

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *FLASH CARD GAMES*
DALAM PENGUASAAN KOSAKATA SISWA
KELAS XI IPA 1 SMAN 12 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Diajukan Oleh:

ANDI IRMAYANTI

NIM. 170110019

Pembimbing:

1. Hasmianti, S.Pd.I., M.Pd.I.
2. St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INGGRIS (TBI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Irmayanti
Nim : 170110019
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bila mana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 19 Agustus 2021
Yang membuat pernyataan,

Andi Irmayanti
NIM: 170110019

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektivitas Penggunaan *Flashcard Games* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai yang ditulis oleh Andi Irmayanti Nomor Induk Mahasiswa 170110019, Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 25 Agustus 2021 M bertepatan dengan 16 Muharram 1443 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Iskandar, S.Pd.I., M.Pd.I.
NPM. 1213495

ABSTRAK

Andi Irmayanti. Efektivitas Penggunaan *FlashCard Games* dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 12 Sinjai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *flashcard games* dalam penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen (one group pretest-posttest). Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 dengan jumlah 23 siswa. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dengan menggunakan Uji *normality* dan Uji *t* atau *Paired sample t-test*. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui *flashcard games* dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tes yang mengalami peningkatan, yaitu pada *pretest* nilai rata-rata 54,73 sedangkan pada *post test* nilai rata-rata 82,39. Pada uji normalitas *pretest* ($0,625 > 0,05$) data yang dihasilkan berdistribusi normal dan pada uji normalitas *posttest* ($0,346 > 0,05$) data yang dihasilkan berdistribusi normal. Hasil dari uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$, dan nilai *Thitung* $8,931 > T_{tabel}$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan

flascard games efektif digunakan dalam meningkatkan kosakata siswa di kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.

Kata Kunci Efektivitas, *FlashCard*, Kosakata

ABSTRACT

Andi Irmayanti. The Effectiveness of Using FlashCard Games in Vocabulary Mastery of Class XI IPA 1 Students of SMA Negeri 12 Sinjai.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using flashcard games in the vocabulary mastery of class XI IPA 1 students of SMAN 12 Sinjai. This research was conducted using a type of experimental research (one group pretest-posttest). The sample of this study was students of class XI IPA 1 with a total of 23 students. In collecting data, researchers used tests and documentation. While data analysis using normality test and t test or Paired sample t-test. The results of the implementation of learning through flashcard games can be seen in the level of success of the activities carried out on each test which has increased, namely in the pretest the average value is 54.73 while in the post test the average value is 82.39. In the pretest normality test ($0.625 > 0.05$) the resulting data is normally distributed and in the posttest normality test ($0.346 > 0.05$) the resulting data is normally distributed. The results of the paired sample t-test obtained the value of Sig. $0.000 < 0.05$, and the Tcount value is $8.931 > T_{table}$ which means H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that the use of flashcard games is effective in increasing students' vocabulary in class XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.

Keywords: *Effectiveness, FlashCard, Vocabulary*

المستخلص

آندي إرميني. فاعلية استخدام ألعاب بطاقات الفلاش في إتقان المفردات لطلاب للفصل الحادي عشر قسم العلوم الطبيعية ١ بمدرسة المتوسطة ١٢ الحكومية سنجائي.

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد فعالية استخدام ألعاب البطاقات التعليمية في إتقان المفردات لطلاب الفصل الحادي عشر قسم العلوم الطبيعية ١ بمدرسة المتوسطة ١٢ الحكومية سنجائي. تم إجراء هذا البحث باستخدام نوع من البحث التجريبي (مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي). كانت عينة هذه الدراسة من طلاب الفصل الحادي عشر قسم العلوم الطبيعية ١ بإجمالي ٢٣ طالباً. في جمع البيانات، استخدم الباحثون الاختبارات والتوثيق. أثناء تحليل البيانات باستخدام اختبار الحالة الطبيعية واختبار t أو اختبار t للعينة المزدوجة. يمكن ملاحظة نتائج تنفيذ التعلم من خلال ألعاب البطاقات التعليمية في مستوى نجاح الأنشطة المنفذة في كل اختبار والذي زاد، وتحديدًا في الاختبار القبلي متوسط القيمة ٥٤.٧٣ بينما في الاختبار البعدي متوسط القيمة ٨٢.٣٩. في اختبار الحالة الطبيعية قبل الاختبار ($0.000 < 0.05$)، يتم توزيع البيانات الناتجة بشكل طبيعي وفي اختبار الحالة الطبيعية بعد الاختبار ($0.000 < 0.05$) يتم توزيع البيانات الناتجة بشكل طبيعي. حصلت نتائج اختبار t للعينة المزدوجة على قيمة $\text{Sig. } 0.000 < 0.05$ ، وقيمة الإضافة t هي ٨.٩٣١ $< \text{جدول } t$ مما يعني قبول H_2 ورفض H_0 . لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام ألعاب البطاقات التعليمية فعال في زيادة مفردات الطلاب في الفصل الحادي عشر قسم العلوم الطبيعية ١ بمدرسة المتوسطة ١٢ الحكومية سنجائي.

الكلمات الأساسية: الفاعلية، البطاقات التعليمية، المفردات

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى آله واصحابه أما بعد

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan serta telah memberikan dukungan dan dorongan;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai yakni bapak Dr. Firdaus, M.Ag selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil Rektor I yakni Dr. Ismail, M.Pd, Wakil Rektor II yakni Dr. Hardianto Rahman, M.Pd. dan Wakil Rektor III yakni Dr. Muh. Anis, M.Hum selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yakni Takdir, S.Pd., M.Pd. selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
3. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Pembimbing I dan St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II;

5. Harmilawati, S.S., S.Pd., M.pd. Selaku ketua Program Studi Tadris Bahasa Inggris;
6. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
7. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
8. Kepala dan Staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
9. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 19 Agustus 2021

Andi Irmayanti
NIM. 170110019

DAFTAR ISI

SAMPUL

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Masalah.....	7
D. Manfaat Masalah.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Efektivitas	9
B. Permainan Flash Card	12
C. Kosakata	20
D. Hasil Penelitian yang Relevan	23
E. Hipotesis	27

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
B. Prosedur Penelitian	31
C. Definisi Variabel	32
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
E. Populasi dan Sampel	34
F. Teknik Pengumpulan data.....	35
G. Instrumen Penelitian	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	46
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Desain Penelitian <i>One Group Pre-test post-test</i> <i>Design</i>	30
Tabel 1.2 Klasifikasi Uji Normalitas data.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan antara variabel Independen- Dependen	34
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain. Bahasa Inggris merupakan salah satu alternatif untuk berkomunikasi dengan orang lain baik dalam ranah pendidikan maupun diluar. Menurut Brown bahasa Inggris juga disebut sebagai bahasa kedua atau *second language*, karena bahasa Inggris merupakan bahasa sasaran yaitu bahasa yang sengaja dipelajari dengan tujuan tertentu, (Fitriyani et al., 2017). Di Indonesia, bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa kebutuhan yang harus dikuasai oleh siswa dari berbagai tingkatan untuk dapat bersaing dari berbagai penjuru dunia. Jadi, tak heran jika anak-anak sudah diajarkan mengenai bahasa Inggris sejak dini agar siswa dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik.

