

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
KELAS V SD**

(Skripsi)

Oleh

**MASITA PUTRI KIRANA
NPM 2113053182**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS V SD

Oleh

MASITA PUTRI KIRANA

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V di SDN 1 Giriklopomulyo. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 96 peserta didik dan sampel berjumlah 64 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Pengumpulan data dengan teknik tes dan observasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: Bahasa Inggris, *flashcard*, *make a match*,, penguasaan kosakata, peserta didik SD

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE MAKE A MATCH ASSISTED BY FLASHCARD MEDIA ON ENGLISH VOCABULARY MASTERY OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

MASITA PUTRI KIRANA

The problem in this study was the low English vocabulary mastery of fifth-grade students at SDN 1 Giriklopomulyo. The purpose of this study was to find out the influence of the cooperative learning model type Make a Match assisted by flashcard media on students' English vocabulary mastery. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample in this study consisted of 64 students, determined using a non-probability sampling technique, namely purposive sampling. Data collection used test and observation techniques. Hypothesis testing used a simple linear regression test. The results of the study showed that the cooperative learning model type Make a Match assisted by flashcard media influences the English vocabulary mastery of fifth-grade students at SDN 1 Giriklopomulyo in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Elementary students, english, flashcard, make a match, vocabulary mastery

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
KELAS V SD**

Oleh

MASITA PUTRI KIRANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan 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 MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS KELAS V SD**

Nama Mahasiswa

: Masita Putri Kirana

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113053182

Program Studi

: PGSD

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Frida Destini, M.Pd.
NIP. 198912292019032019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Sj.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Ujang Efendi, M. Pd. I.

Sekretaris

: Frida Destini, M.Pd.

Penguji Utama

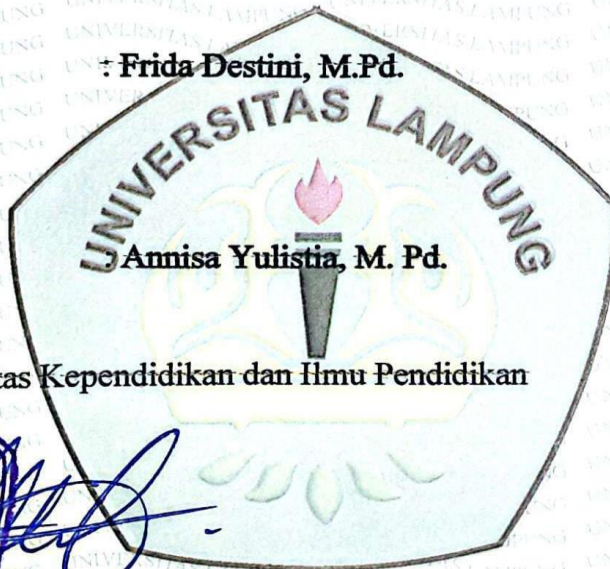
: Annisa Yulistia, M. Pd.

2. Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juni 2025



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MASITA PUTRI KIRANA
NPM : 2113053182
Program Studi : PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025

Yang Menyatakan,



MASITA PUTRI KIRANA

NPM 2113053182

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Masita Putri Kirana lahir di Prabumulih, Sumatra Selatan, pada tanggal 23 Maret 2003. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Priyo Jatmiko dan Ibu Handriani.

Pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 08 OKU Baturaja
2. SMP Negeri 02 Baturaja
3. SMA Negeri 01 Baturaja

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa peneliti aktif dalam organisasi mahasiswa yaitu FORKOM PGSD sebagai anggota divisi Pendidikan dan HIMAJIP sebagai anggota divisi DANUS. Pada tahun 2024, peneliti melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 3 Tanjung Baru, Lampung Selatan.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(Q.S Al-Insyirah: 6-7)

“Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan penyesalan datang karena kamu selangkah lagi untuk menang”

(Raden Ajeng Kartini)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Sempurna. Hanya atas izin-Mu ya Allah sehingga aku diberi kesempatan sampai pada titik ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Kupersembahkan karya tulis ini dengan kerendahan hati mengharap ridho dari Allah SWT sebagai tanda cinta kasihku dan rasa syukurku untuk:

Orang tuaku tercinta

Ayahku Priyo jatmiko serta ibuku Handriani tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa serta kasih sayang dalam setiap langkah hidup saya. Terimakasih telah membimbing, memberikan kasih sayang, membesarkanku, selalu ada untukku terimakasih sudah menjadi orang tua terbaik dalam hidupku, tanpa kalian anakmu ini tidak bisa sampai pada titik ini. Semoga Allah SWT memberi balasan surga firdaus untuk kedua orang tuaku dan dijauhkan dari panasnya api neraka, amin.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang karna atas rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V SD” sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, ASEAN. ENG selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyusun skripsi serta mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengesahkan surat-menyurat guna menyelesaikan syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian dan menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ujang Efendi, M. Pd. I. selaku Ketua Penguji yang telah memberikan bimbingan, serta kepercayaan kepada peneliti sehingga terselesaikannya skripsi saya.

6. Frida Destini, M.Pd. selaku Sekretaris Penguji serta Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal semester, serta kepercayaan kepada peneliti sehingga terselesaikannya skripsi saya
7. Annisa Yulistia, M. Pd. selaku Penguji Utama yang telah memberikan kritikan dan saran sampai peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Rafista Deviyanti, M.Pd. selaku dosen validator yang telah membantu dalam proses validator instrumen pembelajaran.
9. Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat peneliti menyelesaikan perkuliahan.
10. Adik-adik saya Satrio Wibowo dan Damar Luhur Wicaksono yang selalu jadi sahabat dan penyemaangat saat dirumah dan juga kepada keluarga besar saya terimakasih telah memberikan dukungan dalam perkuliahan saya.
11. Andi Riansyah seseorang yang telah memberikan dukungan, semangat dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman saya Titin, Adilah, Miftahul, Afi, teman seperjuangan khususnya kelas E serta teman-teman KKN yang telah memberikan kehangatan, dukungan, pengalaman serta memberikan warna selama masa perkuliahan. Kebersamaan kita selama di kontrakan, perkuliahan dan dimana pun sangat berarti bagi saya.
13. Kepala sekolah SDN 1 Giriklopomulyo Nurlinawati, S.Pd yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN 1 Giriklopomulyo.
14. Wali kelas VA,VB dan VC yang telah memberikan izin untuk masuk dan melaksanakan penelitian di kelas.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tulus dan ikhlas semoga diberikan kebaikan dari Allah S.W.T.

Metro, 4 Mei 2025
Peneliti

Masita Putri Kirana
NPM 2113053182

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Belajar	12
1. Pengertian belajar.....	12
2. Tujuan Belajar	13
3. Teori- teori belajar.....	14
B. Pembelajaran.....	16
1. Pengertian pembelajaran	16
2. Tujuan Pembelajaran.....	17
C. Model Pembelajaran	18
1. Definisi Model Pembelajaran.....	18
D. Model Pembelajaran Kooperatif.....	19
1. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif	19
2. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
3. Macam-macam Model Kooperatif	22
E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a match</i>	23

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a match</i>	23
2. Sintaks Model Kooperatif Tipe <i>Make a match</i>	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make a match</i>	26
F. Media <i>Flashcard</i>	28
1. Pengertian media pembelajaran	28
2. Manfaat media pembelajaran	29
3. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	30
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	31
G. Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris	33
1. Pengertian Kosakata	33
2. Pentingnya Kosakata	34
3. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	34
4. Indikator Kosakata Bahasa Inggris	36
H. Penelitian yang relevan	38
I. Kerangka Berpikir	41
J. Hipotesis Penelitian	42
III. METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Desain Penelitian	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian	44
1. Tempat Penelitian	44
2. Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
1. Populasi Penelitian	44
2. Sampel Penelitian	44
D. Variabel Penelitian	45
1. Variabel bebas (<i>independent</i>)	45
2. Variabel terikat (<i>dependent</i>)	45
E. Definisi Konseptual dan Operasional	45
1. Definisi Konseptual	45
2. Definisi Operasional	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Teknik Tes	47
2. Teknik NonTes	49
G. Instrumen Penelitian	52
1. Jenis Instrumen	52

