PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH 8 MACCINI KOTA MAKASSAR

Hartini[1], Ratnawati[2], Sri Rahayu[3]
[1]PGSD FKIP Universitas Pasundan
[2,3]Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]amirhartini6@gmail.com, [2]ratnawati@unismuh.ac.id, [3]srirahayu@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Flashcard media on Indonesian vocabulary mastery among second-grade students at MI Muhammadiyah 8 Maccini, Makassar. The study employed a quantitative experimental method using a One Group Pretest–Posttest design. The sample consisted of 25 students selected through purposive sampling. Data were collected through tests, observation, and documentation, and analyzed using descriptive and inferential statistics (normality test and paired sample t-test assisted by SPSS). The results showed that the average score increased from 60.00 (pretest) to 80.40 (posttest), with learning mastery improving from 41% to 100%. The implementation of learning was categorized as high to very high (83% and 86%), while student activity was in the very high category (88% and 91%). The hypothesis test yielded a significance value of 0.001 (< 0.05), indicating that the use of Flashcards has a positive and significant effect on improving students' vocabulary mastery.

Keywords: *Flashcard Media, Vocabulary Mastery, Indonesian Language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media *Flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II MI Muhammadiyah 8 Maccini Makassar. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain One Group *Pretest–Posttest*. Sampel berjumlah 25 siswa yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial (uji normalitas dan paired sample t-test berbantuan SPSS). Hasil menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 60,00 (*pretest*) menjadi 80,40 (*posttest*), dengan ketuntasan belajar naik dari 41% menjadi 100%. Keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori tinggi–sangat tinggi (83% dan 86%), serta aktivitas siswa sangat tinggi (88% dan 91%). Uji hipotesis memperoleh signifikansi 0,001 (< 0,05), sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: Media *Flashcard*, Penguasaan Kosa Kata, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Melalui pendidikan, siswa dibina agar memiliki kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang seimbang. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia. Setiap individu memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang layak guna mengembangkan potensi dan keterampilan dalam dirinya (S. Rahayu, 2021). Konsep ini sejalan dengan pandangan Islam yang menempatkan pendidikan dan ilmu pengetahuan sebagai dasar utama pembentukan manusia yang berkualitas.

Sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan secara berkualitas, relevan, dan berkelanjutan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pemerintah juga menetapkan berbagai regulasi yang mengatur pelaksanaan pendidikan dasar. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang perubahan atas PP Nomor 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan menekankan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar harus menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Hamid (2023), regulasi ini memberikan arah bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak sekadar pelengkap, melainkan menjadi komponen penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, penguasaan kosa kata merupakan indikator penting terhadap kemampuan berbahasa secara keseluruhan. Ratnawati et al. (2020) menyatakan bahwa mempelajari suatu bahasa pada dasarnya adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif. Kosa kata menjadi dasar bagi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Nurhayati (2022) menegaskan bahwa rendahnya penguasaan kosa kata menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks, mengungkapkan pendapat, dan menyusun kalimat dengan benar.

Salah satu media yang ideal digunakan dalam pembelajaran kosa kata di kelas rendah adalah media *Flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu kecil yang memuat gambar dan kata sehingga mampu menyajikan konsep secara konkret dan menarik bagi siswa. Putri dan Mahendra (2024) menyatakan bahwa *Flashcard* efektif meningkatkan keterampilan berbahasa karena memfasilitasi asosiasi visual, pengulangan, dan aktivitas belajar yang menyenangkan. Amini dan Thohir (2024) juga menemukan bahwa penggunaan *Flashcard* yang dipadukan dengan metode permainan mampu meningkatkan pemahaman kosa kata siswa kelas rendah secara signifikan.