Di dalam konsep pembelajaran bahasa Inggris, ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Diantara keempat keterampilan tersebut, ada dua keterampilan berbahasa yaitu bahasa lisan (berbicara dan

mendengar) dan dua keterampilan berbahasa tulis (menulis dan membaca). Akan tetapi dari keempat keterampilan berbahasa pada konteks tertentu dapat diaplikasikan secara keseluruhan, seperti dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah maupun dalam perkuliahan,(Zaim, 2016). Dari keempat keterampilan tersebut siswa harus memahami penggunaan tata bahasa (*grammar*) serta keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan baik.

Dalam keterampilan berbicara seseorang harus memiliki kosakata (*Vocabulary*) yang memadai untuk memudahkan siswa mengucapkan kata-kata dengan baik dan benar. Henry Guntur Tarigan mengemukakan bahwa kualitas dan kuantitas keterampilan berbahasa seseorang akan bertambah jelas bergantung pada pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Hal tersebut senada dengan Gorys keraf bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin banyak ide atau gagasan yang dapat dikuasai dan bisa diungkapkannya,(Rahayu, 2012). Di antara keempat keterampilan tersebut, berbicara merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan harus dikuasai oleh siswa untuk memudahkan seseorang memahami apa yang dikatakan kepada lawan bicara.

Dalam melatih kemampuan berbicara penguasaan kosakata yang memadai sangat diperlukan. Penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam proses pembelajaran bahasa. Kualitas dan kuantitas serta daya ingat kosakata seseorang merupakan indikator pribadi yang utama bagi perkembangan mentalnya,(Kuncoro, 2017). Menurut Luh Arumdiah Rosita, “*Many students have difficulties to improve their language skills because they lack of vocabulary*”. Yang berarti banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam memperbaiki keterampilan bahasanya karena kekurangan kosakata,(Rahayu, 2012). Rendahnya penguasaan kosakata siswa dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Inggris.

Menurut Kridalaksana, kosakata merupakan elemen bahasa yang memuat seluruh informasi terkait makna dan penggunaan kata dalam bahasa serta banyaknya kata yang dikuasai oleh seorang pembicara maupun penulis dari suatu bahasa. Senada dengan Soedjito yang menyatakan bahwa kosakata dapat didefinisikan sebagai keseluruhan kata yang terdapat dalam satu bahasa, perbendaharaan kata yang dialami oleh pembicara dan penulis, kata yang digunakan dalam satu bidang ilmu pengetahuan, serta himpunan kata yang disusun semacam kamus yang disertai dengan

penjelasan singkat dan efektif,(Munirah, *dkk*, 2016). Untuk mendukung pelajaran bahasa inggris yang diberikan, maka siswa perlu memperbanyak kosakata agar mampu memahami dan berbicara bahasa Inggris dengan baik.

Pendidikan adalah salah satu proses pembinaan dan bimbingan yang di lakukan seseorang secara terus menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang, (Dewianugrah, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris Ibu Suhartini di SMAN 12 Sinjai, peneliti menemukan fakta bahwa penguasaan kosakata siswa masih dibawah standar. Kurangnya penguasaan kosakata membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini menandakan bahwa minat serta ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris kurang, sehingga lemahnya kosakata yang dimiliki oleh siswa disebabkan karena tidak adanya ketertarikan, minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris,(Hasil Observasi).

Oleh karena itu seorang pengajar harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk melakukan hal tersebut, maka diperlukan adanya Media pembelajaran yang dapat mendorong siswa menjadi aktif. Menurut H. Malik media belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan sesuatu atau bahan pembelajaran diaman hal tersebut dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan persaan pembelajar dalam kegiatan proses belajar guna untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu,(Sumiharsono et al .,2017). Penggunaan media ini ditunjukkan agar dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris dan tidak membuat siswa jenuh.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa, guru mesti melakukan inovasi didalam pengajaran, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Adapun salah satu metode yang digemari oleh siswa dalam pembelajaran adalah permainan karena permainan adalah sesuatu hal yang dapat menghibur dan menyenangkan, permainan juga dapat memberikan *feedback* antara guru dengan siswa, tak hanya itu permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep

ataupun peran kedalam situasi dan peranan sebenarnya di masyarakat,(Switri, 2022). Dalam proses pembelajaran, ada berbagai jenis *games* yang dapat diaplikasikan kepada siswa salah satunya adalah permainan kartu bergambar (*flashcard*).

Menurut Suryana “*Flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang mencantumkan gambar serta kata yang sengaja didesain untuk meningkatkan berbagai aspek baik dari segi mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian serta meningkatkan jumlah kosakata,(Hotimah, 2010). Menurut Arsayad Flash cards adalah kartu kecil yang terdapat gambar, teks, tanda atau simbol yang dapat menuntun siswa mengingat sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat dimanfaatkan dalam melatih, mengeja, serta memperkaya kosakata. *Flash cards* memiliki dua sisi, dimana kedua sisi tersebut berbeda. Bagian depan *flash cards* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *flash cards* merupakan arti kata tersebut. Senada dengan Hudson, dkk dalam Carpenter dan Olson yang menyatakan bahwa gambar yang terdapat pada *flashcards* tersebut dapat membantu anak-anak meningkatkan daya ingat, karena visual dapat memberikan

pengaruh yang lebih besar serta mudah memahami sesuatu dibandingkan verbal/audio,(Fitriyani et al., 2017). Jadi permainan flash card sangat bagus untuk memperkaya dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media *flashcard* di dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Flash Card Games* dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi sentral pada penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan *Flash Card Games* Efektif dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian yang menjadi sasaran pada penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan *Flashcard Games* dalam Penguasaan Kosakata Siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan tentang pentingnya pendidikan bahasa asing ditinjau dari metode yang digunakan dalam pembelajaran siswa serta penerapannya sebagai salah satu cara dalam mengembangkan minat pada diri siswa, sehingga informasi tersebut bermanfaat khususnya bagi bidang pendidikan bahasa Inggris.

2. Manfaat praktis

1) Bagi Mahasiswa

Mengembangkan minat belajar mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam proses pendidikan.

2) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai informasi, referensi, pengetahuan maupun acuan metode tentang bagaimana mengembangkan minat belajar pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai untuk lebih maksimal terhadap pelajaran bahasa Inggris.

3) Bagi sekolah

Memberi masukan kepada sekolah tentang pentingnya sebuah media dalam pembelajaran salah

satunya media *flashcard* dalam penguasaan kosakata siswa

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang berarti tercapainya suatu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Hidayat mengemukakan bahwa efektivitas ialah suatu tingkat yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang sudah tercapai. Dimana jika target presentasi yang dicapai semakin besar maka makin tinggi pula efektivitasnya, (Lysa Angrayni, dkk 2018).

Menurut *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, efektivitas berarti menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan, hasil yang semakin hampr sama dengan sasaran berarti tinggi efektivitasnya, (Siti Asiah, 2016). Menurut Etzione efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Senada dengan Prokopenko yang menyatakan bahwa efektifitas merupakan sebuah konsep yang penting karena mampu memberikan

gambaran tentang keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tujuan,(Nursalam et al., 2014).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu hal yang memiliki hubungan timbal balik dari sebuah perencanaan yang dapat memberikan keberhasilan guna untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Aspek-aspek dalam efektivitas pembelajaran

Menurut Reileguth dan Merrill terdapat empat aspek yang digunakan untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu:

- 1) Kesesuaian pembelajaran dengan prosedur yang ada
- 2) Kuantitas pembelajaran yang dapat mencerminkan unjuk kerja peserta didik
- 3) Kualitas hasil akhir pembelajaran
- 4) Kesempatan peserta didik menampilkan unjuk kerjanya.