2. Uji Persyaratan Instrumen.....	53
H. Uji Prasyarat Analisis Data.....	57
1. Uji Normalitas.....	57
2. Uji Homogenitas.....	58
3. Uji N-Gain.....	58
I. Uji Hipotesis Penelitian.....	59
1. Uji Regresi.....	59
2. Uji – t.....	60
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Pelaksanaan Penelitian.....	61
1. Persiapan Penelitian.....	61
2. Pelaksanaan Penelitian.....	61
3. Pengambilan Data Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian.....	61
1. Data Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	62
2. Data Aktivitas Peserta Didik dan Keterlaksanaan Model.....	67
3. Uji Persyaratan Analisis Data.....	69
4. Uji Hipotesis.....	72
C. Pembahasan.....	76
D. Keterbatasan Penelitian.....	79
1. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.....	79
2. Keterbatasan Jumlah Populasi dan Sampel.....	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas V	5
2. Nilai Tercapai Sumatif Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Semester Ganjil 2024/2025	6
3. Jumlah populasi peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo	44
4. Kisi-kisi instrument test	48
5. Rubik penilaian butir soal	48
6. Kisi-kisi lembar observasi model <i>make a match</i> berbantuan <i>flashcard</i>	50
7. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik.....	52
8. Klasifikasi validitas	53
9. Rekapitulasi uji validitas	54
10. Koefisien reliabilitas kr 20	55
11. Kategori daya pembeda soal	56
12. Rekapitulasi uji daya pembeda soal	56
13. Klasifikasi tingkat kesukaran	57
14. Rekapitulasi uji tingkat kesukaran	57
15. Distribusi hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	62
16. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i>	63
17. Distribusi hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	64
18. Rekapitulasi nilai <i>posttest</i>	65
19. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	66
20. Data observasi aktivitas peserta didik.....	67
21. Data hasil observasi keterlasanaan model.....	69
22. Rekapitulasi uji normalitas.....	70
23. Rekapitulasi uji homogenitas	71
24. Hasil uji normal n-gain (n-gain) kelas eksperimen dan kelas kontrol	72
25. Rekapitulasi uji regresi linear sederhana spss	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berpikir.....	42
2. <i>Nonequivalent control group design</i>	43
3. Histogram nilai <i>pretest</i>	64
4. Histogram nilai <i>posttest</i>	66
5. Histogram nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	67
6. Histogram data aktivitas peserta didik	68
7. Grafik keterlaksanaan model.....	69
8. SDN1 giriklopomulyo.....	181
9. Foto wawancara saat pra penelitian	181
10. Peserta didik sedang mengerjakan tes kemampuan awal.....	181
11. Pelaksanaan uji instrumen.....	182
12. <i>Pretest</i> kelas eksperimen.....	182
13. Proses Pembelajaran.....	182
14. Membagikan media <i>Flashcard</i>	183
15. Peserta didik membacakan media <i>Flashcard</i>	183
16. Menjelaskan LKPD	183
17. Peserta didik mencari pasangan kartu	184
18. Peserta didik menuliskan hasil di lkp.....	184
19. Pengecekan hasil	184
20. Proses pengulangan.....	184
21. <i>Posttest</i> eksperimen	185
22. <i>Pretest</i> kelas kontrol.....	185
23. <i>Proses</i> pembelajaran	185
24. <i>Posttest</i> kelas kontrol	185

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	90
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	91
3. Surat Izin Penelitian Uji Instrumen.....	92
4. Surat Izin Penelitian	93
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	94
6. Surat Balasan Izin Penelitian	95
7. Surat Keterangan Validasi.....	96
8. Surat Keterangan Validasi LKPD.....	97
9. Surat Keterangan Validasi Modul.....	98
10. Pedoman Wawancara	99
11. Soal Tes Kemampuan Awal Indikator Kosakata Bahasa Inggris	100
12. Analisis Soal Peserta Didik Kelas VA	101
13. Analisis Soal Pendidik Kelas VC.....	102
14. Nilai Sumatif Bahasa Inggris Peserta Didik VA dan VC	103
15. Instrumen Test.....	105
16. Modul Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	108
17. Modul Ajar Bahasa Inggris Kelas Kontrol	119
18. LKPD Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	127
19. LKPD Bahasa Inggris Kelas Kontrol.....	129
20. Salah satu hasil jawaban peserta didik uji instrumen.....	130
21. Uji Validitas	132
2. Uji Reliabilitas	134
23. Uji Tingkat Kesukaran	135
24. Uji Daya Pembeda Soal	136
25. lembar Observasi Peserta Didik Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	137
26. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	138
27. Lembar Observasi Model Make A Macth.....	141
28. Hasil LKPD Kelas Eksperimen.....	147
29. Hasil pretset kelas eksperimen	148
30. Hasil posttest kelas eksperimen	150
31. Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	152
32. Hasil Posttest Kelas Kontrol	154
33. Perhitungan Distribusi Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	156
34. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	162
35. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	172
36. Hasil Uji N-Gain Kelas Ekperimen dan Kontrol	176
37. Tabel-tabel Statistik	178
38. Foto-foto Penelitian.....	181