Walaupun demikian, idealnya penggunaan *Flashcard* belum sepenuhnya terimplementasi di berbagai satuan pendidikan termasuk madrasah ibtidaiyah. Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan langsung peneliti saat melaksanakan PPL pada bulan Februari 2025 dengan menggunakan lembar observasi, siswa menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata mereka masih rendah dan belum berkembang sesuai harapan. Hal ini tampak ketika siswa diminta membaca dan menyebutkan kosa kata sederhana, namun sebagian besar masih ragu, salah melafalkan, atau tidak mampu mengingat kata dengan tepat. Wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa pembelajaran kosa kata di kelas rendah masih terkendala oleh keterbatasan media pembelajaran serta kurangnya variasi strategi yang menarik bagi siswa. Kondisi ini semakin terlihat ketika siswa disuruh menuliskan kembali kosa kata yang baru dipelajari, namun sebagian besar tidak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan masih harus mendapatkan bimbingan intensif.

Pengamatan lanjutan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar pada 25 Oktober 2025, ditemukan kondisi nyata yang berbeda dari kondisi ideal.

Observasi dilakukan pada kelas II dan hasilnya menunjukkan bahwa kelas II memiliki tingkat penguasaan kosa kata yang rendah. Berdasarkan data ulangan harian, dari 25 siswa kelas II, hanya 8 siswa atau sekitar 32% yang mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 17 siswa atau sekitar 68% belum mencapai ketuntasan.

Penelitian ini tidak meneliti kelas I karena pada kelas tersebut siswa berada pada tahap awal membaca permulaan sehingga penguasaan kosa kata masih sangat mendasar dan cenderung belum stabil untuk diukur menggunakan instrumen penelitian yang sama dengan kelas II. Selain itu, kurikulum kelas I lebih fokus pada pengenalan huruf, pelafalan, dan pembentukan kata, sehingga tidak relevan untuk dibandingkan dengan penguasaan kosa kata yang lebih kompleks pada kelas II. Adapun kelas II tidak diteliti karena pada tingkat tersebut siswa sudah lebih mampu memahami kosa kata dan struktur kalimat sehingga tidak lagi mencerminkan kebutuhan penggunaan media *Flashcard* sebagai media utama pembelajaran kosa kata dasar.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini masih terbatas pada media yang bersifat konvensional seperti papan tulis yang hanya digunakan untuk menuliskan daftar kosa kata, penjelasan lisan yang disampaikan tanpa bantuan visual tambahan, serta tugas menyalin yang mengharuskan siswa menulis kembali kata atau kalimat dari buku paket. Guru hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama, sehingga siswa cepat bosan dan kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata, masih tergolong rendah karena banyak siswa belum mampu mengenali, memahami, maupun menggunakan kata-kata sederhana dengan tepat. Dalam kegiatan membaca, beberapa siswa sering berhenti karena tidak mengetahui arti kata yang dibaca. Ketika diminta menyebutkan kembali kosakata yang baru dipelajari, sebagian besar tidak mampu mengingatnya atau salah melafalkan. Pada saat menulis, siswa juga sering keliru menyalin kata dan tidak memahami maknanya, sehingga penggunaan kosakata dalam kalimat menjadi kurang tepat. Kondisi ini semakin terlihat ketika siswa

menghadapi tugas yang menuntut pemahaman kata secara lebih mendalam seperti menyusun kalimat atau menjawab pertanyaan, di mana banyak siswa menunjukkan kebingungan.

Minimnya penggunaan media visual seperti *Flashcard* menyebabkan siswa kesulitan dalam memaknai kata-kata abstrak karena mereka tidak mendapatkan dukungan visual yang dapat membantu menghubungkan antara kata dan maknanya. Tanpa bantuan gambar atau representasi konkret, siswa kelas rendah cenderung hanya menghafal secara verbal tanpa benar-benar memahami arti kata tersebut. Akibatnya, daya ingat menjadi lemah, siswa cepat lupa, dan proses belajar kosakata tidak berlangsung secara efektif. Selain itu, keterbatasan waktu guru dalam memberikan pengulangan kosa kata membuat siswa tidak memperoleh kesempatan yang memadai untuk memperkuat pemahaman.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar sendiri merupakan madrasah yang terletak di lingkungan padat penduduk dengan karakteristik siswa yang heterogen. Sekolah ini memiliki jumlah siswa yang cukup banyak pada setiap kelas, sehingga perhatian individual dari guru menjadi terbatas. Sarana pembelajaran Bahasa Indonesia seperti buku cerita, gambar, dan media visual lainnya masih minim, sehingga proses pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional. Kondisi tersebut menjadikan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar sebagai tempat penelitian yang relevan untuk mengkaji efektivitas media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia pada siswa kelas II.

