini Book Pada Siswa Kelas V B MI Al-Hidayah Sawotratap Gedangan Sidoarjo” *Skripsi* Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019. Hal 16

kata tersebut. Kosakata adalah dasar dari suatu bahasa, baik Bahasa Inggris ataupun bahasa lainya.

Kosakata sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam hal berbahasa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris. Semakin banyak *vocabulary* yang seseorang punya, maka semakin mudah bagi seorang tersebut untuk memahami bahasa dan tulisan orang lain, semakin mudah juga untuk mengungkapkan isi dari pikiran secara lisan serta tulisan. *vocabulary* bukan cuma hanya dihafalkan akan tetapi juga wajib dimengerti.

40

Kosakata sangat bermanfaat bagi setiap orang, terutama bagi peserta didik yang pada kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Peserta didik yang memiliki kosakata yang sedikit akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Apabila memiliki kosakata yang cukup dari bahasa asing terutama Bahasa Inggris, mampu membuat siswa lebih mudah mempelajari kemampuan bahasa seperti, berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, sudah sejak lama kosakata menjadi aspek yang paling penting dan tidak dapat diabaikan. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata adalah hal yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris.⁴¹

b. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata mencakup beberapa hal. Beberapa hal terpenting dalam kosakata dapat dijadikan sebagai indikator penguasaan kosakata

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid. h 19

Bahasa Inggris. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Brewster bahwa penguasaan kosakata melibatkan empat hal yang utama yakni:

1) *Form*

form lebih ditekankan pada yang berkaitan dengan mendengar serta mengulang hal apa yang telah didengarkan. Mendengarkan informasi fonologis tertentu (bunyi huruf vokal serta konsonan, jumlah suku kata dan pola tekanan suara), mengamati bentuk tertulis (huruf pertama dan terakhir, kelompok huruf dan ejaan), memerhatikan informasi tata bahasa dan menyalin serta mengorganisasikan kosakata terikat..

2) *Pronunciation*

Indikator di bagian ini berkaitan dengan kosakata atau pelafalan. Kosakata seseorang individu dikatakan baik, jika mampu mengucapkan serta melafalkan kosakata dengan baik..

3) *Word Meaning*

Makna kata tersebut berkaitan dengan arti kosakata. Salah satu hal yang dapat menentukan seseorang apakah individu tersebut menguasai kosakata. Penguasaan kosakata adalah kemampuannya dalam memahami makna arti dari kosakata tersebut.

4) *Usage*

Pada bagian ini lebih ditekankan dengan pemakaian kosakata tersebut. Usage merupakan indikator yang jadi menambah atau pelengkap 3 indikator sebelumnya. Jika seseorang sudah mampu mengartikan dan menyampaikan arti dari sebuah kosa kata, namun belum mampu

Menurut Hatch & Brown, proses penguasaan kosakata memiliki beberapa langkah yaitu menemukan kata baru, menyimpan bentuk kata, menyimpan arti kata, menggabungkan kata dan makna dalam ingatan, dan menggunakan kata. Pada metode pertama, siswa diberikan kata-kata baru. Kata baru mungkin menjadi sulit dalam pengejaan, makna, dan pengucapan. Untuk mengetahuinya, siswa harus mengambil langkah kedua dengan mengeja dan mengucapkan kata tersebut. Metode kedua ini sangat penting karena dalam Bahasa Inggris ejaan dan pelafalan kosakata tidak selalu sama. Prosedur ketiga dilakukan guna menguasai arti kata-kata. Selanjutnya dilakukan tahap keempat dan kelima dilakukan untuk benar-benar memahami kata-kata baru. Yakni, dengan mengidentifikasi bentuk dan arti dalam ingatan dan menerapkannya. Pembelajaran kosakata dinilai sesuai dengan karakteristik dan keahlian siswa untuk mempelajari sesuatu. Pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris kelas 5 berfokus untuk memulai dengan kata dan konsep dasar. Siswa diperkenalkan dengan berbagai kosa kata baru yang mudah digunakan setiap hari di kelas. Dalam buku Bahasa Inggris di sekolah dasar aktivitas pendikan kosakata diajarkan dalam kegiatan membaca, antara lain dengan menjodohkan kata dengan gambar, mengisi informasi yang lenyap serta memecahkan sebuah persoalan.