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang terus berkembang, kemampuan berbahasa Inggris menjadi kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Hal ini diungkapkan Ana khoerunisa & Erwin rahayu saputra (2024) yang menjadi dasar pertimbangan untuk memperkenalkan Bahasa Inggris kepada peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan Permendiknas RI No. 22 tahun 2006, Sekolah Dasar diizinkan menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, juga menjadi bahasa pengantar utama dalam pendidikan dasar, menengah, dan tinggi bagi anak-anak yang mulai mempelajarinya sejak usia sekolah.

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia seperti yang dikemukakan oleh Iswari (2017) karena bahasa merupakan alat untuk menyampaikan informasi serta maksud dan tujuan. Kemampuan berbahasa juga mempengaruhi seseorang dalam mempelajari berbagai bidang lainnya. Penguasaan bahasa sangat penting karena bahasa adalah alat utama yang digunakan untuk berinteraksi dan mewujudkan komunikasi yang efektif dalam kehidupan sosial masyarakat. Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang disebut juga Bahasa kedua atau *second language*. Ramadhanti, dkk. (2022) mengungkapkan pentingnya mempelajari bahasa Inggris adalah untuk menjadi bekal di masa depan, sehingga seseorang dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri dan masyarakat luas, serta menerapkan ilmu yang diperoleh di sekolah melalui tindakan nyata di lingkungan sosial.

Hal dasar yang harus dipelajari dalam mempelajari bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris masih terbatas pada pengenalan kosakata (*vocabulary*), padahal penguasaan kosakata merupakan syarat penting untuk berkomunikasi dalam bahasa asing. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramdhan (2017) bahwa penguasaan kosakata adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar peluang seseorang untuk mahir berbahasa, serta semakin mudah baginya untuk menyampaikan dan memahami informasi, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui simbol atau isyarat.

Anak-anak di sekolah dasar diperkenalkan dengan bahasa Inggris melalui metode yang tepat sesuai dengan karakter dan tahapan perkembangan mereka hal ini diungkapkan oleh Maili (2018), maka mereka akan lebih siap secara psikologis dan kognitif ketika melanjutkan ke jenjang sekolah menengah. Oleh karena itu, bahasa Inggris perlu diajarkan di sekolah dasar, dengan fokus pada pengenalan dasar Bahasa Inggris. Mengingat karakter anak-anak yang lebih suka bermain, pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, misalnya melalui permainan atau lagu.

Kenyataannya menurut data dari *Education First English Proficiency Index* (EF EPI) tahun 2024, Indonesia menempati urutan ke-80 dari 116 negara dengan skor 468, yang menunjukkan kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah, test ini secara publik dan siapa saja dapat mengikuti test. Tidak hanya data dari EF EPI ada pula *TOEFL iBT Report* data dari ETS yang menunjukkan bahwa skor *TOEFL iBT* rata-rata peserta didik Indonesia tahun 2022 adalah 85. Skor tersebut berada di bawah rata-rata regional Asia yang mencapai 87 dan skor maksimum 120. Hal ini menunjukkan adanya gap dalam kemampuan Bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata sangat penting dalam mempelajari Bahasa Inggris, Setyorini (2018) menyatakan bahwa siswa perlu memiliki kosakata yang memadai agar dapat menyampaikan ide-ide mereka secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tertulis. Dari hasil penelitian Muliana & Warmansyah (2022) diketahui bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang belum mampu melafalkan kosakata Bahasa Inggris dengan benar serta kurangnya pemahaman mereka terhadap kosakata Bahasa Inggris.