Kesenjangan antara kondisi ideal yaitu pembelajaran kosa kata yang didukung media visual, menarik, dan interaktif dan kondisi nyata di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan perbaikan. Penggunaan media *Flashcard* dinilai sebagai solusi potensial karena mampu membantu siswa mengenali kata-kata melalui visualisasi, memperkuat memori melalui pengulangan, serta meningkatkan motivasi belajar melalui permainan dan aktivitas kelompok.

Sejalan dengan penelitian Nurjanah et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *Flashcard* secara signifikan meningkatkan minat belajar dan pemahaman bahasa siswa Sekolah Dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Safitri dan Sundi (2024) yang menunjukkan bahwa *Flashcard* efektif meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar karena media ini mampu memberikan rangsangan visual yang kuat dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penelitian Amani et al., (2025) juga menyimpulkan bahwa *Flashcard* menjadi media yang cocok untuk siswa kelas rendah karena mendukung proses belajar melalui stimulus visual, pengulangan, dan aktivitas permainan yang menyenangkan. Berdasarkan beberapa telaah penelitian yang dilakukan oleh berbagai peneliti dalam artikel jurnal, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Flashcard* menunjukkan konsistensi hasil dalam meningkatkan penguasaan kosa kata, memperkuat daya ingat siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Melihat berbagai temuan tersebut, penelitian ini dipandang penting untuk dilakukan. Selain memberikan alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan, yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest–Posttest, di mana hanya terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan dan diukur sebelum serta sesudah perlakuan. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran hubungan sebab akibat secara lebih terarah, khususnya dalam menguji efektivitas media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu sekitar bulan Januari hingga Februari 2026. Populasi penelitian berjumlah 195 siswa, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas II sebanyak 25 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan kelas II didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa berada pada tahap perkembangan yang tepat dalam penguasaan kosakata dasar, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design dengan tahapan pretest (O1), pemberian perlakuan berupa penggunaan media *Flashcard* (X), dan posttest (O2). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Secara operasional, media *Flashcard* diartikan sebagai kartu bergambar dan bertuliskan kata yang digunakan dalam pembelajaran melalui beberapa tahapan, mulai dari apersepsi hingga evaluasi. Sementara itu, penguasaan kosakata diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, dan menggunakan kata secara tepat dalam berbagai konteks.

Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis, dimulai dari penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan menggunakan media *Flashcard*, hingga pelaksanaan posttest. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes diberikan dua kali untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses berlangsung. Selain itu, teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi guna memperoleh data yang lengkap dan akurat.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui perhitungan nilai rata-rata, median, modus, serta persentase ketuntasan. Sementara itu, analisis

inferensial digunakan untuk menguji hipotesis melalui uji normalitas dan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS versi 29.0. Uji normalitas bertujuan memastikan data berdistribusi normal, sedangkan uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Keputusan hipotesis ditentukan berdasarkan nilai signifikansi dengan taraf 0,05.

Tabel 1 Standar Ketuntasan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia

Interval Nilai (Angka 100)	Pengkategorian
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
70 – 79	Sedang
60 – 69	Rendah
0 – 59	Sangat Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pretest diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama, sedangkan *Posttest* diberikan pada pertemuan terakhir. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Statistik hasil penguasaan kosa kata bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	*Pretest*	*Posttest*
N	25	25
Mean	64,00	84,00
Median	71,00	88,00
Mode	85,00	85,00
Std. Deviation	7,83	6,40
Minimum	46,00	75,00
Maximum	88,00	96,00

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai rata-rata penguasaan kosa kata siswa mengalami peningkatan dari 64,00 pada *Pretest* menjadi 84,00 pada *Posttest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosa kata siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Flashcard*.