Berdasarkan penjelasan di atas terdapat beberapa hal yang wajib diperhatikan agar siswa dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris adalah siswa mampu mengartikan kosakata tersebut kedalam Bahasa Indonesia. Mengartikan kosakata dapat dicoba dengan berbagai ragam metode, salah

model pembelajaran yang digunakan. pada penelitian Layyinatul menggunakan metode drill, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan model pembelajaran *make a match*, selain itu perbedaan yang ke dua adalah lokasi penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Layyinatul berlokasi di MI Roudloh Semambung Bojonegoro, sedangkan lokasi yang digunakan oleh penulis di MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo⁴⁸

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁹

Model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *flashcard* merupakan model pembelajaran yang siswa diminta untuk mencari pasangan kartu jawaban atau soal sebelum batas waktunya habis, siswa yang dapat mencocokkan kartu tersebut diberi poin.

Kartu-kartu yang digunakan dalam model pembelajaran *make a match* disebut *flashcard*. *flashcard* menurut istilah merupakan sesuatu media yang berupa kartu bergambar terdiri dari 2 sisi. Sisi depan berisi foto dan sisi belakang isinya uraian ataupun penjelasan dari gambar/foto.⁵⁰

⁴⁸ Layyinatul Fadhilah, "Pengaruh Metode Drill Berbantuan Media Flashcard Terhadap Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas VI MI Roudloh Semambung Bojonegoro" (*Skripsi* : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2022).

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013). h 60

⁵⁰ Somawati, "Pemberdayaan Sekolah Melalui Pelatihan Penyusunan Flip Chart Dan Flash Chart Pada Pembelajaran Matematika." h 18

Disini peneliti memilih model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* karna model pendidikan ini mengandung unsur permainan, dimana siswa akan sangat tertarik dan senang jika belajar sambil bermain. Asumsi peneliti bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga hal tersebut akan dapat berpengaruh pada hasil belajar, sebaliknya apabila pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan ceramah, siswa akan cenderung dan semangat belajar siswa kurang. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan cepat dan permanen. Untuk lebih jelasnya, maka dibentuk kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah proporsi yang akan di uji keberlakuanya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan yang disusun oleh peneliti.⁵¹ Berikut hipotesis dari penelitian ini adalah:

H₀ = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo.

H₁ = Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang mencari hubungan antara satu atau beberapa variabel dengan variabel lainnya. Dengan melakukan penelitian ini maka akan dapat dibangun suatu teori yang berfungsi untuk meramalkan, menjelaskan dan mengontrol suatu gejala. Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah hubungan klausal yaitu hubungan sebab akibat yang ditimbulkan dari variabel bebas model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* (X) terhadap variabel terikat yaitu penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo (Y).⁵²

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang data-datanya berupa angka dan analisisnya menggunakan statistik. Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan meneliti pada populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian kuantitatif analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan⁵³

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan atau *treatment* terhadap orang lain dalam kondisi

⁵² Ibid. h 11

⁵³ Ibid. h 7

tes akhir (*post-test*). Berikut adalah prosedur pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Tes awal (*pre-test*)

Tes awal dilakukan sebelum diberi perlakuan, *pre test* dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Inggris materi *transportation* siswa kelas V sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*.

2. Perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan pada penelitian ini menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*.

3. Tes akhir (*post-test*).

Setelah diberikannya perlakuan atau *treatment*, tindakan selanjutnya adalah memberikan soal *post test* berupa soal pilihan ganda. *Post test* digunakan untuk mengetahui dan melihat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V. Adapun kisi-kisi dari *pretest* dan *post test* terlampir.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas dilakukan guna menentukan seberapa baik instrumen digunakan untuk mengukur konsep semestinya. Validitas ialah sesuatu derajat ketetapan instrumen (alat ukur). Maksudnya yakni apakah instrumen yang digunakan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data yang berhubungan dengan pengumpulan dan penyampaian data serta mampu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.⁷⁷

Analisis ini adalah bertujuan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan data dalam variabel yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), minimum, maksimum dan standar deviasi. Statistik deskriptif adalah statistika yang digunakan dalam mendeskripsikan data menjadi informasi yang lebih jelas serta mudah dipahami dan memberikan gambaran mengenai penelitian berupa pengaruh dari variabel independen dan variabel bebas. Adapun data di olah dengan menggunakan IBM SPSS *statistic 25*.

Sebelum melakukan sebuah analisis statistik deskriptif data dikumpulkan terlebih dahulu dengan melakukan *pre test* dan *post test* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo, Maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 1

Hasil *Pre test* dan *Post test*

No	Nama	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	RAA	55	80

⁷⁷ Layyinatul Fadhilah, "Pengaruh Metode Drill Berbantuan Media Flashcard Terhadap Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas VI MI Roudloh Semambung Bojonegoro."

materi *transportation*. Pemberian soal *pre test* berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Dari pemberian *pre test* tersebut didapatkan hasil nilai rata-rata siswa yang kebanyakan masih dibawah KKM pada pelajaran Bahasa Inggris di MI Ishlahul Ummah yakni 75.