Masalah tersebut sejalan dengan pendapat Iswari (2017) yang mengungkapkan bahwa hal tersebut diperburuk oleh dominasi metode pembelajaran tradisional, di mana pendidik lebih sering menggunakan metode yang monoton dan berfokus pada hafalan tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik. Pada kenyataannya di tingkat sekolah dasar, pengenalan dan penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi aspek dasar yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi rendahnya penguasaan Bahasa Inggris menurut Dalilah & Sya (2022) antara lain: keterbatasan pengetahuan, rendahnya motivasi dan perhatian dalam membaca, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pengajaran kosakata, rendahnya kualitas tugas yang diberikan, serta penggunaan strategi atau teknik mengajar yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kenyataannya masalah tersebut juga terlihat di UPTD SD Negeri 1 Giriklopomulyo saat peneliti melakukan penelitian pendahuluan atau observasi pada tanggal 1 November 2024, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas sekaligus pendidik mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V diketahui masih terdapat beberapa kendala. Salah satunya peserta didik masih kesulitan dalam menguasai kosakata dan kemampuan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing yang jelas berbeda dengan Bahasa ibu dan Bahasa sehari-hari yang digunakan peserta didik.

Mata pelajaran Bahasa Inggris baru terealisasi pada semua kelas di sekolah dasar sesuai Kurikulum Merdeka hal ini menjadi salah satu kendala yang dirasakan. Dikarenakan pada awal penerapan kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Inggris hanya diterapkan di beberapa kelas saja seperti kelas IV sehingga pada kelas tinggi mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil wawancara tanggal 1 November 2024 tersebut di UPTD SD Negeri 1 Giriklopomulyo juga diketahui selama proses pembelajaran metode yang diterapkan pendidik mata pelajaran Bahasa Inggris lebih sering menerapkan metode yang konvensional. Dimana pendidik hanya menggunakan buku cetak sebagai media yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran pendidik menampilkan sebuah video ataupun gambar-gambar yang sesuai materi. Lalu berdasarkan video ataupun gambar-gambar yang ditampilkan, pendidik memberikan masalah atau pertanyaan dari materi tersebut sehingga peserta didik akan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Untuk meningkatkan kosakata peserta didik, pendidik biasanya hanya membacakan sekaligus mengartikan teks yang ada di buku dan peserta didik akan menyimak teks yang dibacakan oleh pendidik tersebut.

Pendidik juga memberikan arahan kepada peserta didik untuk mencatat dari hasil bacaan yang telah dibacakan pendidik. Peserta didik hanya mencatat lalu mengumpulkan catatan mereka yang akan dinilai oleh pendidik.

Namun, pendidik tidak melakukan pengecekan cara membaca peserta didik dengan menugaskan masing-masing individu untuk melafalkan teks tersebut. Sehingga belum ada pendalaman peserta didik mengenai suatu kosakata.

Masalah tersebut yang menjadi alasan kenapa pada UPTD SDN 1 Giriklopomulyo tingkat kemampuan kosakata peserta didiknya rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes penguasaan awal yang telah dilakukan terlebih dahulu. Pada tes penguasaan awal peneliti menggunakan indikator

menurut Nation (2021) yang mengungkapkan indikator penguasaan kosakata dapat dibagi menjadi empat aspek utama yang saling berkaitan yaitu indikator pengenalan kosakata, pemahaman kosakata, penggunaan kosakata dan pengembangan kosakata. Berikut tabel hasil untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik.

Tabel 1. Hasil awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas V

Kelas	Indikator Kosakata Bahasa Inggris	Jumlah Peserta Didik yang Tercapai	Persentase	Jumlah Peserta Didik
VA	Pengenalan kosakata	6	19,35%	31
	Pemahaman kosakata	13	41,93%	
	Penggunaan kosakata	11	35,48%	
	Pengembangan kosakata	7	22,58%	
VC	Pengenalan kosakata	9	27,27%	33
	Pemahaman kosakata	15	45,45%	
	Penggunaan kosakata	14	42,42%	
	Pengembangan kosakata	9	27,27%	

Sumber: Hasil tes penguasaan kosa kata peserta didik kelas V

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa kemampuan kosakata Bahasa Inggris kelas V UPTD SDN 1 Giriklopomulyo rendah. Dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kosakata Bahasa Inggris kelas VA lebih rendah dibandingkan kelas VC. Hal ini juga yang mempengaruhi nilai hasil ulangan sumatif peserta didik kelas V juga rendah. Berikut data yang peneliti temukan yang menunjukkan bahwa nilai hasil ulangan sumatif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di dua kelas yaitu kelas A dan C sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Tercapai Sumatif Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Semester Ganjil 2024/2025

No	Kelas	Ketercapaian				Σ Peserta didik kelas V
		Tercapai >70		Tidak Tercapai <70		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1.	VA	11	35%	20	65%	31
2.	VC	14	42%	19	58%	33
	Jumlah	25		39		64

Sumber : Dokumentasi Rekapitulasi Nilai Sumatif Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Semester Ganjil 2024/2025

Ketercapaian peserta didik dilihat dari nilai sumatif Bahasa Inggris, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang 70 masuk kategori tidak tercapai. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70 masuk kategori tercapai. Berdasarkan tabel nilai ulangan tersebut dengan jumlah peserta didik sebanyak 64 di kelas A dan kelas C. Pada kelas VA terdapat 35% peserta didik yang tercapai sedangkan yang belum tercapai sebesar 65%. Untuk kelas VC terdapat 42% yang tercapai dan 58% yang tidak tercapai.