Pada *Pretest* sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Setelah pembelajaran menggunakan media *Flashcard*, pada *Posttest* terjadi peningkatan, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan tinggi.

Tingkat keterlaksanaan penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran yang diamati oleh dua observer pada tiga kali pertemuan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan penggunaan media *Flashcard* dari

pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan pertama, Observer I mencatat keterlaksanaan sebesar 71% dengan kategori sedang, sedangkan Observer II mencatat sebesar 79% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, penggunaan media *Flashcard* telah terlaksana dengan cukup baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

Pada pertemuan kedua, keterlaksanaan penggunaan media *Flashcard* mengalami peningkatan. Observer I mencatat persentase sebesar 79% dengan kategori sedang, dan Observer II juga mencatat sebesar 79% dengan kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru dan siswa mulai lebih terbiasa menggunakan media *Flashcard* dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, keterlaksanaan penggunaan media *Flashcard* mencapai tingkat optimal. Baik Observer I maupun Observer II mencatat persentase sebesar 100% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh indikator keterlaksanaan telah terpenuhi secara maksimal, sehingga penggunaan media *Flashcard* dapat dikatakan terlaksana dengan sangat baik.

Berdasarkan perhitungan rata-rata, Observer I memperoleh persentase keterlaksanaan sebesar 83%, sedangkan Observer II memperoleh persentase sebesar 86%. Kedua nilai tersebut berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran terlaksana secara efektif dan konsisten, serta mengalami peningkatan kualitas pelaksanaan pada setiap pertemuan.

Hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media *Flashcard* menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada tiga kali pertemuan yang diamati oleh dua observer. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, Observer I mencatat persentase aktivitas siswa sebesar 76% dengan kategori sedang, sedangkan Observer II mencatat sebesar 82% dengan kategori tinggi. Perbedaan kategori ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa

sudah tergolong baik, meskipun belum optimal, karena siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Flashcard*.

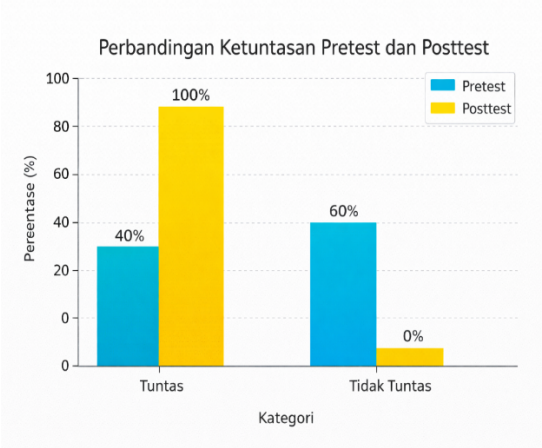
Pada pertemuan kedua, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang sangat jelas. Observer I mencatat persentase sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi, dan Observer II mencatat sebesar 93% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam kegiatan, maupun menggunakan media *Flashcard*. Pada pertemuan ketiga, aktivitas siswa mencapai tingkat yang sangat optimal. Observer I mencatat persentase sebesar 97% dan Observer II sebesar 99%, yang keduanya berada pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media *Flashcard* mampu mendorong partisipasi dan keaktifan siswa secara maksimal.

Berdasarkan perhitungan rata-rata, Observer I memperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 88%, sedangkan Observer II memperoleh persentase sebesar 91%. Kedua nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* berada pada tingkat yang sangat baik dan mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan.

