

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *BRAIN-BASED
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**LULU ROHMATUN NAZILAH
NPM 2113053198**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *BRAIN-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Lulu Rohmatun Nazilah

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 153 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 34 peserta didik kelas IVA dan IVB, sampel ditentukan dengan Teknik *purposive sampling*. Data dianalisis dengan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat.

Kata Kunci: bahasa inggris, *brain-based learning*, *flashcard*, penguasaan kosakata, sekolah dasar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING A BRAIN-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY FLASHCARD MEDIA ON MASTERY OF ENGLISH VOCABULARY OF IV GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Lulu Rohmatun Nazilah

The problem in this study is the low mastery of English vocabulary of fourth grade students at SD Negeri 4 Metro Barat. This study aims to determine the effect of the use of brain-based learning model assisted by flashcard media on the mastery of English vocabulary of grade IV elementary school students. The data collection techniques use test. The research method used Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design research design. The population of this study amounted to 153 students and the sample used 34 students of class IVA and IVB, the sample was determined by purposive sampling technique. Data were analyzed by simple regression test. The results of this study indicate that there is a significant effect on the use of brain-based learning model assisted by flashcard media on the mastery of English vocabulary of fourth grade students of SD Negeri 4 Metro Barat.

Keywords: english, brain-based learning, flashcards, vocabulary mastery, elementary school.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *BRAIN-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

LULU ROHMATUN NAZILAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN *BRAIN-BASED
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Tulu Rohmatun Nazilah**

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053198

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

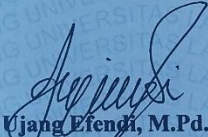
Fakultas

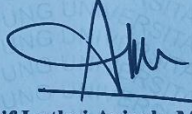
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



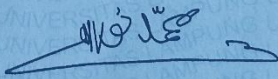
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ujang Efendi, M.Pd.I.
NIP. 231407840820101


Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP. 199305232022032011

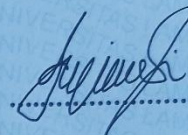
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin. M.Ag., M.Sid
NIP. 19741220 200912 1 002

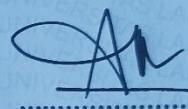
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

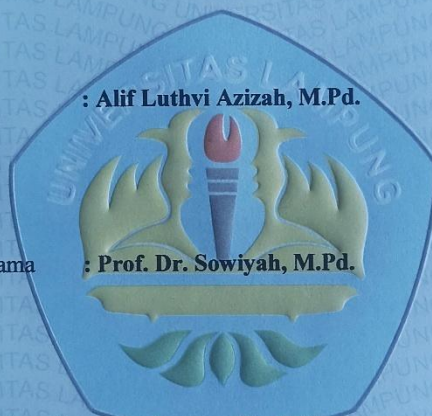
Ketua : Ujang Efendi, M.Pd.I.



Sekretaris : Alif Luthvi Azizah, M.Pd.

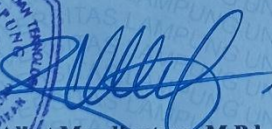


Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lulu Rohmatun Nazilah
NPM : 2113053198
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Brain-Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 21 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Lulu Rohmatun Nazilah
NPM 2113053198

RIWAYAT HIDUP



Lulu Rohmatun Nazilah lahir di Kelahang, Kecamatan labuhan Ratu, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, pada tanggal 12 November 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Darsun (Alm) dengan Ibu Siti Napsiah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Labuhan Ratu lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 2 Labuhan Ratu lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Labuhan Ratu lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat beasiswa dari Yayasan Generasi Impian. Pada tahun 2024, peneliti mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Lapangan Terpadu (PLP) yang bertempat di Kecamatan Lampung Selatan. Namun sebelum itu, peneliti juga pernah mengikuti kegiatan MBKM Kampus Mengajar yang bertempat di SDN 3 Taman Bogo Lampung Timur dan mengikuti penelitian dengan dosen sebagai enumerator.

Peneliti juga berprestasi dibidang akademik yaitu mendapatkan Juara 2 Lomba Karya Tulis Ilmiah Al-Qur'an Nasional; Juara 3 Lomba Essay Se-Kota Metro; dan Finalis Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional di Universitas Airlangga. Selain itu, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP diamanahkan sebagai Sekretaris Koordinator Bidang Kerohanian.

MOTTO

Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya (Q.S Yasin [36]:40)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini peneliti persembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Muhammad Darsun (Alm), yang kini telah berpulang disisi-Nya. Nilai yang engkau ajarkan, semangat yang engkau tanamkan, doa yang engkau langitkan menjadi kekuatan yang membawaku hingga titik ini. Semoga Allah mengampuni segala khilafmu, dan mempertemukan kita kembali dalam keabadian.

Ibuku Siti Napsiah, perempuan tangguh yang tak pernah lelah menjadi cahaya dalam hidupku. Engkau adalah bentuk doa yang tak pernah putus, pelukan yang selalu menenangkan, dan kasih sayang yang tak mengenal batas. Semoga Allah senantiasa menguatkan pundakmu, memberimu kesehatan, dan melimpahkan kebahagiaan dalam hidupmu.

Bapak sambungku Susilo, yang dengan tulus menerima dan membimbingku seperti darah dagingnya sendiri. Kehadiranmu melengkapi perjalanan hidupku. Semoga Allah membalas segala kebaikanmu dengan keberkahan yang tiada putus.

Adikku Tersayang

Ana Umi Lutfiyah, yang menjadi alasan dibalik banyaknya doa dan usahaku, terima kasih telah menjadi cahaya kecil yang menerangi gelapku, semoga kamu tumbuh lebih hebat dari kakak.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti;
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi;
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang sudah memberikan masukan dan arahan selama proses penyelesaian skripsi;
4. Fadhilah Khairani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung, yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini;
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. Penguji Utama, yang senantiasa memberikan saran, masukan, gagasan dan nasihat yang luar biasa dalam penyempurnaan skripsi ini;
6. Ujang Efendi, M.Pd.I. Ketua Penguji sekaligus Pembimbing Akademik (PA), yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, nasihat, saran, perbaikan dan kritik yang sangat bermanfaat selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi;

7. Alif Luthvi Azizah, M.Pd. Sekretaris Penguji, yang telah memberikan nasihat serta senantiasa meluangkan waktunya memberi dukungan dan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
8. Rafista Deviyanti, M.Pd. Dosen validator, yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran serta arahan dalam penyusunan instrumen penelitian;
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
10. Anton Depari, S.Pd. Kepala SD Negeri 4 Metro Barat, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;
11. Wahyudi, S.Pd. Kepala SD Negeri 3 Metro Barat, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba instrumen;
12. Ana Zelfia S.Pd. Guru Bahasa Inggris, yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian;
13. Peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat yang telah bersedia membantu peneliti dalam melaksanakan uji coba instrumen;
14. Peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian;
15. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021 terkhusus kelas H terima kasih atas kebersamaan dan banyaknya pengalaman selama kuliah serta terima kasih telah membantu dan menyemangati peneliti;
16. Sahabat karibku “Kontrakan Gaul” Rahmanisa, Anggi, Anggita, Lili dan Riska. Empat tahun bersama bukanlah sekadar perjalanan, tapi sebuah rumah penuh tawa, dan peluk saat lelah. Semoga langkah kita selalu sejajar meski hidup membawa kita ke jalan yang berbeda;
17. Sahabat baikku di “KM 6 Taman Bogo” Tantri, Halimah, Dian dan Bagus terima kasih telah menjadi sahabat yang bisa dipercaya oleh peneliti, menerima peneliti tanpa syarat dan tanpa ragu, serta selalu mendukung peneliti di masa-masa sulit;

18. Teman-teman seperjuangan di Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) FKIP Unila khususnya partner kerohanianku Malik, Sepira dan Azis. Terima kasih sudah kebersamaan setiap langkah, menjadi sahabat dalam perjuangan dan selalu mendukung dengan ketulusan. Semoga persahabatan kita membawa pada banyaknya kebaikan;
19. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah Swt melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Metro, 21 Mei 2025

Peneliti,



Lulu Rohmatun Nazilah

NPM 2113053198

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Lingkup Penelitian.....	11

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Teori Belajar.....	12
3. Tujuan Belajar	14
B. Penguasaan Kosakata.....	15
1. Pengertian Penguasaan Kosakata	15
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata.....	16
3. Indikator Penguasaan Kosakata	17
C. Pembelajaran Bahasa Inggris.....	18
1. Pengertian Bahasa Inggris	18
2. Pembelajaran Bahasa Inggris SD	19
D. Model Pembelajaran	20
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	20
2. Macam-macam Model Pembelajaran	21
E. Model <i>Brain-Based Learning</i>	22
1. Pengertian Model <i>Brain-Based Learning</i>	22
2. Tujuan Model <i>Brain-Based Learning</i>	23
3. Langkah-langkah Model <i>Brain-Based Learning</i>	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Brain-Based Learning</i>	27
F. Media <i>Flashcard</i>	29
1. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	29
2. Langkah-langkah Media <i>Flashcard</i>	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	32
G. Penelitian yang Relevan.....	35
H. Kerangka Berpikir.....	38
I. Hipotesis Penelitian	40

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	41
1. Jenis Penelitian	41
2. Desain Penelitian	42
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian.....	43
1. Tahap Pelaksanaan	43
2. Tahap Penyelesaian	44
D. Populasi dan Sampel	44
1. Populasi	44
2. Sampel	45
E. Variabel Penelitian	46
1. Variabel <i>Independent</i> (Bebas)	46
2. Variabel <i>Dependent</i> (Terikat).....	46
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	46
1. Definisi Konseptual	46
2. Definisi Operasional.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Tes	48
2. Observasi	49
H. Instrumen Penelitian.....	49
1. Instrumen Tes	49
2. Instrumen Non Tes	51
3. Uji Validitas	54
4. Uji Reliabilitas.....	57
5. Uji Daya Pembeda Soal.....	58
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	59
1. Teknik Analisis Data	59
2. Uji Prasyarat Analisis Data	61
3. Uji Hipotesis.....	63

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	67
1. Pelaksanaan Penelitian.....	67
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	69
3. Analisis Data Penelitian.....	71
4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	77
B. Pembahasan	82
C. Keterbatasan Penelitian	86

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	89
----------------------	----

LAMPIRAN	99
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil wawancara kemampuan penguasaan kosakata	4
2. Data jumlah peserta didik SDN 4 Metro Barat	45
3. Data jumlah peserta didik SDN 4 Metro Barat	45
4. Kisi-kisi soal instrumen tes tertulis	50
5. Kisi-kisi instrumen tes lisan	51
6. Kisi-kisi instrumen keterlaksanaan <i>brain-based learning</i>	52
7. Rubrik penilaian aktivitas <i>brain-based learning</i>	52
8. Klasifikasi validitas	55
9. Hasil uji validitas soal	56
10. Klasifikasi reliabilitas	57
11. Tabel uji reliabilitas	58
12. Klasifikasi daya pembeda soal	59
13. Hasil uji daya beda soal	59
14. kriteria uji <i>N-Gain</i>	60
15. Interpretasi aktivitas pembelajaran	61
16. Pelaksanaan penelitian	68
17. Deskripsi hasil penelitian	69
18. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan	71
19. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan	72
20. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kontrol	73
21. Rata-rata skor setiap langkah pembelajaran	74
22. Persentase aktivitas peserta didik	76
23. Hasil uji normalitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	77
24. Hasil uji homogenitas data <i>pretest</i>	78
25. Hasil uji homogenitas data <i>posttest</i>	79
26. Hasil uji regresi linier sederhana	80

27. Hasil uji R Square	80
28. Hasil uji t.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berpikir.....	40
2. Desain penelitian.....	42
3. Diagram rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	70
4. Diagram keterlaksanaan model <i>brain-based learning</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	100
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	101
3. Lembar Validasi Instrumen Soal.....	102
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen	107
5. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	108
6. Surat Izin Penelitian	109
7. Surat Balasan Izin Penelitian	110
8. Lembar Validasi Modul Ajar	111
9. Soal Tes Tertulis dan Tes Lisan	116
10. Kunci Jawaban	121
11. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Pretest</i> Kontrol	122
12. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Pretest</i> Eksperimen.....	123
13. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Posttest</i> Kontrol.....	124
14. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Posttest</i> Eksperimen	125
15. Pedoman Penskoran Soal Tes Tertulis.....	126
16. Pedoman Penskoran Soal Tes Lisan	127
17. Modul ajar kelas eksperimen	128
18. Modul ajar kelas kontrol	139
19. Hasil Uji Validitas dengan SPSS	151
20. Hasil Uji Reliabilitas dengan SPSS.....	158
21. Hasil Uji Daya Beda Soal dengan SPSS	159
22. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS	160
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dengan SPSS.....	162
24. Hasil Peningkatan Pengetahuan (N-Gain) dengan SPSS.....	165
25. Hasil Hipotesis	166
26. Tabel r	168

27. Tabel t.....	169
28. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tes Tertulis	171
29. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tes Lisan.....	172
30. Rekapitulasi Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tes Tertulis dan	173
31. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	174
32. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	175
33. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 1	176
34. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 2	177
35. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 3	178
36. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Model <i>Brain-Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i>	179
37. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Keterlaksanaan Model <i>Brain-Based Learning</i>	180
38. Kegiatan Observasi	182
39. Kegiatan Uji Instrumen.....	182
40. Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen	183
41. Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol.....	184

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas (Listari, 2023). Pendidikan bertujuan untuk membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Pengertian pendidikan juga tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah kemampuan berbahasa, yang berfungsi sebagai alat utama komunikasi dan interaksi.