3. Indikator dalam efektivitas pembelajaran

Degeng mengemukakan bahwa ada 3 hal yang menjadi indikator dalam efektifitas pembelajaran yaitu:(Nai, 2017).

- 1) Kecermatan penguasaan perilaku

Kecermatan penguasaan perilaku menjadi indikator efektifitas pembelajaran dengan mengacu pada tingkat kesalahan siswa yang diasumsikan bahwa semakin kecil jumlah kesalahan yang diperbuat maka makin efektif pembelajarannya.

2) Tingkat retensi

Tingkat retensi berarti jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu. Artinya siswa siswa masih mampu mengingat informasi yang telah diberikan. Siswa yang mampu mengingat informasi yang telah diberikan setelah beberapa waktu maka dapat dikatakan efektifitas pembelajaran berjalan dengan baik.

3) Kualitas hasil akhir pembelajaran

Kualitas hasil pembelajaran menjadi indikator efektifitas pembelajaran Karena beracuan pada hasil akhir. Dalam pembelajaran kualitas hasil pembelajaran ditinjau dari pemahaman dan penguasaan siswa pada materi yang diberikan, ketika diberikan tantangan maka siswa dapat memecahkan.

4) Kecepatan unjuk kerja

Kecepatan unjuk kerja sebagai indikator efektifitas pembelajaran yaitu dengan meninjau hasil karya siswa yang dihubungkan dengan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya. Semakin cepat menyelesaikan sebuah karya maka semakin efektif pembelajaran yang diterapkan.

B. Permainan Kartu Bergambar (*Flashcard*)

1. Pengertian *Flashcard*

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

Menurut Susilana dan Riyana dalam Hotimah “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*”,(Hotimah, 2010).

Menurut Arsyad dalam Eka *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa

kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Flash cards memiliki dua sisi, bagian depan flash cards terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang flash cards merupakan arti kata tersebut, (Fitriyani et al., 2017).

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

2. Langkah-langkah penerapan *flashcard* dalam pembelajaran

Langkah-langkah dalam penerapan flashcard dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Guru memegang kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.

- 2) Mengambil satu persatu kartu tersebut setelah guru menjelaskan
 - 3) Guru menunjukkan flash card yang bergambar
 - 4) Guru melafalkan kosakata yang ada di flash card satu kali, dan diikuti oleh peserta didik
 - 5) Guru memberikan kepada peserta didik masing-masing flash card tanpa kosa kata.
 - 6) Guru memberikan batas waktu kepada siswa untuk menghafal kosakata yang ada pada flashcard yang telah dibagikan. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai.
 - 7) Setelah waktu selesai guru memberikan pertanyaan mengenai kosakata yang dipelajari. Kemudian satu persatu peserta didik menjawab kosa kata tersebut.
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu Bergambar (*flashcard*)
- 1) Kelebihan Permainan Kartu Bergambar (*Flashcard*)
Flashcard tergolong dalam media visual (gambar), media flashcard memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana diantaranya:(Susilana & Riana, 2008).

- a) Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b) Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c) Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

- d) Menyenangkan; media flashcard dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

2) Kekurangan Permainan *Flash Card*

Selain memiliki kelebihan, *Flashcard* juga memiliki kekurangan yaitu:(Rahmadi Islam, 2018).

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

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

Adapun kekurangan permainan flashcard yaitu permainan terbatas pada kelompok besar.

4. Fungsi Permainan *Flashcard* dalam Pembelajaran

Adapun fungsi dalam Permainan *Flash card* yaitu : (Usman, dkk, 2002).

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon, misalnya dalam latihan memperlancar melafalkan kosakata bahasa Arab.
- 7) Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru.
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan).

5. Kemampuan yang dicapai melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan *Flashcard*

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa permainan *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata. Media *flashcard* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena *flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan.

Dengan demikian menurut Tarigan dalam hotimah *flashcard* merupakan suatu alternatif yang dapat diperkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (*Listening skill*) dan berbicara (*speaking skill*), (Hotimah, 2010).

1) Kemampuan menyimak (*Listening skill*).

Menyimak adalah suatu proses kegiatan

mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan. Tujuan dari menyimak yaitu untuk memperoleh informasi, mengumpulkan data dan memberikan responsi yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengar diantaranya:

- a) Kemampuan mendengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru
 - b) Kemampuan siswa dalam mengenal dan mengingat kosakata
 - c) Kemampuan memahami makna kosakata yang diberikan
 - d) Kemampuan menanggapi (responding) intruksi yang diberikan oleh guru berkaitan dengan kosakata yang dipelajarinya.
- 2) Kemampuan berbicara (*speaking skill*). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran.

C. Kosakata

1. Pengertian kosakata

Kosakata menurut KBBI merupakan “perbendaharaan kata atau banyaknya kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa”, (KBBI, 2008). Menurut Kridalaksana dalam Yugi “kosakata ialah kata-kata yang merupakan perbendaharaan suatu bahasa”,(Prawitaya, 2018). Kosakata adalah kumpulan kata, khasanah kata, dan leksikon. Kosakata berarti komponen dari sebuah bahasa di dalamnya terdapat informasi mengenai makna dan pemakaiannya. Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang dan suatu bahasa,(Ardhani, 2011).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata atau *vocabulary* merupakan perbendaharaan kata dalam suatu bahasa yang dimiliki oleh seseorang.

2. Penguasaan kosakata

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata seseorang penting untuk menyampaikan dan menerima informasi juga kepandaian seseorang diukur dari kekayaan kosakata.(Elviza et al., 2013).

Penguasaan kosakata terbagi menjadi 2 yaitu kosakata reseptif (*receptive vocabulary*) dan kosakata produktif (*productive vocabulary*) berikut diuraikan mengenai jenis-jenis kosakata tersebut:(Muhammad, 2015).

1) Kosakata reseptif

Kosakata reseptif adalah penguasaan kosakata yang digunakan untuk memahami suatu kosakata dari seseorang baik lisan maupun tulisan kosakata ini disebut juga dengan proses *decoding*.

2) Kosakata produktif

Kosakata produktif adalah penguasaan kosakata yang digunakan untuk menyampaikan suatu kosakata kepada seseorang baik dalam bentuk lisan maupun tulisan dan disebut juga proses *encoding*.

3. Pentingnya kosakata

Kosakata berharga bagi pemiliknya juga memiliki nilai tersendiri, oleh sebab itu banyak para ahli yang mengemukakan tentang pentingnya memperbanyak penguasaan kosakata, yaitu:

- 1) Untuk dapat berkomunikasi dengan mudah di butuhkan perbendaharaan kosakata yang banyak;

- 2) Kosakata merupakan hal utama yang harus ada dalam diri seseorang sebab kosakata berguna dalam membentuk suatu kalimat yang dapat mengutarakan isi pikiran dan perasaan seseorang baik lisan maupun tulisan,(Nurgiyantoro, 2001)
- 3) Penguasaan kosakata yang baik dapat menambah keterampilan dalam berkomunikasi,(Basri et al., 2014)
- 4) Kosakata mempengaruhi kemampuan berbahasa, semakin kaya kosakata maka akan semakin cakap dalam berbahasa begitupun sebaliknya,(Zaim, 2016).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata sangat penting bagi seseorang dan merupakan pusat dari suatu bahasa, untuk dapat berkomunikasi dengan baik serta terampil dalam berbahasa Inggris diperlukan perbendaharaan kosakata yang banyak.