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Flashcard* dapat dilihat melalui nilai *Pretest* dan *Posttest*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa serta peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Flashcard*. Data ketuntasan hasil belajar siswa pada *Pretest* dan *Posttest* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Deskripsi Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	*Pretest* (%)	*Posttest* (%)
Tuntas	40%	100%
Tidak Tuntas	60%	0%



Gambar 1 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel di atas, ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan dari 40% pada *Pretest* menjadi 100% pada *Posttest*.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.
Pretest	0,071
Posttest	0,620

Nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 3 Hasil Uji *Paired sample t-test*

t	df	Sig. (2-tailed)
-13,096	24	0,001

Berdasarkan hasil uji t, nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap penguasaan kosa kata bahasa Indonesia pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini Kota Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan tahap persiapan melalui observasi awal di kelas II. Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung dan menemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali kosa kata berdasarkan gambar, menyebutkan sinonim dan antonim sederhana, serta menggunakan kata dalam kalimat. Pembelajaran yang

dominan menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis membuat siswa cenderung pasif dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang konkret. Berdasarkan temuan awal tersebut, peneliti merancang penggunaan media *Flashcard* sebagai solusi yang diharapkan mampu memberikan pengalaman visual dan interaktif bagi siswa.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian *pretest* pada pertemuan pertama. Saat *pretest* berlangsung, suasana kelas terlihat tenang namun kurang antusias. Beberapa siswa tampak ragu dan membutuhkan waktu cukup lama untuk menjawab soal. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 60,00 dengan ketuntasan 41%, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal penguasaan kosa kata siswa masih rendah.

Pada pertemuan kedua hingga keempat, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media *Flashcard*. Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi, kemudian memasuki kegiatan inti dengan memperlihatkan kartu bergambar yang disertai kata. Siswa diminta mengamati gambar, menyebutkan kosa kata, menirukan pengucapan, serta mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata. Suasana kelas berubah menjadi lebih hidup, siswa mulai aktif mengangkat tangan, saling berdiskusi, bahkan menunjukkan ekspresi antusias ketika berhasil mencocokkan kartu dengan benar. Interaksi terjadi secara dinamis, baik antara guru dan siswa maupun antarsiswa.

Secara bertahap terlihat perubahan perilaku belajar siswa. Mereka tidak hanya mampu mengenali kata berdasarkan gambar, tetapi juga mulai berani menggunakan kosa kata dalam kalimat sederhana dan mengelompokkan kata sesuai kategori. Hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa berada pada kategori sangat tinggi (di atas 88%), menandakan keterlibatan yang optimal selama proses pembelajaran.

Pada pertemuan kelima, *posttest* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata 80,40 dan ketuntasan mencapai 100%. Uji hipotesis melalui paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,001 (<0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan

media *Flashcard* secara statistik dan pedagogis berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosa kata siswa.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme karena proses pembelajaran yang terjadi menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flashcard*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung melalui aktivitas mengamati, menyebutkan, mencocokkan, dan berdiskusi. Hal ini sejalan dengan pandangan Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna, serta diperkuat oleh temuan penelitian mutakhir seperti Schunk (2022) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar meningkatkan konstruksi pengetahuan secara mendalam. Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, sehingga mendorong proses negosiasi makna dan pemahaman bersama. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan mencerminkan prinsip *student centered learning*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian relevan terbaru. Studi yang dilakukan oleh Nuraini (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Flashcard* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa pada siswa sekolah dasar. Penelitian Hidayat dan Sari (2023) melaporkan bahwa media *Flashcard* efektif meningkatkan penguasaan kosa kata dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Rahmawati (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis kartu visual memberikan peningkatan signifikan pada aspek retensi kosa kata dibandingkan metode konvensional. Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa media *Flashcard* masih relevan dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran dasar saat ini.

Selama proses penelitian berlangsung, media *Flashcard* menunjukkan sejumlah kelebihan yang tampak secara nyata di kelas. Media ini mampu menarik perhatian

siswa sejak awal pembelajaran karena bentuknya visual dan berwarna, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Siswa terlihat lebih mudah memahami makna kata karena dapat langsung mengaitkan kata dengan gambar konkret. *Flashcard* juga mendorong interaksi sosial, karena siswa bekerja sama saat mencocokkan kartu dan bermain peran sederhana menggunakan kosa kata. Proses tersebut meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam berbicara. Dalam praktiknya ditemukan pula beberapa kekurangan. Media *Flashcard* lebih efektif digunakan untuk kosa kata yang bersifat konkret, ketika materi mulai mengarah pada konsep yang lebih abstrak, kartu gambar tidak selalu mampu merepresentasikan makna secara utuh. Selain itu, jika variasi kegiatan kurang dikembangkan, penggunaan kartu secara berulang dapat menimbulkan kejenuhan pada sebagian siswa. Peneliti juga menemukan bahwa pengelolaan waktu menjadi tantangan tersendiri, karena antusiasme siswa terkadang membuat kegiatan permainan berlangsung lebih lama dari yang direncanakan.