Pendidikan memiliki kaitan erat dengan belajar dan proses pembelajaran (Lestari dkk., 2020) yaitu, aktivitas terstruktur yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap individu melalui pengalaman belajar. Kaitannya pada konteks pembelajaran, setiap individu diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan mereka. Misalnya, dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di Indonesia, bahasa Inggris diperkenalkan pada tingkat sekolah dasar untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka di tingkat internasional.

Berdasarkan fungsinya bahasa Inggris dapat dikatakan sebagai *Lingua franca* dunia yaitu bahasa yang paling banyak digunakan sebagai alat komunikasi bagi mereka dari berbagai latar belakang yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama (Perangin-Angin dkk.,

2023). Meskipun terdapat banyak bahasa yang dapat dipelajari, bahasa Inggris telah diakui dunia sebagai bahasa internasional, sehingga perlu bagi setiap warga negara mempelajari bahasa Inggris sebagai alat komunikasi internasional (Ardaya dkk., 2022).

Pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini sangatlah penting. Tahap perkembangan usia dini disebut juga dengan masa keemasan. Masa keemasan ini diartikan sebagai masa yang sangat berpengaruh terhadap tahap perkembangan selanjutnya (Firdaus dkk., 2020). Menurut beberapa ahli pendidikan, memperkenalkan bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar memberikan keuntungan signifikan. Anak-anak yang mulai belajar bahasa asing sejak dini tidak memiliki hambatan yang berarti, baik dari segi bahasa maupun psikologis (Meylina dan Mulyaningsih, 2023). Artinya, kita tidak perlu melakukan upaya ekstra dan menciptakan kondisi khusus untuk membuat mereka berbicara.

Salah satu langkah awal yang krusial dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah memperkenalkan kosakata dasar secara bertahap. Adanya kemampuan menghafal arti kosakata, pemahaman bahasa Inggris akan menjadi lebih mudah (Fitria, 2022). Kosakata merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam penguasaan bahasa Inggris, sehingga tanpa penguasaan kosa kata yang cukup dapat menjadi kesulitan bagi seseorang untuk mengekspresikan opininya dan memahami pengetahuan dan materi dalam bahasa Inggris.

Keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang, semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa (Nengrum, 2020). Sedangkan keterbatasan kosakata, minimnya kemampuan secara gramatikal dan pengucapan kata menyebabkan kesulitan atau bahkan tidak bisa sama sekali menyampaikan pesan kepada orang lain (Wilson dan Sutrisno, 2022). Begitu pula dalam prakteknya, belajar bahasa Inggris merupakan pembelajaran bahasa yang tergolong

sulit di sekolah-sekolah karena memiliki beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik seperti penguasaan kosakata, pelafalan, penulisan dan juga perbendaharaan kata sesuai dengan bahasa Inggris itu sendiri yang dimana tentu saja jauh berbeda dari pola bahasa Indonesia (Muliana, 2020).

Berdasarkan laporan *English Proficiency Index (EPI) 2023* yang dirilis oleh *Education First (EF)*, kemampuan bahasa Inggris di Indonesia berada pada kategori rendah dengan skor 473 poin. Skor Indeks Kecakapan bahasa Inggris (*English Proficiency Index/EPI*) ini dikategorikan sebagai kemampuan rendah. Skor tersebut menempatkan Indonesia pada peringkat ke-12 dari 23 negara di Asia dan peringkat ke-79 dari 113 negara di dunia. Namun, Indonesia sendiri sebenarnya mengalami sedikit peningkatan skor, dari 469 pada tahun 2022 menjadi 472 pada 2023. Meskipun demikian, Indonesia tetap berada dalam kategori "*Low Proficiency*" menunjukkan bahwa masih ada kebutuhan signifikan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di berbagai lapisan masyarakat.

Penelitian *Cudy Technology* pada tahun 2023 menggunakan tes TOEFL untuk mengukur kemampuan bahasa Inggris di beberapa negara Asia seperti Malaysia, Singapura, Indonesia, Filipina, India dan Sri Lanka yang menunjukkan bahwa hanya 30,8% penduduk Indonesia yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris. Hal ini tentu sangat jauh apabila dibandingkan dengan negara Singapura yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang tinggi hingga mencapai 61%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam penguasaan bahasa Inggris.

Berdasarkan laporan EPI 2023 dan penelitian *Cudy Technology*, kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah terutama dibandingkan dengan negara-negara tetangga. Ada beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan berbahasa Inggris diantaranya minat,

keterbatasan kosakata, konsentrasi, dan ketertarikan terhadap topik (Putri, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak tantangan dalam penguasaan bahasa Inggris di Indonesia dan perlunya peningkatan signifikan dalam pembelajaran bahasa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Ana Zelfia, S.Pd sebagai guru bahasa Inggris kelas I-VI SD Negeri 4 Metro Barat pada tanggal 01 November 2024, peneliti melakukan wawancara langsung, dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa: (1) pembelajaran bahasa Inggris sudah menjadi mata pelajaran wajib pada kurikulum merdeka di SD tersebut; (2) pendidik baru menyesuaikan diri dengan peserta didik dari kelas rendah kelas tinggi karena baru satu tahun mengajar, dimana sebelumnya pembelajaran bahasa Inggris diajarkan langsung oleh wali kelas; (3) pendidik belum menggunakan model dan media dalam proses pembelajaran; (4) peserta didik kurang menguasai kosakata dasar dari sub materi pembelajaran khususnya pada kosakata “*part of kitchen*”; dan (5) peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran.

Berikut peneliti sajikan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Inggris untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Inggris semester genap pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 1. Data hasil wawancara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator	Peserta Didik	Persentase %
IV A	17	Menerjemahkan	8	47%
		Mengucapkan dan Menuliskan	7	41%
		Membuat Kalimat Sederhana	6	35%
IV B	17	Menerjemahkan	7	41%
		Mengucapkan dan Menuliskan	7	41%
		Membuat Kalimat Sederhana	5	29%

Sumber: Data hasil wawancara penelitian pendahuluan 2024 oleh pendidik bahasa Inggris

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan masih banyak peserta didik kelas IV yang belum menguasai kosakata bahasa Inggris. Dimana kelas IV A terdapat 8 peserta didik atau 47% yang mampu menerjemahkan kosakata, 7 peserta didik yang mampu mengucapkan dan menuliskan kosakata atau 41%, dan 6 peserta didik yang mampu membuat kalimat sederhana atau 35%. Sedangkan kelas IV B terdapat 7 peserta didik yang mampu menerjemahkan kosakata atau 41%, 7 peserta didik yang mampu mengucapkan dan menuliskan kosakata atau 41% dan 5 peserta didik yang mampu membuat kalimat sederhana atau 29%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat masih rendah ditunjukkan dengan nilai persentase di bawah 50% dari sampel tiap kelas.

Permasalahan tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada SD penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh (Sondakh dan Sya, 2022) dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV SD Plus Latansa masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris tentang makanan dan minuman. Dari 12 peserta didik, 66,67% (8 peserta didik) mengalami kesulitan dengan kosakata bahasa Inggris. Dua faktor yang membuat peserta didik sulit belajar bahasa Inggris di SD Plus Latansa adalah faktor internal dan eksternal. (1) Faktor internal yaitu berasal dari peserta didik sendiri seperti kondisi fisik kecerdasan, rendahnya minat belajar, rendahnya motivasi belajar dan sikap kebiasaan siswa saat belajar. (2) Faktor eksternal yaitu faktor di luar pembelajar itu sendiri. Seperti, gangguan dari teman yang ingin mengobrol sambil belajar, penyajian materi yang kurang menarik. Penyebab rendahnya penguasaan kosakata seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang efektif, kurangnya keterpaparan terhadap bahasa Inggris di luar lingkungan sekolah, serta kurangnya sumber daya dan materi pembelajaran yang sesuai. Beberapa faktor penyebab lainnya di antaranya adalah faktor psikologis karena malu, takut salah dan kurang percaya diri minimnya kosakata dan pengetahuan

tata bahasa (Semiun dkk., 2022). Beberapa pendidik masih dianggap kurang kompeten, terutama dalam hal teknik pengajaran bahasa Inggris (Sutrisno dkk., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan menerapkan model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian (Firmansyah dkk., 2019) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris peserta didik terjadi peningkatan model *problem based learning* dan media interaktif yaitu dari 38,096% meningkat secara klasikal sebanyak 81%. Hasil penelitian (Daulay dan Ediputra, 2024) menyimpulkan bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik di SMP Negeri 10 Bengkalis, dengan peningkatan rata-rata sebesar 7,455 poin penguasaan kosakata.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Wangsa dkk., 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik di sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang meningkat sebesar 29,20%. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh (Nihlatul dkk., 2023) juga menunjukkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *cooperative learning tipe picture and picture* dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu memberikan peningkatan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas V SDN 1 Pesanggrahan dengan perolehan rata-rata 83,80% pada kategori sangat baik.

Terlepas dari beberapa keunggulan yang dimiliki model pembelajaran diatas, peneliti dalam hal ini lebih tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model *Brain-Based Learning*. Karena model tersebut jarang dikaji secara mendalam khususnya pada penguasaan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada model *Brain-Based Learning* (BBL). Model *Brain-Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses pembelajaran yang menyenangkan, mengkalibrasikan otak kanan dan otak kiri, sehingga menghindari pembelajaran yang pasif dan pembelajaran akan lebih bermakna (Budi Iriawan dan Mufliva, 2022). Dimana otak akan lebih terangsang apabila belajar dalam lingkungan sosial, belajar secara kooperatif atau berkelompok, dan belajar dengan memberdayakan otak kiri dan kanan (Murniviyanti dkk., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Zakiyah dan Rosyidah., 2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *brain-based learning* dapat digunakan sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman yaitu peserta didik mampu menggunakan bahasa Jerman dalam konteks komunikasi lisan dan atau tulis dengan baik dan tepat. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Kandasamy dkk., 2021) yang menunjukkan bahwa hasil belajar kosakata peserta didik cukup rendah dengan rata-rata skor *pretest* sebesar 51,00. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL), skor rata-rata *posttest* peserta didik meningkat signifikan menjadi 85,70.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, untuk menunjang pembelajaran agar semakin menarik dan lebih efektif model pembelajaran dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hal tersebut. Penelitian ini menggunakan model *brain-based learning* yang

dipilih untuk diterapkan bersama media *flashcard*. Penguasaan terhadap bagaimana menggunakan media merupakan keterampilan lain yang juga diharuskan bagi seorang pendidik (Adawiyah, 2021) yang diyakini dapat mendukung optimalisasi proses pembelajaran berdasarkan cara kerja otak peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV di SD Negeri 4 Metro Barat. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*. Penerapan model *brain-Based Learning* sangat tepat apabila dipadukan dengan media *flashcard* karena keduanya berfokus pada cara kerja otak dan meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal. *brain-based learning* didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika sesuai dengan fungsi dan kebutuhan otak (Damayanti dan Suryadi, 2024). Sementara itu, media *flashcard* merupakan alat visual yang menarik dan sederhana (Riadh dan Larasati, 2024) sehingga perpaduan tersebut dapat merangsang kerja otak dalam mengingat dan memahami informasi secara cepat.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Brain-Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". Judul ini diambil berdasarkan masalah-masalah pembelajaran bahasa Inggris yang telah ditemukan di kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat, Kota Metro.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berbahasa Inggris menurut data EFI, penelitian Cudy *Technology* dan hasil belajar kelas IV di SD Negeri 4 Metro Barat.
2. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran.
3. Pendidik belum menggunakan model yang tepat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.
4. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* (X).
2. Penguasaan kosakata bahasa Inggris SDN 4 Metro Barat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata antara penerapan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat.
2. untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata antara penerapan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* dengan penerapan model *brain-based learning* tanpa berbantuan media pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan tentang penerapan model *brain-based learning* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV, sekaligus menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta didik

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik melalui penerapan model *brain-based learning* berbantuan *flashcard*, yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif dan menyenangkan.

- b. Pendidik

Penelitian ini memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dengan menggunakan model *brain-based learning* dan media *flashcard*.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merencanakan kebijakan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam hal penguasaan kosakata, melalui penerapan model *brain-based learning* berbantuan media.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mendalami pengaruh model *brain-based learning* dan penggunaan media visual seperti *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris.

G. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu Pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*).

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SDN 4 Metro Barat.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah UPTD SDN 4 Metro Barat.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Harefa, 2020). Belajar juga diartikan sebagai perubahan perilaku yang berlangsung cukup lama yang merupakan konsekuensi dari pertemuan pendidikan seseorang (Zaifullah dkk., 2021). Belajar juga merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat (Sartika, 2022). Belajar bukan hanya berasal dari pendidikan formal seperti di sekolah saja. Namun, belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan (Sarumaha dan Harefa, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya. Teori ini menjadi landasan dalam penelitian ini, yang memandang belajar tidak terbatas pada pendidikan formal, tetapi juga terjadi melalui interaksi sehari-hari.

2. Teori Belajar

Teori adalah suatu prinsip yang menerangkan sejumlah hubungan antara fakta dan meramalkan hasil-hasil baru berdasarkan fakta tersebut hal itu dikemukakan oleh Wheeler dalam (Wahab dan Rosnawati, 2021).

Sedangkan teori belajar adalah sebagai prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta atau penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Penelitian ini menerapkan beberapa teori belajar, yaitu teori behavioristik, teori kognitif, dan teori konstruktivistik.

a) Teori Behavioristik

Teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang menuntut seorang pendidik memberikan rangsangan sebagai stimulus kepada anak dan hasil dari stimulus tersebut dapat diamati dan diukur berdasarkan tujuan untuk melihat ada tidaknya perubahan tingkah laku yang signifikan (Abidin, 2022). Teori belajar behavioristik sangat menegaskan teorinya pada perubahan perilaku didasari oleh saling terikat antara respon dan stimulus yang mampu dilihat serta belum bisa dihubungkan dengan kesadaran (Dhori, 2021).