4. Indikator Pencapaian Kosakata

Menurut Thornbury dalam Atikah yang menjadi indikator dalam pencapaian atau penguasaan kosakata (*Vocabulary*) ada 3 yaitu:

- 1) Pelafalan (*Pronunciation*)
- 2) Ejaan (*Spelling*)
- 3) Arti atau makna (*Meaning*). (Mumpuni & Supriyanto, 2020)

Jadi ada tiga indikator yang digunakan dalam mengukur pencapaian kosakata siswa.

D. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mia Zultrianti Sari dengan Judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan rentang nilai, nilai rata-rata dan jumlah siswa yang berhasil melewati nilai KKM. Peningkatan terjadi pada perolehan hasil evaluasi, hasil perolehan rata-rata siswa sebelum tindakan sebesar 6,04, setelah tindakan siklus pertama sebesar 8,09, dan setelah tindakan siklus kedua sebesar 9,15.

Persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan *flash card* sebagai media pengajaran, adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen,(Sari, 2012)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rina Mariana Hesti dengan judul “Efektivitas Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar (Sd)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan pre-experimental design tipe one group pretest – posttest design. Partisipan adalah siswa kelas tiga sekolah dasar, berjumlah 21 orang, yang terdiri dari 7 laki – laki dan 14 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan tes keterampilan menulis kosa kata Bahasa Inggris. Data diolah dengan Paired t-test. Hasil analisis menunjukkan signifikan nilai t-hitung 7.135 dan nilai t-tabel sebesar 2.086, maka $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima adanya peningkatan

keterampilan menulis yang signifikan dengan nilai rerata pre-test sebesar 53,57 dan nilai rerata post-test sebesar 80,71. Hasil penelitian ini adalah bahwa media flashcard mampu meningkatkan keterampilan menulis kosa kata bahasa Inggris anak. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah sebesar 58.0250 atau 58% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-Gain Score minimal sebesar -150% dan maksimal 100%. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa media flashcard cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

Persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri adalah dari segi media yang diterapkan dalam penelitian yaitu sama-sama menggunakan *flashcard* sebagai media pengajaran, sedangkan perbedaannya adalah desain penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental design tipe one group pretest – posttest design* sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian *pre-experimental*,(Hesti, 2020).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hanisan dengan Judul Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare. Untuk menjawab masalah tersebut penelitian ini menggunakan penelitian quasi experiment dengan rancangan penelitian menggunakan pre test-post test control group design yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare tahun ajaran 2014/2015. Sampel penelitian ini yaitu kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik Purposive Sampling. Berdasarkan hasil post test pada kelas eksperimen maupun kontrol, pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata sebesar 64, sedangkan di kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40

dengan nilai rata-rata 75. Penggunaan media kartu bergambar (*flash card*) dapat dilihat dari perhitungan statistik uji-t menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan media kartu bergambar *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah. Dari perhitungan diperoleh nilai t sebesar 2,837 sehingga nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (nilai t-tabel= 2,021) xvii yang menyebabkan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Maka disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card efektif terhadap pengenalan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Pare-pare.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian dari segi media yang digunakan yaitu *Flash Card*. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada desain penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis desain *quasi-experimental* sedangkan peneliti menggunakan desain *pre-experimental*, (Damayanti, 2020).

E. Hipotesis

Hipotesis terbagi menjadi 2 yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol adalah

pernyataan yang tidak sesuai dengan prediksi peneliti sedangkan hipotesis alternatif adalah pernyataan yang sesuai dengan prediksi,(Ismail, 2018). Jadi di dalam pengujian hipotesis ada dua kemungkinan yaitu menerima atau menolak suatu hipotesis. Makna dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penerimaan atau penolakan hipotesis didasarkan pada nilai yang diperoleh dari data sampel bukan karena hipotesis tersebut benar atau salah,(Mufarrikoh, 2019). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Penggunaan *flashcard games* tidak efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.
2. H_a : Penggunaan *flashcard games* efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian pre-eksperimen. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang dapat digunakan dalam mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi tertentu, (Sugiyono, 2017). Penelitian eksperimen adalah rancangan penelitian yang mengidentifikasi hubungan kausal (sebab-akibat). Zikmund mengungkapkan bahwa eksperimen merupakan suatu penelitian yang dimana kondisi-kondisi yang sudah ditentukan oleh peneliti, sehingga satu atau beberapa variabel dapat dikontrol untuk menguji hipotesis, (Hermawan, 2005).

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental Design*. Dikatakan *pre-eksperimetal design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh hal ini karena masih ada variabel luar yang dapat mempengaruhi terbentuknya variabel dependen. Hal ini dikarenakan tidak

adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara *random*.

Desain pre-eksperimen merupakan penelitian eksperimen yang sampelnya tidak diambil secara acak serta tidak memiliki kelas kontrol, Adapun bentuk pre-experimental design yang digunakan dalam penelitian yaitu *One-Group Pretest-Posttest*.

Tujuan dari penggunaan desain ini yaitu untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai antara sebelum dan setelah dilakukannya *treatment* berupa permainan kartu bergambar (*flashcard*).

Bentuk desain penelitian pre-eksperimen digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:(Sugiyono, 2017)

Tabel 1.1

Desain Penelitian *One Group Pre-test post-test Design*

Pre-test	Treatment	Post-test
O₁	X	O₂

(Sumber:

Sugiyono, h. 111)

Keterangan:

O₁ : *pre-test* atau tes awal sebelum adanya perlakuan

X : *treatment* atau perlakuan melalui penggunaan *flash card games*

O₂ : *post-test* atau tes akhir setelah diberikan perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:(Mukrimaa et al., 2016)

1. Tahap persiapan penelitian, meliputi:
 - a. Perancangan penelitian
 - b. Persiapan studi literature
 - c. Persiapan perangkat pembelajaran (media pembelajaran), instrument, dan kelengkapan lainnya
 - d. Validasi media pembelajaran dan instrument penelitian
2. Tahap pelaksanaan penelitian terbagi menjadi:
 - a. Pengelompokkan sampel pada satu kelas penelitian
 - b. Melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui penguasaan kosakata awal siswa sebelum *treatment/perlakuan*
 - c. Menjelaskan tentang *flashcard games* kepada siswa cara mengaplikasikan dan pengaturan dalam *flash card games*

- d. Memberikan *treatment*/perlakuan kepada siswa dengan *flash card games*
 - e. Pemberian *post-test* kepada siswa untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan melalui *flash card games*
3. Tahap penelitian:
- a. Pengolahan dan analisis data
 - b. Kesimpulan

C. Definisi Variabel

Variabel adalah segala hal yang berbentuk apapun yang ditentukan oleh peneliti yang kemudian dipelajari, diperoleh informasi setelah itu ditarik kesimpulan. Mengenai hal tersebut, secara teoritis menurut Hatch dan Farhady dalam Sugiyono mengemukakan bahwa variabel diartikan sebagai suatu simbol dari subjek maupun objek yang memiliki “variasi” antara satu dengan yang lainnya atau antara objek yang satu dengan objek yang lain. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2, yaitu sebagai berikut:(Sugiyono, 2017).

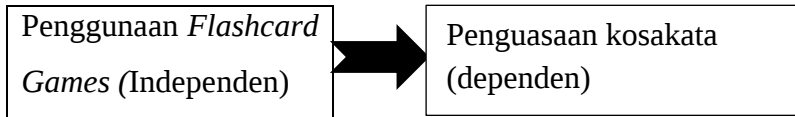
1. Variabel Independen (x)

Variabel independen biasa disebut dengan variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya variabel dependen (terikat).