Mengatasi potensi kejenuhan akibat penggunaan kartu yang berulang, peneliti memvariasikan teknik penggunaannya di setiap pertemuan. Pada pertemuan kedua, kartu digunakan untuk kegiatan mengenal dan menyebutkan kata. Pada pertemuan berikutnya, kartu dimanfaatkan dalam bentuk permainan mencocokkan, tebak gambar, lomba kelompok kecil, hingga penyusunan kalimat sederhana menggunakan kartu yang diperoleh. Variasi ini membuat siswa tetap antusias karena aktivitas yang dilakukan tidak monoton, meskipun medianya sama. Peneliti juga mengombinasikan *Flashcard* dengan metode tanya jawab, diskusi kelompok, dan permainan bahasa agar pembelajaran tetap dinamis.

Terkait dengan pengelolaan waktu yang sempat menjadi tantangan karena tingginya antusiasme siswa, peneliti mulai menerapkan aturan permainan yang lebih terstruktur. Guru menetapkan batas waktu pada setiap sesi kegiatan, memberikan instruksi yang lebih jelas sebelum permainan dimulai, serta menunjuk ketua kelompok untuk membantu mengatur anggota kelompoknya. Dengan

manajemen kelas yang lebih terarah, kegiatan tetap berjalan aktif namun tidak melebihi alokasi waktu yang telah direncanakan. Selain itu, untuk mengatasi keterbatasan jumlah kartu, peneliti menyusun kartu secara tematik dan menyesuaikannya dengan indikator pembelajaran pada setiap pertemuan. Tidak semua kartu digunakan sekaligus, tetapi dipilih sesuai fokus materi hari itu. Strategi ini membuat pembelajaran lebih terarah dan mendalam, serta menghindari penggunaan kartu secara berlebihan dalam satu sesi.

Upaya-upaya tersebut menunjukkan bahwa kekurangan media *Flashcard* tidak menjadi hambatan yang signifikan, melainkan dapat diminimalkan melalui kreativitas dan pengelolaan pembelajaran yang tepat. Secara keseluruhan, alur penelitian dari observasi awal, pemberian *pretest*, penerapan perlakuan, hingga *posttest* menunjukkan proses peningkatan yang bertahap dan terukur. Data kuantitatif yang diperoleh didukung oleh perubahan perilaku belajar siswa yang tampak secara langsung di kelas. Dengan demikian, penggunaan media *Flashcard* terbukti memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa kelas II, baik dari segi hasil belajar maupun keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 8 Maccini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flashcard berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa kelas II, baik ditinjau dari hasil belajar maupun aktivitas belajar siswa.

Dari segi hasil belajar, terjadi peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,00 pada pretest menjadi 80,40 pada posttest, dengan persentase ketuntasan belajar yang semula 41% meningkat menjadi 100%. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,001 (< 0,05), sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Flashcard secara statistik efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, khususnya pada indikator mengenali kata berdasarkan gambar,

menyebutkan sinonim dan antonim sederhana, menggunakan kata dalam kalimat sederhana, mengelompokkan kata berdasarkan kategori, serta menjawab soal kontekstual dengan tepat.

Dari segi aktivitas belajar, penggunaan media Flashcard juga memberikan dampak yang sangat positif. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori sangat tinggi, dengan rata-rata di atas 88%. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, berani mengemukakan pendapat, serta terlibat dalam kegiatan mencocokkan kartu, permainan bahasa, dan diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media Flashcard tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flashcard efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, G. R. I., dan Thohir, M. A. (2024). Penerapan Media PowerPoint dengan Metode *Flashcard* dan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 55–67.