Teori belajar behavioristik, menyebutkan apabila terjadi suatu perubahan mental pada individu setelah melakukan belajar, faktor-faktor tersebut tidak diperhatikan dan tidak dianggap sebagai hasil belajar karena dianggap hal tersebut tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur (Shahbana dan Satria, 2020).

b) Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme merupakan suatu usaha untuk memahami apa yang dipikirkan orang sewaktu mereka dihadapkan pada stimulus persuasive, dan bagaimana pikiran serta proses kognitif menentukan apakah mereka mengalami perubahan sikap & sejauh mana perubahan itu terjadi (Budi, 2020). Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri (Rosnawati, 2021). Teori belajar kognitivisme ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada

dimana teori ini menekankan pada bagaimana informasi diproses (Wahab dan Rosnawati, 2021).

c) Teori Konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivisme merupakan salah satu pembelajaran yang memperhatikan bagaimana konsep itu dibentuk oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan menalar dan mempertemukan antar komponen yang dapat diukur dan diketahui secara relatif dalam mendalami pengetahuan yang sebenarnya (Hamid dkk., 2019). Menurut teori belajar konstruktivisme pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari pendidik kepada murid. Artinya, peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya (Masgumelar dan Mustafa, 2021). Konstruktivisme berpusat kepada peserta didik sebagai seorang pembelajar yang aktif, sehingga dalam implementasinya teori konstruktivisme selalu disamakan dengan tata cara mengajar yang berfokus pada peserta didik (*student-centered instruction*) (Arafah dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa teori belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam pengelolaan informasi yang didapat oleh peserta didik. Peneliti dalam hal ini menggunakan teori konstruktivistik. Model *Brain-Based Learning* selaras dengan konstruktivisme karena menganggap peserta didik sebagai pembelajar aktif yang membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar serta menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk membangun konsep mereka sendiri melalui aktivitas yang merangsang berbagai bagian otak.

3. Tujuan Belajar

Belajar bertujuan untuk Pengumpulan pengetahuan, Penanaman konsep dan kecekatan, Pembentukan sikap dan perubahan (Zaini, 2023). Selain itu, tujuan belajar adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manausia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Bahri, 2023). Tujuan belajar telah tercapai apabila peserta didik telah masuk dalam medan baru dan tujuan baru, demikian seterusnya (Sartika, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapainya.

B. Penguasaan Kosakata

1. Pengertian Penguasaan Kosakata

Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis (Mannahali dkk., 2021). Penguasaan kosakata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa kedua bagi seluruh peserta didik dan masyarakat Indonesia (Dewati, 2020).

Kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Inggris, di samping *structure*, *grammar*, *pronunciation* karena jika seorang peserta didik kurang menguasai kosakata- kosakata maka akan sulit baginya untuk mengkomunikasikan hal yang ada dipikirannya baik secara lisan maupun tertulis (Istiqomah, 2024). Dengan kata lain, bahasa Inggris telah menjadi sebuah kebutuhan untuk menghadapi masa depan tiap peserta didik (Rachmah, 2023) sehingga peserta didik sangat butuh keterampilan dalam berbahasa Inggris.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa kosakata merupakan komponen fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kosakata tidak hanya mencakup jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, tetapi juga mencerminkan kemampuan individu dalam menggunakan kata-kata tersebut untuk berkomunikasi secara efektif.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya (Yogi Fernando dkk., 2024).

Ada dua faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang paling dominan berpengaruh terhadap penguasaan kosakata peserta didik. Faktor internal ini terdiri dari dua yaitu motivasi peserta didik belajar kosakata dan kepercayaan diri peserta didik dalam belajar kosakata. Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi peserta didik dari luar untuk menguasai kosakata. Faktor eksternal tersebut terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rianti, 2023).

Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa Inggris menurut (Putri, 2019) adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan Menyimak, dalam hal ini mahasiswa memiliki perbendaharaan kosa kata dan konsentrasi yang masih rendah.
- b) Kemampuan Membaca, faktor yang mempengaruhi mahasiswa adalah motivasi membaca dan perbendaharaan kosa kata yang masih rendah.
- c) Kemampuan Berbicara, dalam hal ini yang mempengaruhi kemampuan berbicara mahasiswa adalah kurangnya kepercayaan diri dan kurangnya penguasaan mengenai sebagian besar jenis grammar.

- d) Kemampuan Menulis, faktor yang mempengaruhi mahasiswa adalah rendahnya minat yang dimiliki dan kurangnya dukungan pada lingkungan sekitar mahasiswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa dengan memahami faktor-faktor ini, baik internal maupun eksternal, dapat ditemukan cara-cara yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik. Dukungan dari lingkungan dan penguatan faktor internal seperti motivasi dan kepercayaan diri sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Indikator Penguasaan Kosakata

Pembelajaran kosakata, pengajarannya bukan hanya sekedar mengajarkan kosakata kemudian meminta peserta didik untuk menghafal. Akan tetapi, peserta didik dianggap mampu menguasai kosakata jika sudah mencapai indikator-indikator penguasaan kosakata, Firman dkk., (2019) dalam (Anggraini dkk., 2022) menjelaskan bahwa indikator dalam penguasaan kosakata Indonesia memiliki lima elemen: penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku. Sedangkan beberapa indikator penguasaan kosakata yang dikemukakan Mustofa dalam (Azizah, 2020) di bawah ini:

- a) Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dengan baik.
- b) peserta didik mampu mengucapkan dan menulis Kembali kosakata dengan baik dan benar
- c) peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam kalimat yang benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan

Selain indikator diatas, indikator lainnya juga dikemukakan oleh (Sugiharti dan Riftina, 2019) bahwa indikator ditunjukkan dalam bentuk kemampuan untuk menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata,

menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim), dan menuliskan kata sesuai dengan ejaan yang tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa penguasaan kosakata tidak hanya sebatas mengenal dan menghafal kata, tetapi juga melibatkan kemampuan menggunakan kosakata sesuai dengan indikator tertentu. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pandangan Mustofa dalam Azizah (2020), yang mencakup kemampuan peserta didik untuk menerjemahkan kosakata dengan baik, mengucapkan dan menuliskan kosakata secara benar, serta menggunakan kosakata dalam kalimat dengan tepat, baik secara lisan maupun tulisan. Indikator-indikator ini menjadi acuan untuk menilai penguasaan kosakata peserta didik secara mendalam dan aplikatif.

C. Pembelajaran Bahasa Inggris

1. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peran sentral dalam dunia internasional, terutama di era global dan teknologi saat ini (Larasaty dkk., 2022). bahasa Inggris juga disebut sebagai *lingua franca global* yang esensial dalam berbagai sektor seperti ilmu pengetahuan, aviasi, komputer, diplomasi, dan pariwisata (Abshari, 2023). Bahkan bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang dipergunakan di lebih banyak negara di dunia dibanding bahasa yang lain dan merupakan bahasa resmi dari banyak negara-negara persemakmuran yang dipahami dan dipergunakan secara meluas (Meisani, 2021).

Terlebih lagi dewasa ini tuntutan akan penguasaan bahasa Inggris semakin menguat (Rahmasari, 2022). Hal ini diindikasikan dengan banyak hal. Salah satunya adalah bahasa Inggris menjadi program studi di tingkat Diploma dan S1. Dengan semakin tingginya tuntutan zaman dalam bidang bahasa Inggris, maka harapan pemerintah akan keberhasilannya pun semakin

meningkat. Akhirnya, tuntutan penguasaan bahasa Inggris pun ditingkatkan dengan cara menerapkannya sejak di bangku sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa bahasa Inggris adalah bahasa asing yang memiliki peran penting sebagai *lingua franca* dalam berbagai sektor internasional, terutama di era globalisasi dan teknologi saat ini.

2. Pembelajaran Bahasa Inggris SD

Mempelajari bahasa adalah proses alami yang dimulai sejak lahir, dimulai dengan mempelajari bahasa ibu (Hardi dan Rizal, 2020). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran bahasa Inggris berbasis karakter menggabungkan materi bahasa Inggris dengan pendidikan karakter untuk meningkatkan kemampuan akademik dan kepribadian peserta didik (Sutrisna, 2021).

Menurut Suyanto (Hasanah dkk., 2021), pembelajaran bahasa Inggris untuk anak, termasuk di jenjang SD, mencakup keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak SD merupakan upaya untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi pelajaran bahasa Inggris di tingkat lanjut (Aulia, 2023).

Kemampuan bahasa Inggris anak juga dipengaruhi oleh keaktifannya dalam pembelajaran (Hajidi., 2019). Pengajaran bahasa Inggris untuk anak perlu memunculkan motivasi agar mereka merasa nyaman dalam belajar (Sujarwo dan Akhiruddin, 2020). Pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan (Sutrisna, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa pembelajaran bahasa Inggris sejak dini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik tetapi juga untuk

membentuk karakter mereka, mempersiapkan mereka berkomunikasi secara efektif di tingkat lanjut, baik lisan maupun tulisan.

D. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki hubungan yang kuat dengan proses pembelajaran, karena model ini berfungsi sebagai panduan dalam merancang pembelajaran agar lebih efektif. Keberhasilan dan efektivitas kegiatan pembelajaran tergantung pada kemampuan pendidik dalam menguasai dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan dan dilaksanakan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Jika hal ini berhasil berarti model pembelajaran tersebut berhasil mengubah dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik tersebut (Inayah dkk., 2023).

Model pembelajaran juga diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Saragih dkk., 2021). Model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran (Mirdad, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai panduan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Model-model Belajar dan pembelajaran selalu mengalami perubahan sesuai perkembangan zaman dan perubahan transformasi sosial oleh karena waktu selalu mengarah ke depan (Polii, 2022). Melihat peraturan Kemendikbud No. 65 Tahun 2013 mengenai Standar Proses, dalam penerapan kurikulum K-13 terdapat beberapa model pembelajaran yang harus diterapkan, diantaranya, model pembelajaran Inkuiri, model pembelajaran *discovery*, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis permasalahan dan model pembelajaran kooperatif (Rokhimawan dkk., 2022).

Namun, pada kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 4 (empat) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Keempat model tersebut adalah: (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery*); (2) model pembelajaran Penemuan (*Inquiry Learning*); (3) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based learning/PBL*); dan (4) model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

Berikut adalah penjelasan singkat tentang karakteristik dan tujuan dari model-model pembelajaran (Octavia, 2020):

- a) Model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery Learning*)
 Karakteristik:
 Peserta didik belajar melalui proses menemukan konsep sendiri dengan bimbingan pendidik. Fokus pada eksplorasi, analisis, dan pengorganisasian informasi.
 Tujuan:
 Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam.
- b) Model Pembelajaran Penemuan (*Inquiry Learning*)
 Karakteristik:
 Menekankan proses mencari jawaban dari pertanyaan atau masalah. Peserta didik dilibatkan dalam pengamatan, hipotesis, eksperimen, dan evaluasi.
 Tujuan:
 Mendorong peserta didik untuk menjadi peneliti aktif, memupuk

rasa ingin tahu, dan melatih keterampilan ilmiah.

c) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*)

Karakteristik:

Pembelajaran dimulai dengan masalah nyata yang relevan. Peserta didik bekerja dalam tim untuk menemukan solusi, dengan pendidik sebagai fasilitator.

Tujuan:

Melatih pemecahan masalah, kerja tim, dan penerapan konsep ke situasi dunia nyata.

d) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PJBL*)

Karakteristik:

Peserta didik belajar melalui proyek yang kompleks dan berjangka panjang, mencakup penelitian, perencanaan, dan pembuatan produk.

Tujuan:

Mengembangkan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah yang mendalam.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, banyak sekali model-model pembelajaran di Indonesia dengan karakteristik dan tujuan yang berbeda-beda. Namun, penelitian ini berlandaskan pada penggunaan *model brain-based learning*. Model *brain-based learning* (BBL) dalam konteks ini juga dapat diterapkan, karena pendekatannya yang berfokus pada cara kerja otak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendukung tujuan pembentukan perilaku saintifik serta peningkatan rasa ingin tahu peserta didik.

E. Model *Brain-Based Learning*

1. Pengertian Model *Brain-Based Learning*

Model *brain-based learning* (BBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses pembelajaran yang menyenangkan, mengkalibrasikan otak kanan dan otak kiri, sehingga menghindari pembelajaran yang pasif dan pembelajaran akan lebih bermakna (Al Ayyubi dkk., 2024). Pembelajaran bahasa Inggris menerapkan fungsi otak tidak seharusnya ditekankan hanya pada penghafalan materi, namun juga peserta didik perlu diberikan kesempatan pada kegiatan yang menyenangkan emosional mereka seperti kegiatan diluar kelas, bermain sambil belajar,

berdiskusi dan sebagainya, sehingga mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan menyelaraskan fungsi otaknya dengan baik.

Model *brain-based learning* merupakan sebuah konsep pembelajaran dengan berorientasi pada pemberdayaan potensi otak peserta didik (Basri dkk., 2021). Model pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, dan menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Otak sendiri memerlukan stimulasi dan interaksi yang terus menerus dalam belajar sesuatu yang baru. Terdapat 7 faktor penting yang berpengaruh terhadap cara kerja otak dalam belajar Jensen dalam (Puspitasari, 2023). Faktor-faktor tersebut adalah:

- 1) keterlibatan; 2) pengulangan; 3) kuantitas masukan; 4) koherensi; 5) pengaturan waktu; 6) belajar salah (*error learning*) dan; 7) keadaan emosional. Pelatihan yang mempertimbangkan prinsip cara kerja otak akan mampu memberikan pengaruh pada hasil dari pelatihan tersebut terhadap pegawai

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa model ini menekankan proses pembelajaran yang menyenangkan dan seimbang antara fungsi otak kanan dan kiri, sehingga dapat menghindari pembelajaran yang pasif dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sesuai dengan teori menurut (Al Ayyubi dkk., 2024). Model ini mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan yang menyenangkan secara emosional, seperti aktivitas di luar kelas dan diskusi, untuk meningkatkan partisipasi dan menyelaraskan fungsi otak khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Model *brain-based learning* berorientasi pada pemberdayaan potensi otak peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang menantang, menyenangkan, dan aktif.