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah “penggunaan *flashcard games*”. *Flashcard* ini adalah permainan yang berupa kartu kecil yang terdiri atas dua sisi. Sisi bagian depan yang terdapat gambar atau simbol sedangkan sisi bagian belakang adalah arti dari gambar tersebut.

2. Variabel Dependen (y)

Variabel dependen atau biasa disebut variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel independen (bebas). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah “Penguasaan kosakata siswa”. Kosakata adalah kumpulan atau perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Penguasaan kosakata seseorang akan sejalan dengan cara berbahasanya yakni semakin banyak ia mengetahui kosakata maka semakin bagus dalam berkomunikasi dengan orang lain.



Gambar 2.1

Hubungan antara variabel Independen-Dependen.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 12 Sinjai, Jl. Andi Massalinri, Sangiaserri, Kec. Sinjai Selatan, Kab. Sinjai, Prov. Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan setelah diterimanya surat keputusan penelitian sampai menyusun laporan hasil penelitian.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan untuk dipelajari oleh peneliti dan kemudian menarik kesimpulan. (Sugiyono, 2017). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMAN 12 Sinjai yang berjumlah 73 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang memberikan gambaran secara umum dari populasi. Sampel penelitian memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama dengan populasi sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi,(Riyanto & Hatmawan, 2020). Sampel adalah “ bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.(Sugiyono, 2017). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai yang berjumlah 23 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui penggunaan permainan kartu *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Adapun tes dibagi menjadi dua bentuk yaitu tes lisan dan tes tulisan. Adapun tes dibagi menjadi dua bagian yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* atau tes awal dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan *treatment* adapun *post-test* atau tes akhir dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan *flashcard games* dalam penguasaan kosakata siswa.

G. Instrumen Penelitian

1. Tes

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Tes merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung untuk mengukur pengetahuan ataupun bakat dari suatu individu atau kelompok. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan sebelum dan sesudah. Tujuan adanya *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment/* perlakuan.

2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto dokumentasi merupakan metode yang dipergunakan memperoleh data mengenai hal-hal atau variabel seperti catatan, transkrip, surat kabar, agenda, dan lainnya,(Arikunto, 2019). Dengan dokumentasi, dapat membuktikan bahwa kita telah melakukan beberapa penelitian di sekolah dan adanya hasil ataupun bukti dokumentasi dari kegiatan penelitian yang dilakukan bersama dengan siswa.

Dokumentasi ini berupa foto selama proses penelitian didalam kelas.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu Uji Normalitas, uji-t dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Dalam teknik analisis data perlu dilakukan adanya uji normalitas. Uji normalitas merupakan persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis atau uji-t. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dalam hal ini uji normalitas yang dilakukan menggunakan rumus *Saphiro Wilk*, (Nuryadi, 2017).

Dalam pengujian normalitas *Saphiro Wilk* dilakukan dengan bantuan SPSS 25 adapun hasil yang akan diperoleh dari uji normalitas menggunakan rumus tersebut adalah:

- a. Jika nilai signifikansi/ nilai Probabilitas (P) $> (0,05)$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya;
- b. Jika nilai signifikansi/ nilai Probabilitas (P) $< (0,05)$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uraian di atas, maka uji normalitas digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.4
Klasifikasi Uji Normalitas data

No	Kriteria	Keterangan
1	$P > (0,05)$	Normal
2	$P < (0, 05)$	Tidak Normal

2. Uji-t

Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada/tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Adapun uji-t yang digunakan adalah uji-t berpasangan atau *paired sample t-Test*. uji-t berpasangan adalah metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas tetapi berpasangan.

Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan dalam suatu objek penelitian dikenal dengan 2 perlakuan yang berbeda. Meskipun menggunakan sampel yang sama tetap peneliti memperoleh 2 macam data sampel yaitu data sampel sebelum dilakukan perlakuan dan data sampel setelah dilakukan perlakuan,(Nuryadi, 2017).

Hipotesis dari suatu kasus penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* sebagai berikut:

$$T_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - x_j)^2$$

Keterangan:

T = nilai t hitung

D = rata-rata pengukuran sampel pre-test dan post-test

SD = standar deviasi selisih pengukuran sampel pre-test dan post-test

N = jumlah sampel

X_i = sampel pre-test

X_j = sampel post-test

Untuk menginterpretasikan uji t-test terlebih dahulu harus ditentukan nilai signifikansi α (0,05) setelah itu melakukan perbandingan antar a nilai t_{hit} dengan $t_{tabel} = \alpha:n-1$ apabila $t_{hit} > t_{tab}$ berbeda secara signifikansi maka H_0 ditolak dan apabila $t_{hit} < t_{tab}$ tidak berbeda secara signifikansi maka H_0 diterima.

Kriteria pengambilan keputusan t_{hit} dengan t_{tab} :

1. Jika $t_{hit} < t_{tab}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, hal ini berarti penggunaan *flashcard* tidak dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.
2. Jika $t_{hit} > t_{tab}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya SMA Negeri 12 Sinjai

SMAN 12 Sinjai pada awalnya bernama SMA Negeri 03 Sinjai Selatan yang berdiri pada tanggal 05 September 2010 dan menempati sekolah SD Negeri 165 Bolaromang. Pada tanggal 27 Januari 2017, SMAN 03 Sinjai Selatan berubah nama menjadi SMAN 12 Sinjai berdasarkan Pergub Nomor 99 Tahun 2017.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi:

“Unggul dalam kualitas, berbudaya dan dilandasi wawasan religi dan cerdas”

b. Misi:

- 1) Membentuk peserta didik berprestasi, berbudi pekerti, dan berimtaq untuk lulusan yang berdaya saing.
- 2) Mengembangkan lingkungan sekolah, berbudaya, dan beretos belajar.
- 3) Melaksanakan pembinaan keagamaan dengan berkesinambungan dan terarah.

- 4) Melaksanakan pembelajaran yang bermutu sejalan dengan perkembangan IPTEK.
- 5) Menanamkan nilai kasih sayang segenap civitas sekolah melalui Salam, senyum, dan sapa.
- 6) Mengoptimalkan pembinaan profesionalisme guru dan staf secara berkesinambungan.
- 7) Mengoptimalkan peran serta masyarakat dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran.

c. Tujuan Sekolah

- 1) elahirkan siswa berkualitas yang mampu bersaing diberbagai *even* lomba.
- 2) Menciptakan lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan kemampuan profesionalisme guru dalam berbagai bidang. (khusus proses pembelajaran).
- 4) Mengimplementasikan budaya salam, senyum dan santun bagi warga sekolah.