Selanjutnya setelah diberi *pre test*, peneliti memberikan perlakuan dengan menjelaskan materi ajar terkait kosakata *transportation* dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*. Langkah pertama siswa terlebih dahulu diberikan waktu untuk mempelajari materi kosakata *transportation*. Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B. Selanjutnya guru memberikan kartu permasalahan berbentuk *flashcard* kepada kelompok A serta kartu jawaban berbentuk *flashcard* kepada kelompok B. Setelah itu guru menyampaikan kepada siswa jika mereka wajib mencari serta mencocokkan kartu *flashcard* yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Kemudian guru mempersilahkan seluruh anggota kelompok A untuk mencari pasangan jawaban di kelompok B dengan batas waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Pada tahap terakhir guru memanggil satu persatu untuk presentasi didepan kelas.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen selanjutnya dilakukan uji *post test*. Pemberian soal *post test* juga sama dengan *pre test* yaitu berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal.

Adapun pembahasan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* sebelum dan sesudah diberi model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti?

Proses pembelajaran Bahasa Inggris sebelum adanya perlakuan di kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan hanya menggunakan media buku LKS Bahasa Inggris. Dimana, dengan menggunakan metode dan media seperti itu mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Inggris dan terkesan bosan dan monoton

Untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa sebelum diberikan *treatment* (perlakuan), peneliti memberikan soal *pre test*. Soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang telah di uji tingkat kevaliditasnya oleh dosen ahli dan uji konstruk menggunakan bantuan IBM SPSS 25.

Hasil *pre test* kelas V MI Ishlahul Ummah diperoleh nilai rata 58,57, nilai minimum 40 dan nilai maksimum 80. Selanjutnya ditemukan sebanyak 9 siswa (32%) memiliki penguasaan kosakata Bahasa Inggris sangat rendah dengan nilai 40-51, 10 siswa (36%) penguasaan kosakata rendah dengan nilai interval 52-63, 8 siswa (29%) penguasaan kosakatanya sedang dengan nilai interval 64-75, 1 siswa (4%) memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan nilai interval 76-87. Dan tidak terdapat siswa yang penguasaan kosakatanya sangat tinggi. Kemudian jika dilihat dari nilai rata-rata 58,57 dibulatkan menjadi 59, maka nilai rata-rata 59 pada tabel kategorisasi berada pada interval 52-63 berada pada kategori rendah. Maka dapat dinyatakan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V MI

Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) berada pada kategori rendah, jika dilihat dari nilai KKM Bahasa Inggris siswa MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo masih dibawah standar KKM yakni 75.

Setelah diberikan *pre test* kemudian diberikan *treatment* (perlakuan) yakni penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*. Selanjutnya peneliti memberikan soal *post test* sesuai dengan materi yang sudah disampaikan untuk mengetahui model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa atau tidak.

Berdasarkan analisis data uji *pos test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 86,61, nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Sebanyak 19 siswa (68%) penguasaan kosakata Bahasa Inggris nya sangat tinggi dengan nilai interval 88-100, 5 siswa (18%) penguasaan kosakata Bahasa Inggris nya tinggi dengan nilai interval 76-87, juga terdapat 4 siswa (14%) penguasaan kosakata Bahasa Inggris nya sedang dengan nilai interval 64-75, dan tidak terdapat siswa yang penguasaan kosakata Bahasa Inggrisnya rendah ataupun rendah sekali. Kemudian jika melihat dari nilai rata-rata *post test* diperoleh nilai 86,61 dibulatkan menjadi 87, nilai 87 pada tabel kategorisasi berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dinyatakan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V MI Ishlahul Ummah setelah diberikan *treatment* (perlakuan) berada pada kategori tinggi, dan diketahui bahwa hampir semua siswa memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 28 siswa mendapatkan nilai di atas KKM, dan 1 siswa nilainya masih di bawah KKM.

siswa materi *transportation*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat dijadikan salah satu metode dan media alternatif untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan hasil *post test* siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* mempengaruhi *post test* pada materi *transportation*. Seperti yang diuraikan sebelumnya bahwa proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*. Selama 3 hari pertemuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata siswa ketika mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa adanya model dan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh besar bagi siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *make a match* ataupun media *flashcard* dan juga peneliti buktikan melalui nilai skor *pre test* dan *post test* yang menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *transportation* pada siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo, maka diperoleh kesimpulan:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo sebelum mendapatkan perlakuan sebesar 58,57 dan sesudah mendapatkan perlakuan sebesar 86,61
2. Hasil Uji *Paired Sample T-test* pada penelitian ini mempunyai pengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Terlihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa materi *transportation*.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, diperoleh implikasi atau dampak dari penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Materi *Transportation* Pada Siswa Kelas V MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo “ sebagai berikut :