2. Tujuan Model *Brain-Based Learning*

Model *brain-based learning* (BBL) adalah model pembelajaran yang didasarkan pada pemahaman tentang cara kerja otak manusia dalam proses

belajar. Model ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan stimulatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Model *brain-based learning* Menurut Given bertujuan untuk mengembangkan lima sistem pembelajaran alamiah otak yang dapat mengembangkan potensi otak dengan maksimal. Kelima sistem pembelajaran tersebut adalah sistem pembelajaran emosional, sosial, kognitif, fisik, dan reflektif. Kelima pembelajaran tersebut saling mempengaruhi dan tidak dapat berdiri sendiri (Diani, 2019).

Tujuan dari model *brain-based learning* adalah untuk mengarahkan pembelajaran dari sekedar menghafal menjadi belajar yang bermakna (Nurjanah dan Jusniani, 2020). Pembelajaran berbasis otak memberikan konsep untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan potensi otak peserta didik (A'yun, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa model ini bertujuan untuk mengembangkan lima sistem pembelajaran alamiah otak, yaitu emosional, sosial, kognitif, fisik, dan reflektif, yang saling mempengaruhi satu sama lain. Tujuan dari penelitian ini selaras dengan tujuan dari model tersebut. Pembelajaran diarahkan untuk menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada peningkatan potensi otak peserta didik, mengubah fokus dari sekedar menghafal menjadi pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif (Nurjanah dan Jusniani 2020).

3. Langkah-langkah Model *Brain-Based Learning*

Model pembelajaran *brain-based learning* sangat bermanfaat dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan dan mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Ada tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran dengan model *brain-based learning* menurut Sapa'at dalam (Astika dkk., 2023) yakni:

- a) menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir peserta didik;
- b) menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan;

- c) menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik.

Dari ketiga hal ini mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Tahap pada pembelajaran ini diurutkan sedemikian rupa yang masuk akal bagi otak dan dapat disesuaikan berdasarkan demografi pembelajar menurut Jansen dalam (Fatonah dkk., 2021) yaitu:

pra-pemaparan (gambaran tentang pembelajaran yang akan dipelajari), persiapan (menciptakan keingintahuan peserta didik), inisiasi dan akuisisi (proses penanaman materi); elaborasi (tahap pemrosesan), inkubasi dan memasukkan memori (pemberian waktu istirahat sejenak); verifikasi dan pengecekan keyakinan (mengkonfirmasi pembelajaran); serta perayaan dan integrasi (menanamkan kecintaan dan arti penting tentang belajar)

Tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *brain-based learning* (BBL) yang diungkapkan Jensen dalam (Awalina dkk., 2024) yaitu:

1) Pra-Pemaparan

Tahap ini yang membantu otak membuat peta konseptual yang lebih baik dan memberi alasan kepada otak tentang pembelajaran baru sebelum benar-benar mempelajarinya. Pada tahap ini, sebelum pembelajaran dimulai, pendidik menampilkan peta konsep tentang topik yang akan dipelajari. Selain itu, pendidik harus berinteraksi dengan peserta didik mereka sehingga mereka merasa nyaman dengan pendidik mereka. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan memberi tahu peserta didik tentang tujuan pembelajaran senam otak. Misalnya, pendidik dapat meminta peserta didik menuliskan nama mereka pada kertas dengan menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

2) Persiapan

Tahap ini, pendidik menciptakan keingintahuan dan kesenangan. Kemudian dilakukan dengan pendidik menjelaskan topik yang akan dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Fase ini menciptakan minat dari peserta didik.

3) Inisiasi dan Akuisisi

Tahap ini merupakan tahap penciptaan koneksi atau pada saat neuron-neuron itu saling berkomunikasi satu sama lain. Pada tahap ini, pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok,

dan peserta didik bergabung dengan teman-temannya masing-masing dalam kelompok mereka masing-masing. Setelah itu, pendidik memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok untuk dipelajari sebelum dipenuhi. Setelah itu, peserta didik berdiskusi tentang lembar kerja tersebut dengan teman-teman mereka di kelompok mereka untuk mengisikannya.

4) Elaborasi

Tahap ini dilakukan dengan prinsip memberi otak kesempatan untuk memikirkan, menganalisis, menguji, dan memperdalam pengetahuan. Pada tahap ini, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas, sementara peserta didik yang lain memperhatikan dan memberikan pertanyaan atau tanggapan. Diharapkan dari hasil diskusi ini, peserta didik dapat menemukan solusi untuk masalah yang ada di lembar kerja mereka. Oleh karena itu, pendidik harus membantu peserta didik berbicara agar diskusi berjalan lancar. Pada tahap ini, pembelajaran membutuhkan kemampuan berpikir logis.

5) Inkubasi dan Memasukkan Memori

Tahap ini menekankan bahwa waktu istirahat dan waktu untuk mengulang kembali merupakan suatu hal yang penting. Fase ini menekankan betapa pentingnya waktu untuk mengulang kembali dan istirahat. Pada tahap ini, peserta didik menonton video yang dapat mendorong mereka untuk belajar sambil melakukan peregangan. Selama pembelajaran, pendidik juga dapat memberikan tes pemahaman yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

6) Verifikasi dan Pengecekan Kelayakan

Tahap ini, pendidik mengecek apakah peserta didik sudah paham dengan materi yang telah dipelajari atau belum. Peserta didik juga perlu tahu apakah dirinya sudah memahami materi atau belum. Pada tahap ini, pendidik mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari. Mereka juga perlu mengetahui apakah mereka benar-benar memahami materi. Pada tahap ini, instruktur dapat memberikan soal latihan yang lebih kompleks. Kemudian, pendidik dan peserta didik mengevaluasi pekerjaan peserta didik.

7) Perayaan dan Integrasi

Tahap ini menanamkan semua arti penting dari kecintaan terhadap belajar melibatkan emosional sangat penting untuk membuat fase ini lebih menggembirakan dan menyenangkan. Semua aspek penting dari kecintaan terhadap belajar ditanamkan pada tahap ini. Pada tahap ini, peserta didik dengan bantuan pendidik menyimpulkan materi yang mereka pelajari baru-baru ini. Selanjutnya, pendidik memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik dan memberitahu mereka tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan

berikutnya. Sebagai penutup, pendidik dan peserta didik melakukan apresiasi kecil bersama, seperti bersorak dan bertepuk tangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angkah-langkah model pembelajaran *brain-based learning* menurut Jensen dalam (Awalina dkk., 2024) yang terdiri dari tujuh tahapan diantaranya, pra-pemaparan; persiapan; inisiasi dan akuisisi, elaborasi, inkubasi dan memasukkan memori, verifikasi dan pengecekan keyakinan, integrasi dan perayaan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Brain-Based Learning*

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda pula (Mukaramah dkk., 2020). Eric Jensen menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *brain-based learning*. Beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *brain-based learning* menurut (Yuniwati, 2021) sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir peserta didik.
- b) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.
- c) Menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik.
- d) Mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam menganalisa suatu permasalahan.
- e) Mencari solusi yang tepat dan mampu memberikan alasan terhadap solusi yang diberikan.

Pembelajaran dengan menggunakan model *brain-based learning* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menantang, dan menyenangkan bagi peserta didik, karena pendidik berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kinerja otak peserta didik.

2) Kekurangan

- a) Memerlukan waktu yang tidak sedikit untuk dapat memahami bagaimana otak kita bekerja dalam memahami suatu permasalahan.
- b) Memerlukan fasilitas yang memadai dalam mendukung praktek pembelajaran.

- c) Memerlukan biaya yang tidak sedikit dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik bagi otak.
- d) pendidik harus merancang soal sekreatif mungkin.

Pembelajaran dengan menggunakan *brain-based learning* dapat membuat peserta didik lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan beberapa kelebihan yang dimiliki *brain-based learning* (Andaara, 2020) diantaranya adalah:

- 1) Kelebihan
 - a) Pada awal pembelajarannya ada tahapan yang dinamakan dengan pra paparan. Pada tahap ini, pendidik dituntut untuk memberikan nuansa lingkungan yang baik untuk peserta didik. Hal ini dimaksudkan untuk membuang kejenuhan, lelah, dan tingkat kestresan peserta didik pada pembelajaran sebelumnya
 - b) Pada prosesnya, ada tahapan melakukan relaksasi dalam proses pembelajaran. Meluangkan waktu sejenak untuk relaksasi bagi peserta didik agar pembelajaran tidak terfokus terus-menerus.
 - c) Pada akhir pembelajaran, ada tahapan yang dinamakan dengan selebrasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengontrol emosi peserta didik. Agar selalu senang dan enjoy, bahkan ketika pembelajaran sudah selesai dan untuk pembelajaran berikutnya.
 - d) Menerapkan apa yang disukai otak. Diantaranya:
 - (1) Meminta peserta didik membawa air di dalam kelas, otak membutuhkan air setiap hari untuk pembelajaran yang optimal, karena ketika kadar air berkurang dalam otak, hormone stress akan meningkat.
 - (2) Menciptakan lingkungan belajar yang membuat peserta didik berpikir.
 - (3) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
 - (4) menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik.
- 2) Kekurangan
 - a) Membutuhkan waktu yang banyak, karena tahapan pada *brain-based learning* cukup banyak.
 - b) Perlu berbagai media pendukung untuk tercapainya semua tahapan *brain-based learning*.

Salah satu hal yang disukai otak adalah visual. Otak lebih suka menerima visual daripada suara (Pandu, 2020). Ketika peserta didik hanya mendengar, tiga hari kemudian apa yang didengar hanya teringat 10%.

Sedangkan dengan melihat, tiga hari kemudian peserta didik masih mengingatnya sebanyak 65%.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa model pembelajaran *brain-based learning* (BBL) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Kelebihan dari model ini meliputi penciptaan lingkungan belajar yang menantang, menyenangkan, dan aktif, yang dapat mengasah kemampuan analisis peserta didik dan mendorong mereka untuk mencari solusi atas permasalahan. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang harus diperhatikan. Model ini memerlukan waktu yang cukup banyak untuk memahami cara kerja otak dan mendesain pembelajaran yang sesuai. Biaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal juga bisa menjadi tantangan, dan pendidik perlu merancang soal dengan cara yang kreatif untuk menjaga agar pembelajaran tetap menarik dan efektif.

F. Media *Flashcard*

1. Pengertian Media *Flashcard*

Alat bantu belajar yang efektif dapat sangat mempengaruhi cara peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media visual *flashcard*. Kartu kata bergambar (*flashcard*) adalah sebuah kartu yang berisi gambar, tulisan atau simbol-simbol (Amini dan Suyadi, 2020).

flashcard juga merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut (Airlanda, 2021).

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm (Adawiyah, 2021). Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flashcard*.

Kartu flash memiliki efek positif pada keakuratan membaca kata dan pertumbuhan ukuran kosakata (Ying dkk., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa *flashcard* merupakan kartu bergambar dengan ukuran yang proporsional, *flashcard* tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran visual, tetapi juga berkontribusi positif terhadap keakuratan membaca dan pertumbuhan kosakata peserta didik.

2. Langkah-langkah Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media yang memiliki arti kartu yang memiliki gambar tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan peserta didik tertarik dalam memahami materi yang disampaikan (Parawansa dkk., 2022). Adapun langkah-langkah penggunaan *flashcard* menurut Susilana dan Riyana (Astaia, 2019) sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- 2) Cabut satu persatu kartu tersebut setelah pendidik selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk di dekat pendidik
- 4) Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain hingga semua peserta didik kebagian
- 5) jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak
- 6) tidak perlu disusun, siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar
- 7) pendidik memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka peserta didik berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”

Penelitian yang dilakukan oleh (Musdalifah, 2023) pada siklus ini dilakukan beberapa tahapan di antaranya:

- 1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan:

- a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b) Menyediakan media flash card
- c) Menyiapkan lembar observasi

2) Tindakan

Pada awal kegiatan inti (eksplorasi) pendidik meminta peserta didik untuk mengamati gambar tentang “*Part of Kitchen*” biasanya spontan ruang kelas menjadi sedikit bising karena banyak peserta didik yang menyebutkan nama-nama dari bagian dapur dalam bahasa Inggris tersebut tanpa pendidik bertanya terlebih dahulu. Hal ini membuktikan adanya motivasi dan minat yang besar dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pendidik meminta peserta didik bersama-sama membaca. Selanjutnya pendidik membuat proses belajar yang aktif dan terlihat peserta didik sangat antusias pada saat melaksanakan kegiatan ini, sehingga tumbuh rasa percaya diri peserta didik.

Setelah kartu-kartu tersusun dengan baik dan menjadi bermakna, pendidik meminta peserta didik secara bergilir untuk membaca huruf-huruf pada kartu sesuai yang ditunjukkan oleh pendidik dan peserta didik lain mengomentari. Upaya mengetahui daya serap peserta didik dalam pembelajaran pendidik mengevaluasi dengan meminta peserta didik maju ke depan untuk membaca dan memberikan lembaran tes tertulis kepada peserta didik untuk dikerjakan individual. Pada akhir pembelajaran pendidik bersama peserta didik mengakhiri dan menutup kegiatan dengan berdoa bersama dilanjutkan salam.