- 5) Meningkatkan prestasi kelulusan masuk perguruan tinggi negeri (favorit).
 - 6) Meningkatkan kualitas pelaksanaan ibadah bagi setiap warga sekolah.
 - 7) Meningkatkan peran serta masyarakat terhadap peningkatan mutu pembelajaran.
3. Nama Kepala sekolah dari awal berdirinya sampai sekarang
1. Drs. Basri Tama (2010-2016)
 2. Dr. Muh. Natsir (2016-Sekarang)
4. Identitas Sekolah
- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| NPSN | : 40318469 |
| Status | : Negeri |
| Bentuk pendidikan | : SMA |
| Status Kepemilikan | : Pemerintah |
| Daerah | |
| SK pendirian sekolah | : 15 tahun 2010 |
| Tanggal SK pendirian | : 29 Mei 2010 |
| SK izin operasional | : 99 Tahun 2017 |
| Tanggal SK izin operasional | : 26 Januari 2017 |
5. Data Pelengkap
- | | |
|---------------------------|-------------|
| Kebutuhan khusus dilayani | : Tidak ada |
|---------------------------|-------------|

Nama Bank	: BANK	
SULSELBAR		
Cabang KCP/unit	: Sinjai	
Rekening atas Nama	: SMAN	12
SINJAI		

6. Data Rinci

Status BOS	: Bersedia
menerima	
Waktu penyelenggaraan	: Pagi
Sertifikasi ISO	: Belum
bersertifikat	
Sumber listrik	: PLN
Daya listrik	: 2200
Akses Internet	: Telkomsel <i>Flash</i>
Jumlah Guru	: 43 orang
Jumlah Ruang Kelas	: 18 Kelas
Laboratorium dan Perpustakaan	: 1

7. Data Mengenai Siswa

Tabel 4.1**Data Siswa SMA Negeri 12 Sinjai**

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	X1	28 orang
	X2	29 orang
	X3	28 orang
	X4	28 orang
2.	IPA 1	23 orang
	IPA 2	26 orang
	IPA 3	24 orang
	IPS 1	26 orang
	IPS 2	23 orang
3.	IPA 1	34 orang
	IPA 2	35 orang
	IPA 3	34 orang
	IPS 1	34 orang
	IPS 2	32 orang,(Dapodik,2021)

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil

a. *Pre Test* (Tes Awal)

Pre test atau tes awal merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam proses penelitian. *Pre Tes* ini diberikan kepada siswa guna untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan. Adapun *pret test* berupa gambar dimana siswa tersebut diperintahkan untuk menuliskan kosakata sesuai gambar yang berada pada lembar soal tersebut. Selain itu, *Pre Test* ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan *flash card* atau tidak.

Pada *pre test* diperoleh hasil yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil *pre test* siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai

No	Nama Siswa	Skor
1	AS	52
2	AR	62
3	AW	58
4	AQ	75

5	BR	49
6	H	63
7	MF	37
8	MK	41
9	MT	55
10	NA	65
11	NF	35
12	N	79
13	NAS	31
14	NH	65
15	R	67
16	RHA	56
17	RJ	44
18	SNH	43
19	WA	71
20	YA	57
21	SRH	69
22	ZA	55
23	A	30
Total		1259
N		23
M		54,73

Dari tabel 4.2 di atas diketahui bahwa pada *pre test* skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 79. 3 siswa mendapatkan skor antara 71-85 dengan kriteria baik, 9 siswa mendapatkan skor antara 55-70 dengan kriteria cukup baik, 7 siswa mendapatkan skor antara 41-55 dengan kriteria kurang

dan 4 siswa mendapat skor < 40 dengan kriteria sangat kurang.

Dari hasil *pre test* atau tes awal, nilai rata-rata untuk *pre test* adalah 54,73 dari data menunjukkan bahwa hampir dari sebagian besar siswa memperoleh skor yang rendah sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih sangat kurang.

Tabel 4.3
Frekuensi dan persentase *pre test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Amat baik	81-100	0	0
2.	Baik	71-85	3	13,04 %
3.	Cukup	56-70	9	39,13 %
4.	Kurang	41-55	7	30,43 %
5.	Amat kurang	< 40	4	17,39%

b. Treatment

Pelaksanaan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti berupa penggunaan media *flashcard games* dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

Langkah-langkah yang dilakukan pada pelaksanaan adalah :

- 1) Memperkenalkan kepada siswa mengenai permainan bergambar atau *flashcard games*;
- 2) Selanjutnya siswa diajarkan mengenai konsep penggunaan *flashcard games*;
- 3) Pemberian contoh-contoh *flashcard games* berupa kartu yang memiliki dua sisi berbeda dengan mengaplikasikannya dalam beberapa cara/teknik;
- 4) Pengenalan dengan praktik langsung yaitu seperti siswa diberikan kartu bergambar kemudian siswa diarahkan untuk menebak kosakata dari gambar tersebut;
- 5) Pengaplikasian *flashcard games* didalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan *flashcard games* didalam pembelajaran, siswa terlihat cukup aktif selama mengikuti *treatment* tersebut hal ini dikarenakan setiap contoh kosakata maupun soal yang diberikan cukup mudah serta berupa gambar yang dapat memberikan daya tarik dalam prose pembelajaran. Siswa dapat memahami yang disampaikan serta dapat

menggunakan media *flashcard* dengan cukup baik. Pelaksanaan perlakuan ditutup dengan dengan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada hari itu dan berdoa.

d. *Post Test* (Tes Akhir)

Tes akhir atau *post test* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan atau *treatment*, hasil tes akhir kemudian akan dibandingkan dengan hasil yang didapat pada waktu awal tes. Pada hasil tes akhir yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai yang dilakukan secara langsung diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil *post test* siswa kelas XI IPA 1 MAN 12 Sinjai

No	Nama Siswa	Skor
1	AS	75
2	AR	65
3	AW	77
4	AQ	81
5	BR	84
6	H	90

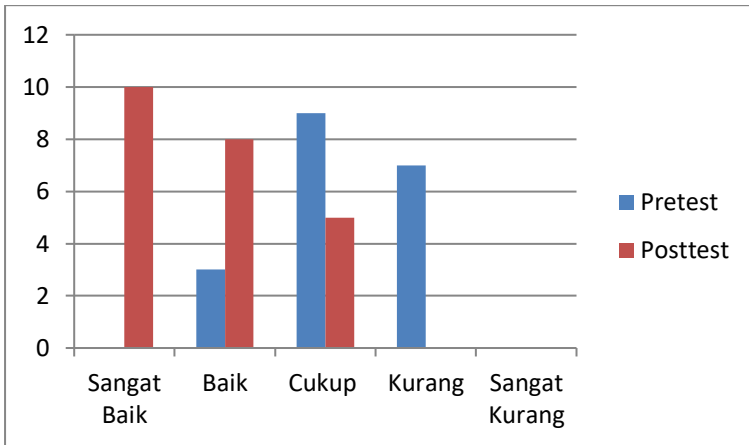
7	MF	78
8	MK	75
9	MT	92
10	NA	90
11	NF	70
12	N	82
13	NAS	85
14	NH	97
15	R	65
16	RHA	88
17	RJ	76
18	SNH	87
19	WA	92
20	YA	86
21	SRH	90
22	ZA	87
23	A	83
Total		1895
N		23
M		82,39

Berdasarkan dari tabel *post test*, 10 siswa mendapatkan skor 85-100 dengan kriteria sangat baik, 8 siswa mendapatkan skor 70-84 dengan kriteria baik dan 5 siswa mendapatkan skor 60-75 dengan kriteria cukup dan tidak ada siswa yang mendapatkan hasil kurang atau sangat kurang. Sehingga berdasarkan hasil *post test* atau tes akhir dapat ditarik kesimpulan bahwa baik dari tes yang diberikan dapat dijawab dengan baik oleh siswa hal ini terlihat pada tabel 4.4 diatas. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa adalah 82,39 yang berarti terdapat peningkatan dari nilai rata-rata siswa pada saat tes awal sebelumnya. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan *flashcard games* dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang terlihat pada hasil dari tes akhir yang diberikan.