1. Pengajar dan Lembaga Madrasah memperoleh informasi bahwa terdapat model dan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yaitu model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan koreksi pegajar dalam merencanakan proses pembelajaran yang lebih baik terutama ketika menyiapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat memberikan kontribusi bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan tidak lagi bosan dalam pembelajaran, karena dihubungkan dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menyenangkan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan yang ditemui.

Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam waktu penelitian. waktu untuk penggunaan model dan media pembelajaran hanya diterapkan dalam waktu yang singkat dikarenakan siswa akan libur awal puasa.
2. Keterbatasan pada tempat penelitian. penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat saja, yaitu MI Ishlahul Ummah Pranti Sidoarjo.

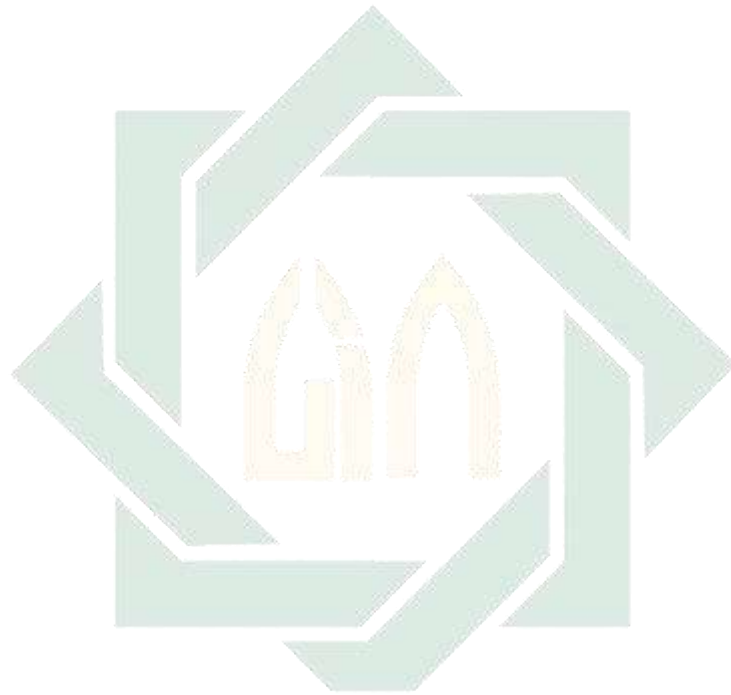
Apabila penelitian dilakukan ditempat berbeda, tampaknya terdapat kemungkinan hasil yang diperoleh berbeda.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyadari masih terdapat banyak kekeliruan dan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Namun, dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait model dan media pembelajaran serta mampu membuat inovasi baru ketika belajar mengajar.
2. Bagi guru, diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan masukan dan juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam penggunaan model maupun media pembelajaran serta mengevaluasi model pembelajaran maupun media pembelajaran yang telah digunakan.
3. Bagi siswa, diharapkan dari penelitian ini dapat meningkatkan semangat belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas sudut pandang teoritis dengan melihat dari teori lain maupun menambahkan variabel-variabel lain yang sesuai, memilih objek penelitian lain namun serupa agar mampu menggambarkan kondisi

dari objek lain dan dapat menjadi perbandingan dan meningkatkan cakupan generalisasi yang lebih luas.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyah, Lathifah, and Subiyantoro Subiyantoro. "Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5 (2021): h 131-132.
- Ahmad Izza Muttaqin, Nurul Fatimah. "Pendampingan Pelatihan 'Penggunaan Metode Sing a Song Sebagai Alternatif Pembelajaran Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di Mi Al-Ikhsan Canga'an Genteng.'" *Jurnal ABDI KAMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* Vol.3, no. 2 (2020): 201–211.
- Ahmad Yasir Rifa'i, Dkk. *20 Cara Senang Belajar Matematika*. Magelang: Pustaka Rumah C1nta, 2020.
- Akbar, Muh. Rijalul. *Flash Crad Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022.
- Ali Maksum. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press, 2012.
- Dea Anindita. "Pengaruh Pembelajaran Make a Match Menggunakan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V Di SD Negeri Jurangombo 1." Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019.
- Eddy Harianto, dkk. "The Influence of Learning Method Make a Match on the Mastery of Chinese Language Vocabulary of the Pupils at Dr. Wahidin Sudirohusodo Primary School." *Journal Proceedings of the International Conference on Strategic Issues of Economics, Business and, Education*, Vo.163 (2020): 295–299.
- Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda. "Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris." *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol.4, no. 2 (2017): 167–182.
- Feni Puspitasari, Dkk. "Implementasi Flashcard Sebagai Media Untuk Menambah Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa SD Negeri 016 Kelurahan Sungai Perak." *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 2, no. 1 (2021): 19–24.
- Homroul Fauhah, Brilian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–334.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