3) Observasi

Setelah itu peneliti mengobservasi peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan agar peserta didik

termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran serta tumbuh keberanian dan rasa percaya diri (komunikasi, mengungkapkan ide), tujuan lain agar peserta didik senang dalam pembelajaran menggunakan media *flashcard* dengan baik. Sementara itu peserta didik yang lain mengevaluasi dengan mengomentari hasil kerja teman.

4) Analisis dan refleksi

Di akhir kegiatan diisi lembar observasi peserta didik pada siklus ini. Selanjutnya dilakukan refleksi dengan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus sebelumnya, mencari solusi terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas dengan melakukan Tindakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti merujuk pada langkah-langkah menurut (Astaia, 2019), seperti memegang kartu, mengamati, dan berkompetisi dalam permainan. Dengan begitu, peserta didik dapat terlibat aktif dan merasa termotivasi untuk belajar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Media *flashcard* menarik perhatian karena desainnya yang sederhana namun efektif, terutama dalam membantu peserta didik mengingat konsep atau kosakata dengan mudah. Meski demikian, penggunaan *flashcard* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam konteks pembelajaran, berikut beberapa kelebihan media *flashcard* menurut (Nasiroh, 2024):

1. Kelebihan

- a) *flashcard* berfungsi sebagai kartu gambar yang berdaya guna
- b) Memiliki dua bagian yakni bagian depan dan belakang
- c) Memiliki gambar di sisi depan dan sisi belakang
- d) Memiliki definisi, keterangan, dan jawaban di sisi belakang
- e) Sederhana dan mudah dibuat

Selain memiliki kelebihan, media *flashcard* juga memiliki kekurangan (Dian Hikmawati dkk., 2024) diantaranya:

2. Kekurangan

- a) *flashcard* terkadang terlampaui kecil untuk dipertunjukkan di ruang kelas yang luas
- b) peserta didik yang berada di bangku paling belakang mengalami kesulitan melihat detail *flashcard* dan dapat mengakibatkan ketidakpahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berjalan

Kelebihan dan kekurangan dari media *flashcard* lainnya juga dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Firdausi, 2020) diantaranya:

1) Kelebihan

- a) *flashcard* membuat suasana pembelajaran serasa bermain
- b) *flashcard* dapat meningkatkan kognitif peserta didik

2) Kekurangan

- a) Selama dua kali pertemuan *flashcard* yang digunakan berukuran kecil sehingga peserta didik kesulitan saat memperhatikan bentuk serta gambar yang ada pada *flashcard* tersebut
- b) Gambar pada media *flashcard* mudah luntur jika terkena air, *flashcard* yang dibuat mudah kusut dan robek saat peserta didik menggunakannya
- c) *flashcard* yang menggunakan kertas stiker rentan terhadap sidik jari dan noda jika dipegang
- d) Gambar pada *flashcard* kurang jelas jadi anak kesulitan melihat gambar dari *flashcard* dengan baik
- e) *flashcard* yang digunakan berukuran kecil sehingga anak kesulitan saat memperhatikan bentuk gambar dari *flashcard* tersebut

Penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa, 2020) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari media *flashcard* menurut Susilana dan Riyana yang menyatakan kelebihan dari media *flashcard* terbagi menjadi empat yaitu:

a) Mudah di bawa

Dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di atas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas.

b) Praktis

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak

perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pasti 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

Karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep tersebut, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

d) Menyenangkan

Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya peserta didik secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flash card yang disimpan secara acak, dengan cara berlari peserta didik berlomba untuk mencari sesuai perintah, selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Tetapi disamping kelebihan tersebut, ada juga beberapa kekurangan dari media *flashcard* diantaranya adalah:

- 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 pendapat para ahli di atas, penelitian ini berlandaskan pada konsep bahwa kelebihan dan kekurangan penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Adapun kelebihanannya adalah fungsionalitas, mudah dibuat dan digunakan, meningkatkan kognisi, mudah diingat dan portabilitas. Adapun kekurangannya adalah visibilitas, kualitas material, dan Batasan ukuran.

G. Penelitian yang Relevan

Kajian literatur adalah suatu kajian khazanah pustaka yang mendukung pada masalah khusus dalam penelitian yang sedang kita kerjakan (Wekke, 2019). Kajian ini sangat berguna bagi peneliti, misalnya untuk memberikan gambaran masalah yang akan diteliti, memberikan dukungan teoritis konseptual bagi peneliti, dan selanjutnya berguna untuk bahan diskusi atau pembahasan dalam penelitian. Di samping itu, kajian pustaka atau literatur dapat membimbing peneliti untuk menyusun suatu hipotesis penelitian yang dikerjakannya. Tetapi kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan adalah:

1. (Yuda dkk. 2018) Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematik dengan menggunakan model pembelajaran *brain-based learning* mendapatkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan model konvensional serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika bagi peserta didik. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dimana kelas kontrol mendapat rata-rata($\bar{x}$)= 26,5 dengan kategori tinggi sedangkan untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata ($\bar{x}$)= 31,9 dengan kategori sangat tinggi. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *brain-based learning* dalam pembelajaran di kelas kontrol. Namun terdapat perbedaan yaitu pada mata pelajaran, dimana pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran bahasa Inggris. Subjek penelitian, dimana subjek dari penelitian tersebut adalah peserta didik adalah kelas V sekolah dasar, sedangkan subjek penelitian adalah kelas IV sekolah dasar. Selain itu tempat penelitian dilaksanakan di desa Sinabuan. Sedangkan peneliti menggunakan tempat penelitian di SD Negeri 4 Metro Barat.

2. (Ramadhanti dkk. 2022) Penelitian ini berfokus pada penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas III. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard* sebagai alat untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Kedua penelitian juga mengukur peningkatan penguasaan kosakata setelah perlakuan menggunakan *flashcard*. Adapun perbedaannya adalah terletak pada penelitian ini hanya menguji pengaruh *flashcard* pada peserta didik kelas III SD dan tidak mengaitkan pendekatan ini dengan model *brain-based learning* seperti dalam penelitian. Selain itu, Penelitian ini juga dilakukan di SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di SD N 4 Metro Barat.

3. (Azzahra 2023) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas III SD di Kecamatan Cicurug. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 60,00 menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,50 setelah penggunaan *flashcard*, yang membuktikan efektivitas media ini dalam membantu peserta didik mengingat dan memahami kosakata dengan lebih cepat dan baik. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah keduanya menerapkan penggunaan media *flashcard* untuk membantu penguasaan kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, serta menekankan peningkatan kosakata sebagai tujuan utama.

Namun, perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Pada penelitian tersebut, subjeknya adalah peserta didik kelas III SD di Kecamatan Cicurug, sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 4 Metro Barat. Selain itu, penelitian tersebut tidak menyebutkan penggunaan model pembelajaran *brain-based learning* (BBL), yang menjadi fokus dalam judul peneliti.

4. (Lindawati 2019) Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan *flashcard* dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris untuk peserta didik di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan daya ingat dan memperkenalkan kata-kata baru dalam suasana yang menyenangkan. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard* untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris. Namun, perbedaannya terletak pada model pembelajaran penelitian, dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggabungkan model *brain-based learning* sedangkan dalam penelitian tersebut *flashcard* digunakan secara umum tanpa mengaitkannya dengan metode BBL. Selain itu, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD yang bertempat di SD N 4 Metro Barat, sedangkan dalam penelitian tersebut lokasi penelitian tidak disebutkan, dan fokusnya adalah pada anak-anak usia dini secara umum.
5. (Yahya dan Solihati 2022) Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Model Pembelajaran *Brain-Based Learning* (BBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Ditinjau dari Gender. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model *brain-based learning* sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Namun, perbedaannya terdapat pada fokus penelitian dimana dalam penelitian tersebut mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran fisika, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan media *flashcard* bagi peserta didik kelas IV SD. Selain itu, penelitian tersebut juga mempertimbangkan faktor gender, sementara dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada peningkatan kosakata bahasa Inggris tanpa membahas perbedaan gender.
6. (Mitami, Nurul Mutaqqien 2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV di SDN Pegadungan 02 Pagi. Hasil penelitian mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan *flashcard* dengan

kelas kontrol yang tidak menggunakan media ini, di mana rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 82 dibandingkan dengan 71,67 pada kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa *flashcard* efektif meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik secara lebih signifikan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar kelas IV. Keduanya menunjukkan hasil bahwa media ini berperan positif dalam proses pembelajaran kosakata.

Perbedaannya, penelitian tersebut bertempat di SDN Pegadungan 02 Pagi, sementara penelitian ini di SD N 4 Metro Barat serta menerapkan model *brain-based learning* sebagai model pembelajaran.

H. Kerangka Berpikir

Penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kosakata tidak hanya mencakup jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, tetapi juga mencerminkan kemampuan individu dalam menggunakan kata-kata tersebut untuk berkomunikasi secara efektif. Salah satunya yaitu kosakata bahasa Inggris yang merupakan kebutuhan krusial bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan. Penguasaan kosakata merupakan kunci utama seseorang dalam menguasai suatu bahasa. Namun, disisi lain motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa asing sangat rendah dikarenakan peserta didik menganggap bahwa mempelajari bahasa baru sangat sulit, oleh karena itu peserta didik merasa malas untuk mempelajarinya.

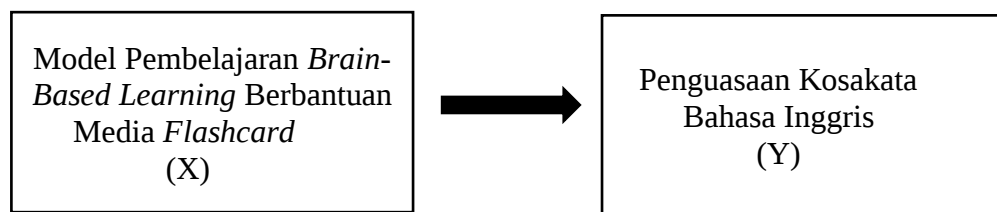
Salah satu model yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*. Penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terkait erat dengan pendekatan yang sesuai dengan cara kerja otak, yang membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris.

Model *brain-based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses yang sesuai dengan tahapan cara kerja otak, sehingga mereka dapat mempelajari kosakata baru secara lebih bermakna dan terstruktur. Pelaksanaan model *brain-based learning* ini memerlukan bahan pembelajaran, salah satunya adalah media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk merangsang ingatan, perhatian, dan minat peserta didik terhadap kosakata yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Langkah-langkah pembelajaran dalam model *brain-based learning* mencakup pra-pemaparan (gambaran tentang pembelajaran yang akan dipelajari), persiapan (menciptakan keingintahuan peserta didik), inisiasi dan akuisisi (proses penanaman materi), elaborasi (tahap pemrosesan), inkubasi dan memasukkan memori (pemberian waktu istirahat sejenak), verifikasi dan pengecekan keyakinan (mengkonfirmasi pembelajaran), serta perayaan dan integrasi (menanamkan kecintaan dan arti penting tentang belajar). Model pembelajaran *brain-based learning* yang dibantu dengan media *flashcard* dalam penerapannya di kelas dapat meningkatkan hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Kolaborasi antara model pembelajaran *brain-based learning* dan media *flashcard* memungkinkan peningkatan efektivitas dalam proses pembelajaran, terutama dalam membantu peserta didik mengingat kosakata baru secara bertahap. Selain itu, penggunaan media *flashcard* sebagai alat bantu berbasis visual akan mengoptimalkan pengalaman belajar, sehingga keterlibatan teknologi dalam pembelajaran menjadi lebih berkembang dan mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* untuk mengetahui pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir.

Keterangan:

X = Variabel bebas
 Y = Variabel terikat
 = Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi (Saputra dkk., 2020). Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

- H_{a1} Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris kelas IV SDN 4 Metro Barat.
- H_{a2} Terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata antara penerapan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* dengan penerapan model *brain-based learning* tanpa berbantuan media pada pembelajaran bahasa Inggris kelas IV SDN 4 Metro Barat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

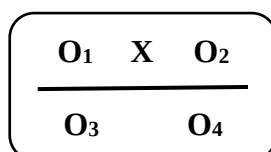
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris yang datanya berbentuk angka-angka (Syahrizal dan Jailani, 2023). Penelitian kuantitatif juga diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Adil, 2023).

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Quasi eksperimental design mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, ciri utama dari *quasi experimental design* adalah pengembangan dari *true experimental design*, yang memiliki kelompok kontrol tetapi sama sekali tidak mampu mengendalikan variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen menurut Sugiyono dalam (Lestari dkk., 2023). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa desain penelitian *quasi experimental* adalah desain penelitian dimana kelompok kontrol dan eksperimen dipilih secara tidak acak.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu desain *Non-equivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal kosakata bahasa Inggris peserta didik. Selanjutnya, dilaksanakan proses pembelajaran, di mana model *brain-based learning* dengan bantuan media *flashcard* diterapkan hanya pada kelas eksperimen.

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* untuk mengidentifikasi adanya peningkatan kemampuan kosakata peserta didik. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model *brain-based learning* dengan media *flashcard*, sementara kelas kontrol mengikuti metode pembelajaran lain tanpa model *brain-based learning* dan media *flashcard*. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain penelitian.

Keterangan:

- X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*
 - O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
 - O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
 - O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol
 - O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol
- Sumber: (Sugiyono 2019)

B. *Setting Penelitian*

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro barat, peserta didik kelas IVA yang berjumlah 17 peserta didik dan kelas IVB yang berjumlah 17 peserta didik.

C. *Prosedur Penelitian*

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 4 Metro Barat Kota Metro, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen
- c. Membuat kisi-kisi modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menyiapkan media pembelajaran media *flashcard*.
- e. Menyiapkan kisi-kisi dan instrumen penelitian pengumpulan data.
- f. Melakukan uji coba instrumen.
- g. Menganalisis data uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik .

- b. Melaksanakan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*.
- d. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b. Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diketahui pengaruh model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

d. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi berkaitan dengan objek atau subjek, dan jumlah keseluruhan dalam suatu penelitian berupa orang, benda, peristiwa, dan institusi. Populasi dalam dunia kauntitatif ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian (Charismana dkk., 2022). Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek/subjek serta memiliki kuantitas maupun ciri khas yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menganalisis dan setelah itu ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Barat pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 153 peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Data jumlah peserta didik SDN 4 Metro Barat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	I A	25
2	II A	14
3	II B	13
4	III A	14
5	III B	13
6	IV A	17
7	IV B	17
8	V	21
9	VI	19
Jumlah		153

Sumber: Dokumentasi pendidik bahasa Inggris SDN 4 Metro Barat

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari populasi dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya Arikunto dalam (Agustina dkk., 2022).

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh populasi kelas IV dan didasarkan oleh hasil perolehan nilai *pretest* dari kelas IV A dan IV B yang selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan dua kelas tersebut, maka dipilih satu kelas eksperimen (IV B) dan satu kelas kontrol (IV A). Sehingga kelas yang dijadikan sampel pada penelitian yaitu 17 orang peserta didik kelas IV A dan 17 orang peserta didik kelas IV B, sehingga jumlah sampel keseluruhan 34 orang peserta didik.

Tabel 3. Data jumlah peserta didik SDN 4 Metro Barat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	17
2	IV B	17
Jumlah		34

Sumber: Dokumentasi pendidik bahasa Inggris SDN 4 Metro Barat

e. **Variabel Penelitian**

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan Menurut Sugiyono (2019). Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. **Variabel *Independent* (Bebas)**

Variabel *independent* sering disebut dengan variabel bebas. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* (X). Variabel *independent* ini akan mempengaruhi penguasaan kosakata peserta didik.

2. **Variabel *Dependent* (Terikat)**

Variabel *dependent* atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel *independent*. Variabel *dependent* pada penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik (Y). Penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*.

f. **Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

1. **Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

a. **Model *brain-based learning***

Model *brain-based learning* adalah model pembelajaran yang didasarkan pada cara kerja otak, dengan tujuan meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik melalui pendekatan yang sesuai dengan fungsi otak. Model ini dirancang untuk memaksimalkan proses belajar dengan menciptakan lingkungan yang merangsang dan relevan bagi peserta didik.

b. Media *flashcard*

Media *flashcard* adalah alat bantu visual yang berupa kartu berisi gambar, kata, atau kombinasi keduanya, yang digunakan untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman peserta didik. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, *flashcard* membantu peserta didik mengenali dan mengingat kata-kata baru dengan cara yang menarik dan interaktif.

c. Penguasaan kosakata bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan peserta didik untuk memahami dan menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris dengan baik, yang meliputi kemampuan mengenali, memahami, dan mengaplikasikan kata-kata baru dalam konteks yang sesuai.

Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah berkomunikasi dalam bahasa Inggris serta memperkaya keterampilan bahasa mereka dalam berbagai situasi pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Definisi operasional variabel bebas

Model *brain-based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada cara kerja otak untuk memaksimalkan daya serap dan pemahaman peserta didik. Model ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat daya ingat melalui metode yang sesuai dengan fungsi otak. Langkah-langkah dalam *brain-based learning* meliputi pra-pemaparan (gambaran tentang pembelajaran yang akan dipelajari); persiapan (menciptakan keingintahuan peserta didik); inisiasi dan akuisisi (proses penanaman materi); elaborasi (tahap pemrosesan); inkubasi dan memasukkan memori (pemberian waktu

istirahat sejenak); verifikasi dan pengecekan keyakinan (mengkonfirmasi pembelajaran); serta perayaan dan integrasi (menanamkan kecintaan dan arti penting tentang belajar). Adapun dalam penelitian ini, model *brain-based learning* diterapkan dengan bantuan media *flashcard*, yang berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan peserta didik untuk mengenali dan mengingat kosakata bahasa Inggris secara efektif.

b. Definisi operasional variabel terikat

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan peserta didik untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris secara tepat. Tingkat penguasaan kosakata diukur melalui *pretest* dan *posttest*, yang mencakup tiga indikator menurut Mustofa di bawah ini.

- 1) Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dengan baik.
- 2) Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali kosakata dengan baik dan benar.
- 3) Peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam kalimat dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar diperoleh informasi dan data tentang hasil belajar yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Pemilihan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan metode yang akan digunakan yaitu menggunakan teknik tes dan observasi.

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik. Tes itu sendiri adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian (Rukajat, 2018). Data

yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019).

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 4 Metro Barat.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin diteliti. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes uji prasyarat instrumen tes.

1. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard*. Instrumen tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata, yaitu:

- a. Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dengan baik.
- b. Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali kosakata dengan baik dan benar.

- c. Peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam kalimat dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

Data tersebut kemudian dikumpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, *pretest* dan *posttest* tersebut dibagi menjadi 2 yaitu tes tertulis dan tes lisan.

Tabel 4. Kisi-kisi soal instrumen tes tertulis

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Capaian Pembelajaran	Indikator Penguasaan Kosakata	Soal
Mampu mengenal dan menggunakan kosakata bahasa Inggris terkait kegiatan memasak sederhana di dapur. Dalam kompetensi ini, peserta didik akan mengenali kata-kata dasar, memahami maknanya, serta mampu menyusunnya dalam kalimat sederhana, peserta didik juga diharapkan bisa menggunakan kosakata dalam kalimat dengan baik dan benar baik secara tertulis maupun secara lisan	1. Peserta didik mampu mengenali dan mengidentifikasi kosakata dasar	1. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan kontekstual dan menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dengan baik C3	1,2,3,8,12, 18,19,20,22
	2. Peserta didik mampu memahami makna kata dalam sebuah konsep	2. Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali kosakata dengan baik dan benar C4	4,7,9,10,14,15,17
	3. Peserta didik mampu menggunakan dan membuat kosakata dalam kalimat sederhana	3. Peserta didik mampu menggunakan kosakata dengan membentuk kalimat sederhana dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan C5, C6	5,6,11,13,16,21,23

Sumber: Mustofa dalam (Azizah, 2020)

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen tes lisan

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Capaian Pembelajaran	Indikator Penguasaan Kosakata	Soal
Mampu mengenal dan menggunakan kosakata bahasa Inggris terkait kegiatan memasak sederhana di dapur. Dalam kompetensi ini, peserta didik akan mengenali kata-kata dasar, memahami maknanya, serta mampu menyusunnya dalam kalimat sederhana, peserta didik juga diharapkan bisa menggunakan kosakata dalam kalimat dengan baik dan benar baik secara tertulis maupun secara lisan	1. Peserta didik mampu mengenali dan mengidentifikasi kosakata dasar C3	1. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan kontekstual dan menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dengan baik C3	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10
	3. Peserta didik mampu memahami makna kata dalam sebuah konsep C4	2. Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali kosakata dengan baik dan benar C4	11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20
	4. Peserta didik mampu menggunakan dan membuat kosakata dalam kalimat sederhana C5	3. Peserta didik mampu menggunakan kosakata dengan membentuk kalimat sederhana dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan C6	21,22,23,24,25, 26,27,28,29,30

Sumber: Mustofa dalam (Azizah, 2020)

2. Instrumen Non Tes

Salah satu instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian observasi yang digunakan peneliti untuk melakukan pengamatan aktivitas peserta didik saat kegiatan pembelajaran menggunakan model *pembelajaran brain-based learning* berbantuan media *flashcard*. Berikut adalah kisi-kisi penilaian observasi yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik.

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen keterlaksanaan model *brain-based learning*

No	Sintaks model <i>brain-based learning</i>	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1	Pra-pemaparan	Keterlibatan dalam mendengarkan dan memahami gambaran materi	Observasi	<i>rubrik</i>
2	Persiapan	Keterlibatan dalam membangkitkan rasa ingin tahu serta merespon stimulasi atau pertanyaan pendahuluan	Observasi	<i>rubrik</i>
3	Inisiasi dan akuisisi	Kemampuan memahami materi baru yang disampaikan dan aktif dalam menerima dan mencatat informasi	Observasi	<i>rubrik</i>
4	Elaborasi	Dapat mendiskusikan dan mengelaborasi materi yang dipelajari.	Observasi	<i>rubrik</i>
5	Inkubasi dan memasukkan memori	Kemampuan mengintegrasikan materi ke dalam ingatan dan pengelolaan waktu istirahat dan pemanfaatannya untuk refleksi.	Observasi	<i>rubrik</i>
6	Verifikasi dan pengecekan keyakinan	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan evaluasi dan Keaktifan dalam mengajukan pertanyaan atau klarifikasi.	Observasi	<i>rubrik</i>
7	Perayaan dan Integrasi	Membuat kesimpulan materi dan merayakan pencapaian pembelajaran	Observasi	<i>rubrik</i>

Sumber: (Awalina dkk., 2024)

Tabel 7. Rubrik penilaian aktivitas *brain-based learning*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Pra-pemaparan (gambaran tentang pembelajaran yang akan dipelajari)	Peserta didik tidak aktif dalam terlibat memahami gambaran pembelajaran	Peserta didik kurang aktif dalam terlibat memahami gambaran pembelajaran	Peserta didik cukup aktif dalam terlibat memahami gambaran pembelajaran	Peserta didik aktif terlibat memahami gambaran pembelajaran
Persiapan (menciptakan keingintahuan peserta didik)	Peserta didik tidak mampu dalam merespon stimulasi atau	Peserta didik kurang mampu dalam merespon stimulasi atau	Peserta didik cukup mampu dalam merespon stimulasi atau	Peserta didik mampu dalam merespon stimulasi atau

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
	pertanyaan pendahuluan	pertanyaan pendahuluan	pertanyaan pendahuluan	pertanyaan pendahuluan
Inisiasi dan Akuisisi (proses penanaman materi)	Peserta didik tidak mampu memahami materi baru yang disampaikan	Peserta didik kurang mampu memahami materi baru yang disampaikan	Peserta didik cukup mampu memahami materi baru yang disampaikan	Peserta didik mampu memahami materi baru yang disampaikan
Elaborasi (tahap pemrosesan)	Peserta didik tidak mampu dalam mendiskusikan dan mengelaborasi materi yang dipelajari	Peserta didik kurang mampu dalam mendiskusikan dan mengelaborasi materi yang dipelajari	Peserta didik cukup mampu dalam mendiskusikan dan mengelaborasi materi yang dipelajari	Peserta didik mampu dalam mendiskusikan dan mengelaborasi materi yang dipelajari
Inkubasi dan Memasukkan Memori (pemberian waktu istirahat sejenak)	Peserta didik tidak bisa mengintegrasikan materi ke dalam ingatan	Peserta didik kurang bisa mengintegrasikan materi ke dalam ingatan	Peserta didik cukup bisa mengintegrasikan materi ke dalam ingatan	Peserta didik bisa mengintegrasikan materi ke dalam ingatan
Verifikasi dan Pengecekan Keyakinan (mengkonfirmasi pembelajaran)	Peserta didik tidak lancar dalam menjawab pertanyaan evaluasi dan tidak aktif dalam mengajukan pertanyaan atau klarifikasi.	Peserta didik kurang lancar dalam menjawab pertanyaan evaluasi dan kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan atau klarifikasi.	Peserta didik cukup lancar dalam menjawab pertanyaan evaluasi dan cukup aktif dalam mengajukan pertanyaan atau klarifikasi.	Peserta didik lancar dalam menjawab pertanyaan evaluasi dan aktif dalam mengajukan pertanyaan atau klarifikasi.
Perayaan dan Integrasi (menanamkan kecintaan dan arti penting tentang belajar)	Peserta didik tidak berani dalam menyimpulkan materi yang dipelajari	Peserta didik kurang berani dalam menyimpulkan materi yang dipelajari	Peserta didik cukup berani dalam menyimpulkan materi yang dipelajari	Peserta didik berani dalam menyimpulkan materi yang dipelajari

Sumber: (Awalina dkk., 2024)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Upaya untuk mendapatkan data yang lengkap, maka instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian

harus memenuhi beberapa syarat uji coba instrumen yaitu validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh dari hasil uji prasyarat instrumen akan dihitung atau diolah menggunakan SPSS 25 *for windows. Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), atau Paket Statistik untuk Ilmu Sosial merupakan salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk membantu dalam pengolahan, perhitungan, dan analisis statistik data. Instrumen diuji cobakan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Metro Barat. SD Negeri 3 Metro Barat dipilih karena memiliki akreditasi sekolah yang sama dengan SD Negeri 4 Metro Barat yaitu akreditasi B, kedua SD ini juga menerapkan kurikulum 2013 pada seluruh kelas.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur (Arikunto, 2013). Pada uji validitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 26 *for windows* untuk menunjukkan seberapa akurat alat ukur yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur. Untuk menguji validitas atau kesahihan butir soal tes, digunakan rumus korelasi *product moment* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor total

$\sum XY$ = Total perkalian skor item dan total

Sumber: (Arikunto, 2013)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26 *for windows*. Berikut adalah Langkah-langkah uji validitas menggunakan *software* SPSS menurut (Janna dan Herianto, 2021)

1. Buka aplikasi SPSS, silahkan atur format yang ada di pada *variable view*. Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji oleh anda.
2. Lalu, input data di data view.
3. Selanjutnya, mencari nilai total dari variabel X dengan klik menu transform lalu *compute variable*. Maka akan muncul kotak dialog. Lakukan pengisian di kolom target *variable* dan *numeric expression* dan klik ok.
4. Selanjutnya, mencari nilai rhitung dengan klik *analyze–correlate–bivariate*. Maka akan muncul kotak dialog.
5. Lalu, pindahkan semua item variabel ke kotak variables. Pada *correlation coefficients* beri tanda *checkbox* ((√) pada *pearson*. Dibawahnya beri tanda *checkbox* ((√) *two-tailed* dan juga tanda *checkbox* ((√) *flag significant correlation*. Lalu, klik ok.