Tabel 4.5
Frekuensi dan Persentase *Post test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	85-100	10	43,47 %
2.	Baik	70-84	8	34,78 %
3.	Cukup	60-75	5	21,73 %
4.	Kurang	41-55	0	0
5.	Sangat kurang	< 40	0	0

Dari hasil tabel diatas, dapat dilihat bahwa dari 23 siswa terdapat peningkatan pada nilai *post test*, 10 siswa dengan kriteria sangat baik, 8 siswa dengan kriteria baik, 5 siswa dengan kriteria dengan cukup, dan tidak terdapat siswa yang memiliki kriteria kurang maupu sangat kurang. Berdasarkan dari data diatas, dapat disajikan dalam diagram dengan gambaran sebagai berikut :



Gambar 4.1 Penguasaan Kosakata Siswa

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kosakata siswa setelah diberikan *treatment*.

e. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Saphira Milk* dengan bantuan SPSS 25 *for windows* dimana hasil yang diperoleh dari uji normalitas menggunakan rumus:

1. Jika nilai signifikansi/ nilai probabilitas $(P) > (0,05)$ maka dikatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi/ nilai probabilitas $(P) \leq (0,05)$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal.

Berikut ini hasil uji normalitas:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas dengan menggunakan
Saphiro Wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,116	23	,200*	,967	23	,625
Posttest	,097	23	,200*	,954	23	,346

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa hasil *pre test* maupun *post test* memiliki taraf signifikansi atau lebih besar dari 0,05, dimana *pretest* ($0,625 > 0,05$) sedangkan *posttest* ($0,346 > 0,05$) sehingga dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

d. Uji hipotesis

Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t berpasangan atau *paired sample t-Test*. uji-t berpasangan adalah metode pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak bebas tetapi berpasangan.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji hipotesis adalah:

- 1) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima;
- 2) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Tabel 4.7 Hasil *Paired Simple Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval				
		Mean	Deviation	Mean	of the Difference		T	Df	Sig. (2-
					Lower	Upper			tailed)
Pair 1	pretest – posttest	-27,652	14,850	3,096	-34,074	-21,231	-8,931	22	,000

Berdasarkan hasil dari uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$, dan nilai T_{hitung} 8,931 $> T_{tabel}$ 2,074 artinya H_a diterima dan H_0 ditolak

sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard games* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata di kelas XI IPA 1 di SMAN 12 Sinjai.

Selain membandingkan nilai Signifikansi dengan 0,05, terdapat cara lain untuk menguji hipotesis yaitu dengan cara membandingkan T_{hitung} dengan T_{table} . Adapun cara untuk membandingkan T_{hitung} dengan T_{table} ialah jika nilai dari $T_{hitung} > T_{tabel}$, kemudian H_0 menolak dan H_a menerima. Sebaliknya nilai $T_{hitung} < T_{table}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil dari *Paired Simple T-Test*, diketahui bahwa nilai dari T_{hitung} negatif. Nilai T_{hitung} negatif disebabkan karena nilai dari pretest rendah dibandingkan dengan nilai posttest. Maka dalam kasus seperti ini, nilai T_{hitung} bisa jadi positif. Jadi nilai dari t_{hitung} adalah 8,931.

3. Pembahasan

Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai pada dasarnya masih sangat kurang. Data pada *pre test* menunjukkan bahwa 3 siswa atau 13,04 % memperoleh nilai baik, 9 siswa atau

39,13% memperoleh nilai cukup , 7 siswa atau 30,43% memperoleh nilai kurang dan 4 siswa atau 17,39% memperoleh nilai sangat kurang. Sedangkan pada *post test* 10 siswa atau 43,47% memperoleh nilai baik, 8 siswa atau 34,78% siswa memperoleh nilai baik, 5 siswa atau 21,73% siswa memperoleh nilai cukup baik dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang atau amat kurang. Selain itu nilai rata-rata siswa pada *pre test* adalah 54,73 dan nilai rata-rata siswa pada *post test* adalah 82,39. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara signifikan lebih baik setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan anagram *games*.

Peneliti menyimpulkan bahwa salah satu faktor yang membuat siswa kurang menguasai kosakata bahasa Inggris adalah lemahnya minat dan ketertarikan siswa terhadap bahasa Inggris selain itu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Inggris guru yang sejauh ini masih menerapkan metode ceramah membuat para siswa merasah jenuh dan terkadang tidak memahami apa yang telah disampaikan meskipun guru tersebut telah menjelaskan dengan baik. Siswa yang memiliki kosakata bahasa Inggris yang

kurang terkadang mengalami kesulitan dalam menyimpulkan arti dari suatu kata atau konteksnya. Bagi siswa masih banyak kosakata yang belum mereka ketahui bahkan kosakata dasar sekalipun. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mendapat skor rendah dalam penguasaan kosakata.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *flashcard games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai, maka dari itu peneliti menggunakan metode *pre test* dan *post test* sehingga dari analisis data diperoleh hasil nilai rata-rata pada *pre test* adalah 54,73 sedangkan pada *post test* nilai rata-rata adalah 82,39. Hasil uji t menunjukkan dimana t_{hitung} adalah 8,931 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,074 pada tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) adalah 22.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard games* efektif terhadap penguasaan kosakata siswa di mana dapat menambah pengetahuan tentang kosakata, mengetahui cara mengucapkan kosakata, mengetahui cara mengeja dengan benar, dan dapat memahami arti dari kosakata maupun kalimat dalam bahasa Inggris. Sehingga hasil dari uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol

(H₀) diterima atau dengan kata lain penggunaan *flashcard games* efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai.

B. Saran

- a. Untuk guru bahasa Inggris
 - 1) Guru bahasa Inggris perlu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran bahasa Inggris, misalnya dengan membuat inovasi baik dari segi teknik pengajaran maupun dari media yang digunakan hal ini untuk menarik motivasi belajar siswa;
 - 2) Guru dapat menerapkan media *flashcard* dalam mengajar kosakata dan untuk menciptakan variasi dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris.
- b. Untuk siswa
 - 1) Siswa harus lebih aktif dan tidak takut melakukan kesalahan selama proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris
 - 2) Siswa harus menyadari batasan penguasaan kosakata yang dimiliki dan memperbaikinya dengan rajin menghafalkan kosakata.

c. Untuk Pembaca

- 1) Kiranya pembaca dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan *flash card* baik seperti pengaplikasian dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. P. (2011). Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Basri, H., Ridla, M. R., & Wahed, A. (2014). Strategi Belajar Kosakata Bahasa Inggris (English Vocabulary) Mahasiswa TBI STAIN Pamekasan. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 153–166.
- Damayanti, A. D. (2020). *Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Materi Nama-nama Benda Alam Sekitar melalui Media Flash Card Siswa Kelas II MIN 1 Kota Surabaya*. Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Neheri Sunan
- Dewianugrah, D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Tik (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Terhadap Kualitas Pembelajaran Pai Siswa Kelas Xi Di Sman 3 Sinjai* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).
- Elviza, Y., Emidar, & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui teknik Permainan Teka-Teki Silang di kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469–476.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash

Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>

Hermawan, A. (2005). *Buku Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: PT. Grasido hal.

Hesti, R. M. (2020). Program Magister Psikologi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Core.Ac.Uk*. <https://core.ac.uk/download/pdf/148613787.pdf>

Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.

Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.

KBBI, Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 2008

Kuncoro, A. (2017). Korelasi Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 302–311. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1547>

Lysa Angrayni, S. H., & Yusliati, M. A. (2018). *Efektivitas Rehabilitasi Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan di Indonesia*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Mufarrikoh, Z. (2019). *Statistika pendidikan (Konsep sampling dan uji hipotesis)*. Jakad Media Publishing.
- Muhammad, U. (2015). *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia dini*-Ed. 1, Cet. 1. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., د. غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Munirah, M., & Hardian, H. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata Dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1), 78. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v16i1.3064
- Nai, F. A. (2017). *Teori belajar dan pembelajaran implementasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Deepublish.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra. (No Title)*.
- Nursalam, N., & Efendi, F. (2014). *PENDIDIKAN DALAM KEPERAWATAN Nursalam Ferry Efendi ISBN : 978-979-*

3027-66-1 (Issue January 2008).