Andini H., N., Suhartyaningsih. (2022). Efektivitas Model *Contextual Teaching Learning* terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar: Studi pada Kelas IV SDN Inpres Kananga 1. *Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*.

Arit T., A, dan A. Paida. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(1), 33–47.

Arsini, K. R., Putri, N. A., dan Lestari, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Global Edu Press.

Azahra, N. H. N., Isnaini, S., Sudarmaji, I., Nuraini, H., Forsia, L., dan Nirmala, N. (2024). Implementing the Use of *Flashcard*s to Improve Students' Vocabulary Mastery. *International Journal of Language Education*, 8(2), 101–115.

Febriani, S., dan Asmarani, N. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Ejaan Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik

Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 22–34.

Hidayat, A. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 140–152.

Hidayat, M., dan Yunus, R. (2024). Peningkatan Kosakata Siswa melalui Media Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–58.

Khan, R. M. I. (2022). *The use of Flashcards in teaching EFL vocabulary in online learning.* Register Journal, Vol 15(1).

Lestari, D., Pratiwi, R., dan Andini, S. (2023). Penguasaan Kosa Kata Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(3), 189–200.

Lestari, S., dan Mahmud, A. (2025). Implementasi Media Bergambar dalam Pembelajaran Kosa Kata bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi dan Bahasa*, 5(1), 30–41.

Mardiah, S., Fadillah, N., dan Rahman, A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Komunikasi Guru dan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 45–57.

Munirah, M., Aliem, B., dan Khadijah, R. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(4), 250–264.

Nisya, A., Wulandari, T., dan Hasan, M. (2024). Media Pembelajaran sebagai Fasilitator Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 6(1), 70–82.

Pratiwi, M. S., Supangat, S., dan Pravitasari, D. (2023). Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I MI NH Sukaraja. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 8(2), 120–132.

Rahayu, S., A Saputra. (2022). Pengaruh Media Literasi Visual Dalam Menulis Teks Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Bungasunggu Kecamatan Biring Bulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Borneo Humaniora 5 (1), 40-44.*

Rahayu, S., dan Asnidar, A. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(1), 17–30.

Rahmawati, N., dan Syamsuddin, A. (2023). Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 115–128.

Rahmatika Safitri, A., dan Sundi, V. H. (2024). Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 13(2), 90–102.

Ratnawati, Tolla, A., Rahim, R., dan A. (2020). Communicative Approach Over Text-Based Indonesian Language Textbooks. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 226.

Rindu, S., dan Wini, T. (2022). Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar: Analisis Struktur dan Kebahasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(2), 88–99.

Santhosh, V. N., Coutinho, D., Ankola, A. V., et al. (2024). *Effectiveness of spaced repetition learning using a mobile Flashcard application among dental students: a randomized controlled trial.* Journal of Dental Education, 88(9), 1267–1276.

Setiawan, T., dan Amalia, R. (2022). Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 201–214.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Bandung: Alfabeta.

Suryaman, D. (2023). Penguasaan Kosakata sebagai Fondasi Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(1), 11–25.

Sutrisno, H., dan Kurniawati, E. (2022). Strategi Pembelajaran Kosa Kata melalui Media *Flashcard* pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(4), 299–313.

Teymouri, R. (2024). *Recent developments in mobile-assisted vocabulary learning: a mini review of published studies focusing on digital Flashcards.* Frontiers in Education, 9:1496578. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1496578

Titinet, R., Sunarti, dan Wahyudi, T. (2023). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Ajar. *Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 4(3), 200–213.

Xodabande, I., Iravi, Y., Mansouri, B., dan Matinparsa, H. (2022). *Teaching academic words with digital Flashcards: Investigating the effectiveness of mobile-assisted vocabulary learning for university students.* Frontiers in Psychology, 13, 893821. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.893821

Yuliani, D., dan Saputra, M. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas Awal. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 77–90

Zarrati, Z., Zohrabi, M., Abedini, H., dan Xodabande, I. (2024). *Learning academic vocabulary with digital Flashcards: Comparing the outcomes from computers and smartphones.* Social Sciences dan Humanities Open, 9, 100900. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100900