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Uji coba instrumen ini dilakukan pada 17 peserta didik di SD Negeri 3 Metro Barat. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas Instrumen soal tes dengan $N = 17$ dengan signifikansi 0,05 r_{tabel} adalah 0,482. Adapun rekap data hasil perhitungan tabel berikut.

Tabel 9. Hasil uji validitas soal bahasa Inggris

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	0,494	0,482	Valid	Digunakan
2	0,513	0,482	Valid	Digunakan
3	0,750	0,482	Valid	Digunakan
4	0,628	0,482	Valid	Digunakan
5	0,597	0,482	Valid	Digunakan
6	0,809	0,482	Valid	Digunakan
7	0,546	0,482	Valid	Digunakan
8	0,709	0,482	Valid	Digunakan
9	0,745	0,482	Valid	Digunakan
10	0,648	0,482	Valid	Digunakan
11	0,727	0,482	Valid	Digunakan
12	0,625	0,482	Valid	Digunakan
13	0,809	0,482	Valid	Digunakan
14	0,486	0,482	Valid	Digunakan
15	0,668	0,482	Valid	Digunakan
16	0,496	0,482	Valid	Digunakan
17	0,545	0,482	Valid	Digunakan
18	0,619	0,482	Valid	Digunakan
19	0,567	0,482	Valid	Digunakan
20	-0,567	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
21	0,560	0,482	Valid	Digunakan
22	0,084	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
23	0,342	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid dan 3 butir soal dinyatakan tidak valid. Kemudian 20 butir soal valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat penelitian di SD Negeri 4 Metro Barat. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 19, halaman 152).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan.

Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2016). Penelitian ini melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS 26 *for windows*. Penelitian ini mengukur reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach berikut ini.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 n : Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum a_b^2$: Skor tiap-tiap item
 a_1^2 : Varians soal

Kriteria pengujian apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, dan begitupun sebaliknya, apabila $r_{11} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel . Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut.

Tabel 10. Klasifikasi reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Uji reliabilitas juga dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS 23 *for windows*. Berikut Langkah-langkah uji reliabilitas menurut (Janna dan Herianto, 2021).

- a) Buka program SPSS lalu entry data nilai ke dalam *variable view* dan *data view*.
- b) Kemudian, klik *analyze—scale—reliability analyze*.
- c) Lalu, akan muncul tampilan *reliability analyze*. Pindahkan seluruh data variabel berupa skala ke kolom items (sebelah kanan) dan pilih model alpha.
- d) Setelah itu, klik *statistics* dan pada bagian *descriptive for* beri tanda *checkbox* (☒) *scale* dan *scale if item deleted*. Lalu, klik *continue*,
- e) Kemudian, klik *ok*.

Uji reliabilitas butir soal menggunakan bantuan program SPSS.

Dikatakan reliabilitas apabila $r_{11} = 0,70$ atau lebih ($r_{11} \geq 0,70$). Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Tabel uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.921	20

Sumber: Peneliti 2025

Tabel 10 menunjukkan bahwa nilai reliabilitas butir soal sebesar 0,921 (lampiran 20, halaman 159) untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2016).

Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

$\bar{X}A$ = Rata-rata skor kelompok atas

$\bar{X}B$ = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Sumber: (Arikunto, 2013)

Untuk mengetahui taraf klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2013)

Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji daya beda soal menggunakan SPSS 26 *for windows*, diketahui hasil dari uji daya beda soal tersebut tertera pada tabel berikut.

Tabel 13. Hasil uji daya beda soal

No	Kategori	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Cukup	17	1
2	Baik	2,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,18,19	14
3	Baik Sekali	1,3,7,16,20	5

Sumber: Peneliti 2025

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal terdapat 1 butir soal yang bernilai cukup, 14 butir soal yang bernilai baik, dan 5 butir soal yang bernilai baik sekali (lampiran 21, halaman 160). Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Penguasaan Kosakata (Kognitif)

Nilai penguasaan kosakata peserta didik secara individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah Skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar (2013)

b. Nilai Rata-rata Penguasaan Kosakata

Menghitung nilai rata-rata penguasaan kosakata seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata skor kelompok atas

$\sum X_i$ = Rata-rata skor kelompok bawah

$\sum X_n$ = Rata-rata skor kelompok bawah

Sumber: Kunandar (2013)

c. Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan menggunakan bantuan program SPSS 26. Adapun kriteria *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. kriteria uji N-Gain

Nilai Gain	Kategori
$0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$	Kriteria Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$	Kriteria Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Kriteria Rendah

Sumber : (Arikunto, 2013)

d. Persentase Keterlaksanaan Model Brain-Based Learning

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran problem based learning dalam

kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1- 4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 15. Interpretasi aktivitas pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2013)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Statistika yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji *Saphiro Wilk* dengan menggunakan rumus SPSS dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun rumus *Shapiro Wilk* sebagai berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1}) \right]^2$$

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

$$G = b_n + C_n + I_n \left[\frac{T_3 - T_n}{1 - T_3} \right]$$

Keterangan:

- a_i = koefisiensi *test Shapiro Wilk*
 X_{n-i+1} = angka ke $n - i + 1$ pada data
 X_i = angka ke i pada data
 G = identik dengan nilai Z distribusi normal
 $b_n + C_n + I_n$ = konfersi statistik *Shapiro Wilk*
 Sumber: (Sugiyono, 2015)

Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26 *for windows*. Adapun langkah-langkah uji normalitas menurut (Siti dan Kasmadi, 2014) sebagai berikut:

- 1) Rumusan hipotesis:
 - H_0 = Data tidak berdistribusi normal
 - H_a = Data berdistribusi normal
- 2) Mencari nilai signifikan normalitas data dengan mengolahnya menggunakan program SPSS. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan program SPSS.
 1. Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
 2. Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
 3. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *dependent list*
 4. Selanjutnya klik tombol *plots* lalu beri tanda checklist ($\checkmark$) pada *normality plots with test*.
 5. Klik *continue*, lalu *ok*
- 3) Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan berlaku sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. penelitian ini melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 26 *for windows* untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F menurut Muncarno (2017) yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikasinya adalah

$$\alpha = 5\% \text{ atau } 0,05$$

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

Uji homogenitas juga dapat dilakukan menggunakan program SPSS 26 for windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu *analyze*, kemudian klik *descriptive statistic*, lalu pilih *explore*.
- 3) Pilih tombol *plots*.
- 4) Pilih *lavene test*, untuk *power estimation*.
- 5) Klik *continue*, lalu ok.

Uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikasi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0,05), maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebuah cara yang digunakan untuk menguji apakah penelitian yang dilakukan memberikan hasil yang bermakna

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh penerapan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata. Perhitungan uji regresi sederhana pada penelitian ini dibantu dengan program SPSS 26. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh nilai F_{hitung} nya. Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian

dibandingkan dengan F_{tabel} . Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Muncarno, 2017). Rumusan hipotesis yaitu.

Adapun Langkah-langkah uji regresi sederhana dapat dilakukan menggunakan program SPSS 26 *for windows* sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS lalu klik variabel view, selanjutnya pada kolom *name* untuk baris pertama tulis X, baris kedua tulis Y. lalu, pada kolom label baris pertama tulis variabel bebasnya dan baris kedua tuliskan variabel terikatnya.
- 2) Klik data view, selanjutnya masukkan data penelitian.
- 3) Klik menu *analyze-regression-linear*
- 4) Setelah itu akan muncul kotak dialog *linear regression*.
Masukkan variabel bebas (X) ke kotak independent dan masukkan variabel terikat pada kotak *dependent*. Lalu, klik enter.
- 5) Langkah terakhir klik ok, maka akan keluar output SPSS regresi sederhana.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima Berikut hipotesisnya:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.

b. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan penerapan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji t menggunakan program SPSS 26 for windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS 23 dan buat file dataset baru dengan mengklik file dan kemudian *new* atau *open* jika sudah memiliki file dataset yang ingin digunakan.
- 2) Masukkan data yang ingin diuji dengan memasukkan data ke dalam tabel data di SPSS.
- 3) Pilih menu *analyze* dan kemudian *compare means* dan pilih *independent samples T test*.
- 4) Pilih variabel yang ingin diuji dengan mengklik tombol *arrow* untuk memindahkan variabel ke kotak *test variable(s)*.
- 5) Pilih variabel yang akan digunakan sebagai variabel *grouping* pada kotak *grouping* variabel.
- 6) Pilih opsi *define groups* jika ingin menentukan kelompok sendiri dan masukkan nilai yang mewakili kelompok pada kotak group 1 dan group 2.
- 7) Klik ok dan SPSS akan menampilkan *output* hasil uji t.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu jika $\text{Sig. (2-tailed)} \leq 0,05$ maka H_a diterima, sedangkan jika $\text{Sig. (2-tailed)} \geq 0,05$ maka H_o diterima.

Berikut hipotesis penelitiannya:

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat dan menganalisis perbedaan kemampuan penguasaan kosakata antara penerapan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* dengan penerapan model *brain-based learning* tanpa berbantuan media pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Barat. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa: terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ pada pengaruhnya dan dengan signifikansi (2-tailed) yaitu $0,012 < 0,05$ pada pengujian sampel t-test yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* dengan penggunaan model *brain-based learning* tanpa berbantuan media terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar yang dimana penggunaan model *brain-based learning* berbantuan media *flashcard* lebih baik digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat.

B. Saran

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam memperkaya penguasaan kosakata bahasa Inggris, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Salah satu upayanya adalah dengan rutin membaca bahan bacaan berbahasa Inggris, mencatat dan mengulang kosakata baru, serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan lebih memberikan perhatian khusus terhadap upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memperkaya kegiatan pembelajaran dengan metode atau media yang mendukung daya ingat peserta didik, serta secara konsisten melatih peserta didik untuk menggunakan kosakata baru dalam berbagai konteks, baik lisan maupun tulisan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung program-program pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kosakata bahasa Inggris peserta didik, seperti dengan menyediakan fasilitas pendukung, pelatihan guru, atau pengadaan media pembelajaran interaktif. Dukungan ini bertujuan untuk membantu peserta didik memperluas kosakata mereka secara efektif dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut yang fokus pada strategi-strategi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, baik melalui penerapan model pembelajaran tertentu, penggunaan media inovatif, atau pendekatan lain yang relevan. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan dengan melibatkan berbagai tingkat kelas atau materi bahasa Inggris yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, dan Mustika, A. 2022. "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)." *an-Nisa* 15(1):1–8.
<https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>.
- Abshari, Izza, N., Yurisma, Y. D. 2023. "Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas III dan IV SD." *Judikatif* 5(2):59–73. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>.
- Adawiyah, dan Fatnaton. 2021. "Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Paris Langkis* 2(1):68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>.
- Ade, B. S., Dwi, A., Firstania, A., Habibah, D., Dewi, Sartika, D., Oktari, D., dan Nopitaria, H. 2020. "Uji Statistik Non Parametrik." *Jurnal Universitas Esa Unggul* (May). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33332.48000>.
- Adil, dan Ahmad. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Padang: Press Indonesia.
- Agustina, Rifka, Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, L., Angelianawati, Meliana, I., Sidik, A. E., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, Pawan, Ikhrum, Astri, Ratnadewi, dan Hardika. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. diedit oleh N. P. Gatriyani dan N. Mayasari. Makassar: CV. Tohar Media.
- Airlanda, dan Septian, G. 2021. "Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Amini, Nur, dan Suyadi. 2020. "Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini." *PAUDIA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Andaara. 2020. "Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan Website Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Konsep Termodinamika." *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah* 1–80.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/49848>
- Arafah, A., Sukriadi, dan Samsuddin, F. A. 2023. "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Mipa* 13(2):358–66. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>.