- Indra Perdana, Misnawati. *Evaluasi Pembelajaran*. Palangkaraya: Guepedia, 2021.
- Kokom Komalasari. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refieka Aditama, 2010.
- Komarudin, Sarkardi. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Laboratorium Sosial Politik Press, 2017.
- Layyinatul Fadhilah. "Pengaruh Metode Drill Berbantuan Media Flashcard Terhadap Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas VI MI Roudloh Semambung Bojonegoro." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2022.
- Lusy Anggraini, Ratnawati. "Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Dan Media Audio Visual." *Jurnal Madaniya* Vol.2, no. 1 (2021): 79–86.
- M.Ihsan Ramadhani. "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol.3, no. 4 (2021): 1594–1601.
- Mufidah, Endang Hidayat. "Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card." *jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dasar* Vo.02, no. 01 (2021).
- Neny Novridewi. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Kelas X Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama MAN 3 Kota Jambi." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* Vol. 11, no. 01 (2021): 113–118.
- Niken Vioreza dkk. *Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, n.d.
- Nikolaus Duli. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2019.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* Vol.8, no. 1 (2012): 19–35.
- Padyah, Dkk. "Pengaruh Metode Make a Match Berbantuan Media Flashcard Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa SD Negeri Peninggilan 01(Penelitian Pada Siswa Kelas 3 SD Peninggilan 01 Kota Tangerang)." *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* Vol.2, no. 04 (2022): 349–356.
- Ratna Susanti. "Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Penabur* Vol.01 (2002).
- Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhil. *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik*

- Dalam Pendidikan*). Medan: Widya Puspita, 2918.
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sasinggala, Metilistina. *Pembelajaran Untuk Daerah Kepulauan*. Yogyakarta: Absolute Media, 2012.
- Septiarti Wijayanti. *Bahasa Inggris 5b* “. Surakarta: Putra Nugraha, 2018.
- Shilphy A. Octavia. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Somawati. “Pemberdayaan Sekolah Melalui Pelatihan Penyusunan Flip Chart Dan Flash Chart Pada Pembelajaran Matematika.” *jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* VOL.01, no. No.01 (2019): 17–22.
- Sri Hartati. *Senangnya Belajar Membaca Permulaan Dengan Make A Match*. Surakarta: UNISRI Press, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhardiana, I Putu Andre. “Optimalisasi Penguasaan English Vocabulary Melalui Pemanfaatan Media Ludo Words Game (LWG) Pada Siswa Sekolah Dasar Dasar.” *Jurnal Pendidikan* V0.01, no. 01 (2017): 1–10.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Syaefani Arif Romadhon, M. Taufik Qurohman. “The Use of Make A Match Method to Increase Mechanical Engineering Student’s Vocabulary Vol.2 No.01 (2019) 42-49.” *International Journal Of English Linguistic, Literatur, And Education (Ijelle)* Vol.2, no. 1 (2019): 42–49.
- Syams kusumaningrum & Irna Ganda Setyawati. “Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Baahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa Sd Islam Terpadu Kota Sorong Syams Kusumaningrum Irna Ganda Setyawati STKIP Muhammadiyah Sorong Email : Syams.Bi.” *Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 21–29.
- V. Wiratna Sujarweni. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2011.
- Yusni Muhridah. “Peningkatan Penguasaan Vocabulary Materi Transportation Melalui Media Mini Book Pada Siswa Kelas V B MI Al-Hidayah Sawotratap Gedangan Sidoarjo.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019.

Yusrizal. *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian, Dan Evaluasi Pendidikan*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2016.

Zahra Nur Jannah, Natriani Syam. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Pinrang Implementation of Cooperative Learning Model Make A Match to Improve the Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary." *Jurnal Of Education* Vol.1, no. 2 (2021): 122–135.

"Kamus Besar Bahasa Indonesia." *Kemendikbud*. Accessed December 31, 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 008 Tahun 2022, n.d.

"Undang Undang Republik Indonesia," 2003.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A