Nuryadi, N. (2017). *Dasar-Dasar Penelitian Statistik* (Vol. 1). Yogyakarta: Gramasurya.

Prawitaya, Y. D. (2018). Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa SDN 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 306–311.

Rahayu, S. H. (2012). *Hubungan penguasaan kosakata dan konsep diri dengan keterampilan berbicara*. 1–159.

Rahmadi Islam. (2018). *Penggunaan Media FlashCard untuk meningkatkan kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah Sukarame*. 3, 1–13.
<http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6>
<https://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2>
<https://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019>
<https://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041>
<http://arxiv.org/abs/1502.020>

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen. Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Sari, M. Z. (2012). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam*

Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris. *IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 3–4.
<http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/1360>

Siti Asiah. (2016). *Efektivitas Kinerja Guru*. 4, 1–11.

Sugiyono. (2017). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV. *Alfabeta, Bandung*, 25.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jember: Pustaka Abadi*.

Susilana, R., & Riana, C. (2008). *Media pembelajaran*. Bandung. CV. *Wacana Prima*.

Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.

Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.

Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Kencana.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Distribusi Nilai T tabel

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran
Instrumen Penelitian (*Pre-Test*)

Nama :

Nis :

Kelas :

**Perhatikan gambar di tabel dan tuliskan kosakata
yang dimaksud dari gambar tersebut !**

No	Picture	Answer
1		
2		

		
3		
4		
5		

		
6		
7		
8		

		
9		
10		

11		
12		
13		

14



15



16



17



18



19



20		
----	---	--

Kunci Jawaban :

1	Sweep	7	Cry
2	Banana	8	Angry
3	Swim	9	Read
4	Elephant	10	Call
5	Sleep	11	Pray
6	Tomato	12	Sew
13	Apple	17	Corn
14	Take a bath	18	Rain
15	Climbing/Sport Climbing	19	Eat
16	Fishing	20	Glasses

Lampiran

Instrument Penelitian (*Post/Test*)

Nama :

Nis :

Kelas :

Perhatikan gambar di tabel dan tuliskan kosakata yang dimaksud dari gambar tersebut !

No	Picture	Answer
1		

2		
3		
4		
5		

		
6		
7		
8		

		
9		
10		

11		
12		
13		

14		
15		
16		

17		
18		
19		

20		

Kunci Jawaban

1	Swim	7	Cry
2	Tomato	8	Angry
3	Tree	9	Read
4	Elephant	10	Call
5	Sleep	11	Pray
6	Banana	12	Sew
13	Apple	17	Corn
14	Take a bath	18	Rain
15	Climbing/Sport Climbing	19	Eat
16	Fishing	20	Glasses

DOKUMENTASI KEGIATAN



PRE TEST



TREATMENT



POST-TEST



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 646 /I.I.A.U/F/KEP/2020

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan :
1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama :
1. Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Siti Rahmania Bahrin, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **A. IRMAYANTI**
 NIM : 170 110 019
 Prodi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 Judul Skripsi : Penggunaan Dice Game dalam Meningkatkan Kemampuan Pengucapan Regular Verb Pada Mahasiswa Prodi Tadris Bahasa Inggris IAIM Sinjai-Angkatan 2019.

Kepala
 Fakultas

TERSEDIA 4/2020, WAKTU/TEMPAT MEMUTUSKAN/MESEKRESI TERSEBUT SUDAH DAN TANGGUNG JAWABNYA diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sekeloa Hamududin No. 20 Kab. Sinjai, TloFax 048221418, Kode Pos 92012

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUT IAIN-PT SR "SIKSI" : PROSIDI IAIN-PT AL-PAK/PT/AL-UMMA



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M
: 13 Shafar 1442 H

Dekan,


Tahar, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085290899166, KODE POS 92612

Email: iaim@sinjai.ac.id

Website: <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 41008/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



Nomor : 439.D1/I /JIL.3.AU/F/2021
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 5 Muharram 1443 H
14 Agustus 2021 M

Kepada Yang Terhormat

Kepala SMAN 12 Sinjai

Di -

Sinjai

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Andi Imayanti
NIM : 170110019
Program Studi : Tadris bahasa Inggris (TBI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Efektivitas Penggunaan Flash Card Games dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 12 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SMAN 12 Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan,

[Signature]
Deklarir, S.Pd.I., M.Pd.I
NBM: 1213495

- Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Rektor IAIM Sinjai
 2. Kepala Dinas Cahang Wilayah III



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 12 SINJAI

Alamat : Jln. Andi Masalini, Bikeru 1 Kec. Sinjai Selatan, Email: Sman12selatan@gmail.com, K.P. 92661

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/ 656 - UPT SMAN.12/SINJAI/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. M. Natsir
NIP : NIP. 19691231 199203 1 054
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 12 Sinjai

Menerangkan bahwa :

Nama : A. IRMAYANTI
NIM : 17010010019
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
Alamat : Arallae Bone

Menyatakan bahwa benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Sinjai, dalam rangka penyusunan Skripsi mulai dari tanggal 26 Juli 2021 s/d 25 Agustus 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bikeru, 25 Agustus 2021



SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Assalamualaikum Warohmatullah Wabarokaatuh.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Irmayanti

NIM : 170110019

Prodi : Tadris Bahasa Inggris

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini saya mengajukan perubahan judul skripsi,

Judul Skripsi : **PENGUNAAN DICE GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUCAPAN REGULAR VERB PADA MAHASISWA PRODI TADRIS BAHASA INGGRIS IAIM SINJAI ANGKATAN 2019**

Dengan ini merubah judul tersebut diatas dengan

EFEKTIVITAS PENGUNAAN FLASH CARD GAMES DALAM PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS VIII B SMPN 5 SINJAI

Sinjai, 13 Maret 2021

Yang Mengajukan

ANDI IRMAYANTI

Disetujui oleh

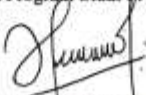
Pembimbing I


Hasmijati S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN: 2114106701

Pembimbing II


St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 2126128804

Mengetahui,
Ketua Program Studi RAI


Harmilawati S.S., S.Pd., M.Pd.
NBM: 1280037

BIOGRAFI

Nama : Andi Irmayanti
NIM : 170110019
Tempat Tanggal Lahir : Arallae, 24 November 1998
Alamat : Desa Arallae, Kec. Kahu, Kab.
Bone
Organisasi : English Students Association
(ESA) Sinjai,
2017/2018.
Riwayat Pendidikan :
a. SD Negeri 10/73 Arallae,
2011
b. SMP Negeri 3 Salomekko,
2014
c. SMA Negeri 1 Kahu, 2017
Email : andi.irma857@gmail.com
Orang Tua :
a. Ayah : Andi Ajhar
b. Ibu : Andi Sima

PAPER NAME

170110019

AUTHOR

Andi Irma



WORD COUNT

7298 Words

CHARACTER COUNT

47247 Characters

PAGE COUNT

37 Pages

FILE SIZE

116.7KB

SUBMISSION DATE

Jul 31, 2023 10:36 AM GMT+7

REPORT DATE

Jul 31, 2023 10:37 AM GMT+7

● 20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 18% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 16% Submitted Works database