- Anggraini, Rhohimah R., Murniviyanti, dan Pratama, A. 2022. "Analisis Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Kelas I Dengan Menggunakan Model Jigsaw." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15(2):107–114. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.107-114>.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Ed.
- A'yun, Q. A. 2023. "penerapan model pembelajaran brain based Learning (bbl) untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 di sdn singgahan 01 kec. Kebonsari kab. Madiun." *Jurnal Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/24784>
- Astawia, dan Nur. 2019. "Penerapan Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Pada Siswa Autis Kelas VIII SMPLB di SLB-C YPPLB Makassar." *UNS : Jurnal Universitas Negeri Semarang* 1–23. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/22358>
- Astika, Lily, Husna, N., dan Mariyam. 2023. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan Model (BBL) Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX di SMP Negeri 3 Singkawang." *Innovative: Journal Of Soccial Science Research* <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Aulia, dan Anita, E. 2023. "Penyiapan Generasi Global Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SD Negeri Empan." *Madaniya : Jurnal Universitas Teknologi Sumbawa* <https://doi.org/10.53696/27214834.617>
- Awalina, Azmi, F., Utami, M., dan Rahmawati, Y. 2024. "Peningkatan Literasi Sains Melalui Pendekatan Brain-Based Learning: Penelitian Tindakan Kelas." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(3):64–78. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3411>
- Ayyubi, Imam, I., Islamiah, D., Fitriyah, Agustin, M., dan Rahma, A. 2024. "Penerapan Model Brain Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2):68–79. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i2.11>.
- Azizah, dan Nur, H. 2020. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall." *Jurnal Alsuniyat* 1(1):1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>.
- Azzahra, dan Natasya. 2023. "Media Flash Card untuk Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 2(2):517–21. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7852>

- Bahri, dan Syaiful. 2023. "Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Masa Merdeka Belajar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(4):2871–80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>.
- Basri, H. H., Sabang, dan Jura. 2021. "Media Eksakta Pengaruh Model Brain Based Learning (BBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Laju Reaksi The Influence of Brain Based Learning (BBL) Model toward Learning Outcomes of Students Grade XI on Reaction Rate Materials." *Jurnal FKIP Universitas Tadulako* 17(1):62–66. <https://doi.org/10.22487/me.v17i1.835>
- Budi, dan Gunarjo S. 2020. "Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning pada Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Kota Palangka Raya." *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11(2):353–61. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i2.108>
- Budi, I., Sandi, dan Mufliva, R. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Brain Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar 83 JPGSD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* (1):83. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v7i1.53576>
- Cesare, A., Andini, Rahmadani, A. S., dan Alfarisy, F. 2022. "Penerapan Pembelajaran Bahasa Inggris Berdasarkan Kebijakan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Negeri 155 Gresik." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(01):25–33. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i01.481>.
- Charismana, Satria, Retnawati, dan Dhewantoro. 2022. "Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN* 9(2):99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>.
- Damayanti, Siska, dan Suryadi, K. 2024. "Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Pendekatan Brain-Based Learning dalam Mewujudkan Iklim Belajar yang Menyenangkan." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(1):693–706. <https://doi.org/10.58230/27454312.367>
- Daulay, Indra, M., dan Ediputra, K. 2024. "Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris di SMP Negeri 10 Bengkalis The Influence of the Contextual Teaching and Learning Model on Vocabulary Mastery and English Writing Ability at." *Jiic : Jurnal Intelek Insan Cendikia* 4313–23. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Dewati, Bhuana. 2020. "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Dengan Metode Word Square." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 3(1):31–35. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v3i1.2850>

- Dian, H., Yon, A. E., dan Edi, S. 2024. "Enhancing Student'S English Vocabulary Through Flashcards (an Action Research At Tk an-Nuur Bekasi)." *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara* 2(2):282–92. <https://doi.org/10.61787/s2etbh14>.
- Diani, Henda, Irwandani, dan Fujiani, D. 2019. "Pembelajaran Fisika dengan Model Brain Based Learning (BBL): Dampak pada Keterampilan Berpikir Kritis." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(3):344–52. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i3.4360>.
- Fatonah, Djumhana, dan Hendriani. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol 6, No(2):1–13. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v6i2.40026>
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, dan Elise. 2020. "Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2):1216–27. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Firdausi, Izzatillah, N. 2020. "Pengembangan media Flashcard untuk Meningkatkan perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) Di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah." *Kaos GL Dergisi* 8(75):147–54. <https://www.journal.publication-center.com/index.php/ijece/article>
- Firmansyah, Arief, M., dan Wonorahardjo, S. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran." *Pai* 5(2):87–92. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article>
- Fitria, dan Nur, T. 2022. "Pengajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris (English Basic Vocabulary) dengan Metode Drilling Untuk Anak-Anak Desa Kalangan Mulur Sukoharjo." *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi* 1(2):67–72. <https://doi.org/10.34312/ljpmt.v1i2.15435>.
- Hajidi, Muhammad, Mulyasari, dan Fitriani. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(1):373–78. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i1.20685>
- Hamid, Abdul, Hilmi, dan Mustofa, S. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4(1):100. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>.
- Hardi, Angraini, V., dan Rizal, S. M. 2020. "Analisis Buku Teks Pelajaran Bahasa Inggris SD Berdasarkan Karakteristik Pembelajar Muda pada Kelas Rendah." *Jurnal Basicedu* 4(4):1398–1407. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.605.

- Harefa, dan Darmawan. 2020. "Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Pada Model Pembelajaran Learning Cycle Dengan Materi Energi dan Perubahannya." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(01):25. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.882>.
- Hasanah, Nurul, Rusdi, dan Wulandari, A. B. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Komunikasi Dasar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(2):914–21. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.717>.
- Inayah A. M., Lolotandung, R., dan Irmawati M. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(1):29–38. <https://doi.org/10.47178/elementary.v6i1.2056>.
- Istiqomah. 2024. "inggris dengan menggunakan invitation card." *Japs : Jurnal Analisis Pendidikan Sosial* 1(5):56–62. <https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article>
- Janna, Miftahul, N., dan Herianto. 2021. "Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS." <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Kandasamy, Kasturi, Ibrahim, N. A., Jaafar, H., dan Yasmin, H. 2021. "Enhancing Vocabulary Acquisition and Retention Through the Brain-Based Learning Strategies." *AJELP: Asian Journal of English Language and Pedagogy* 9(2):26–42. <https://doi.org/10.37134/ajelp.vol9.2.3.2021>
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Larasaty, Gina, Anggrarini, N., dan Efendi, N. 2022. "Fun English' sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu." *Room of Civil Society Development* 1(2):96–102. <https://doi.org/10.59110/rcsd.v1i2.35>.
- Lestari, Ayu, D., Legiani, H., dan Raharja, M. R. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Debat Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XII SMAN 16 Kabupaten Tangerang)." *Jurnal Kewarganegaraan* 7(1):941–50. <https://doi.org/10.31316/jk.v7i1.5063>
- Lestari, Gita, E., Bahar, A., dan Elvinawati. 2020. "Perbandingan Model Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Dan Bamboo Dance Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Kota Bengkulu." *Alotrop* 4(2):142–47. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i2.16696>.

- Lindawati, dan Putu. 2019. "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card." *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel* 2(2):59.
https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40.
- Mannahali, Misnah, Nur, M., dan Burhanuddin. 2021. "Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman." *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics* 2(1):65.
- Masgumelar, Kuku, N., dan Mustafa, S. P. 2021. "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2(1):49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.
- Meisani, dan Royani, D. 2021. "Persepsi siswa terhadap implementasi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar." *Didaktika* 1(2):243–53. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.36813>.
- Meylina, dan Mulyaningsih. 2023. "Edukasi Bahasa Inggris Dasar untuk Anak-Anak Setingkat Sekolah Dasar di Kelurahan Korong Gadang." *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* 3(4):186–93. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v3i4.563>.
- Mirdad, dan Jamal. 2020. "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)." *Indonesia Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam* 2(1):14–23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mitami, Mutaqqien, N., dan Budiatman. 2024. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SDN Pegadungan 02 Pagi." 1–23. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4342>
- Muhammad, Dhori. 2021. "Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung." *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 1(1):110–24. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-09>.
- Mukaramah, Mely, Kustina, R., dan Rismawati. 2020. "Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 1(1):1–9. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article>
- Muliana, dan Nyoman. 2020. "Mengatasi Kesulitan dalam Berbahasa Inggris." *Linguistic Community Services Journal* 1(2):56–63.
<https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2659.56-63>.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudan Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamin Group.

- Murniviyanti, Liza, Surmilasari, N., Supena, A., dan Yufiarti. 2022. "Penerapan Model Bengkel Sastra dalam Membentuk Emosi Positif pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):5491–5500. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2772>.
- Musdalifah. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card." *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3(3):195–205. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i3.2446>.
- Nasiroh, Ilma, Iswandi, dan Fanirin. 2024. "Pemanfaatan Media Flash Card pada Pembelajaran Mufradat Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma' had Al - Zaytun Tahun 2024 untuk memotivasi , membimbing , mengembangkan , serta meningkatkan keterampilan . Selain Allah berfirman :” *Atmosfer : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* (4). <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i4.1067>
- Nihlatul, Hayyati, Sri, N.W., dan Hisny. 2023. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Al-Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2023.21.2.653-663>
- Nurjanah, Hilda, dan Jusniani, N. 2020. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Brain Based Learning." *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 2(1):89–95. <https://doi.org/10.37058/jarme.v2i1.789>
- Octavia, dan Shilphy, A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pandu, G. 2020. *Dongkrak Kinerja Otak Berpikir Lebih Cepat: Beragam Cara Memaksimalkan Kinerja Otak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Parawansa, Indah, K., Haryanto, dan Mulyani, S. P. 2022. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman." *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 2(2):72–78. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>.
- Perangin-Angin, Mehuli, Simon, A., Manggala, Fitriati, Putranti, Rosiandani, Anindita, D. Puri, dan Elisabeth. 2023. "Menjawab Kebutuhan Pekerja Migran Indonesia Berketerampilan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Global." *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(1):37–43. <https://doi.org/10.24071/aa.v6i1.5082>.
- Polii, Joel, dan Meyva. 2022. "Manajemen Pendidikan Agama Kristen dalam Ketahanan Keluarga." *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership* 3(1):117–32. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>.

- Puspitasari, dan Dewi. 2023. "Optimalisasi Penerapan Prinsip Pembelajaran Brain-Based Learning Pada Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara." *Pertemuan Ilmiah Tahunan Nasional Asosiasi Profesi Widyaiswara Indonesia Tahun 2023* 41–50.
<https://ejournal.iwi.or.id/ojs/index.php/prosiding/article>
- Rachmah, dan Amalia. 2023. "Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 1(2):288–94.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7802>
- Rahmasari, dan Septarini, B. 2022. "Aplikasi Microsoft Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa SD pada Masa Pandemi." *Jurnal Basicedu* 6(2):2854–62.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2506>.
- Ramadhanti, Wulan, N., Kusumaningrum, Anakotta. 2022. "Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong." *Jurnal Papeda* 4(1). <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article>
- Riadhoh, dan Larasati. 2024. "Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya* 2(4):167–80.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.815>.
- Rianti. 2023. "An Analysis Of Factors For Students' Vocabulary Mastery In English At Smpn 35 Makassar." *Nucl. Phys.* 13(1):104–16.
<https://doi.org/10.52208/aellj.v8i2.1068>
- Rokhimawan, Agung, Badawi, dan Aisyah, S. 2022. "Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2):2077–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>.
- Rosnawati, S. P. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Arab.
- Rukajat, dan Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deppublish Publisher.
- Saragih, Monika, L., Tanjung, S. D., dan Dewi Anzelina. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik." *Jurnal Basicedu* 5(4):2644–52.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>.
- Sartika, dan Budi, S. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.

- Sarumaha, Murnihati, dan Harefa. 2023. "Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Siswa." *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora* 5(1):27–36.
<https://doi.org/10.57094/ndrumi.v5i1.517>.
- Semiun, Trivict, T., Wisrance, M., Napitupulu, H., Seran, Luruk, dan Pale. 2022. "Pelatihan Pidato Bahasa Inggris sebagai upaya Peningkatan Kemampuan Speaking." *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5(02):2015–2222. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v5i02.5516>.
- Shahbana, Baby, E., dan Satria, R. 2020. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9(1):24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sherly, O. P., dan Wijayanti, S. N. 2019. "Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran." *Sustainability (Switzerland)* 11(1):1–14.
<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article>
- Siti, Nia, dan Kasmadi. 2014. "Panduan Modern Penelitian Kuantitatif".
Bandung: Alfabeta.
- Sondakh, Christie, dan Febriani, M. 2022. "Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 1(3):346–51.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>
- Sugiharti, Endah, R., dan Riftina, Y. 2019. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan." *Indonesian Journal of Primary Education* 2(2):14. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Ed.
- Sujarwo, dan Akhiruddin. 2020. "Pendampingan Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa." *Membangun Negeri : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(2):55–65. <https://doi.org/10.35326/pkm.v4i2.746>
- Sutrisna, dan Gede. 2021. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Widya Accarya* 12(1):117–27.
<https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1071.117-127>.
- Sutrisno, Budi, A., Fauziah, dan Razak, F. 2024. "Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powerpoint." *Jurnal IPMAS* 4(1):28–40.
<https://doi.org/10.54065/ipmas.4.1.2024.468>.

- Syahrizal, Hasan, dan Jailani, S. 2023. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif." *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1(1):13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.
- Thityn, N., dan Arif. 2020. "Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab." *A Jamiy Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 9(1):1–15.
- Ulfa, dan Mariatul, T. 2020. "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini." *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1(1):34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>.
- Wahab, Gusnarib, dan Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Vol. 3. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents.
- Wangsa, Nina, A., Ruswan, dan Nurmahanani, I. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *As-Sabiqun* 5(5):1347–58. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3881>.
- Wekke, dan Ismail Suardi. 2019. *Metode Penelitian Ekonomi Syariah*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- Wilson, Agus, dan Sutrisno. 2022. "Efektifitas Aplikasi Cake Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa." *Research and Development Journal of Education* 8(1):263. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12093>.
- Listari, dan Alimni. 2023. "Pendidikan Islam Masa Dinasti Abbasiyah dan Perkembangan Pendidikan Islam Masa Modern." *Jurnal Pendidikan Tematik* 4(2):119–29. <https://siducat.org/index.php>
- Yahya, Istiqomatul, S. A., dan Solihati, N. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5):7941–49. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3687>.
- Ying, Y., Marchelline, dan Wijaya. 2021. "Using Technology-Flashcard to Encourage Students Learning Mandarin." *Journal of Physics: Conference Series* 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012138>.
- Yogi, Andriani, P., dan Syam, H. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3):61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

- Yuda, I., Dantes, D.,d dan Sulastri, S. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis-Otak (Brain-Based Learning) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri di Desa Sinabun.” *IMED (Issues In Mathematics Education)* 2(2):152–60. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.868>
- Yuniwati, dan Hesti. 2021. “Penerapan Brain Based Learning Dengan Metode Whole Brain Teaching Terhadap Raden Intan Lampung.” *Uin Raden Intan Lampung* 36. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/17406>
- Zaifullah, Cikka, H., dan Kahar, I. M. 2021. “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19.” *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(2):9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>.
- Zaini, dan Abdullah. 2023. “Implementasi Metode Klasikal Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar PAI Pada Siswa Di SMP Ulul Albab.” *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 4(2):33–42. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v4i2.989>
- Zakiyah, Fikayatuz, dan Rosyidah. 2021. “Brain Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Jerman.” *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 6(1):50. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i1.572>.