Rendahnya hasil nilai ulangan sumatif ini menjadi masalah yang meresahkan, dan tentu membutuhkan klarifikasi dan solusi atas masalah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pendidik mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di UPTD SDN 1 Giriklopomulyo, dapat diketahui bahwa masih banyaknya peserta didik kelas V yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Inggris itu sulit. Sehingga munculah perasaan bosan, kurang antusias serta kesulitan berkonsentrasi yang akhirnya berimbas pada hasil ulangan peserta didik.

Terkait hal tersebut peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran pendidik masih menerapkan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi seperti ceramah dan tanya jawab. Padahal terdapat banyak jenis-jenis model pembelajaran seperti *Problem Based Learning* Mustofa, dkk (2020) berpendapat pendidik dapat menyediakan fasilitas yang menarik, khususnya dalam penyajian teks kosakata, sehingga peserta didik

dapat melakukan pengamatan dan mengidentifikasi informasi penting dari teks tersebut. Selain itu ada model *Project based Learning* Trianasari, dkk (2024) berpendapat dalam pembelajaran Bahasa Inggris, *Project based Learning* memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam berbagai tugas yang menuntut mereka menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks kehidupan nyata.

Selain menurut Mustofa dkk dan Trianasari dkk model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project based Learning* yang dapat mempengaruhi penguasaan kosa kata Bahasa Inggris ada pula model kooperatif yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris seperti yang dikemukakan oleh Amalia & Tarwati (2017) model pembelajaran kooperatif yang diyakini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris serta mendorong peserta didik yang lebih mampu untuk membantu teman yang kesulitan, model kooperatif memiliki berbagai macam tipe yang dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris salah satunya adalah model kooperatif tipe *make a match* hal ini sejalan dengan pendapat Widya (2013) mengemukakan *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Sehingga model pembelajaran *make a match* ini juga cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Saat proses wawancara pendidik menjelaskan bahwa selama proses pembelajaran pendidik belum pernah menerapkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik Putri & Taufina (2020) mengemukakan model kooperatif tipe *make a match* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik sekolah dasar dapat menerapkan model ini karena cocok dengan karakteristik peserta didik di jenjang pendidikan tersebut khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Tidak hanya model, media dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan.

Ada berbagai media yang dapat diterapkan pendidik untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Yuanita (2018) bahwa dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dapat menerapkan media *scrabble* dalam proses pembelajaran. selain itu menurut Biola & Patintingan (2021) media audio visual dapat diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris. Selain kedua jenis media tersebut dalam meningkatkan kemampuan kosakata pendidik juga dapat menggunakan media *flashcard* seperti yang dikemukakan Fitriyani & Nulanda (2017) yang menyatakan efektivitas media *flashcard* sangat berpengaruh terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik.

Dalam proses pembelajaran pendidik tentunya harus memperhatikan pemilihan penggabungan antara model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan diterapkan. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata pendidik dapat memilih model kooperatif tipe *Make a match* dengan media yang cocok. Astawa dan Tegeh, (2019) menjelaskan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, diperlukan penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung seperti *Microsoft PowerPoint*, yang berperan penting dalam penyampaian materi sebelum peserta didik memulai aktivitas mencocokkan soal dan jawaban. Gading & Dian Kharisma (2017) kombinasi materi yang akan diajarkan dengan media audiovisual dalam penerapan model *Make a match* membantu membangun pemahaman yang lebih mendalam, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Ada pula menurut pendapat Meidina, dkk (2024) model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah *make a match* dengan bantuan media *flashcard*. Model *make a match* dipilih karena melibatkan interaksi dan diskusi kelompok antar peserta didik, sehingga memungkinkan terjadinya berbagi pengetahuan melalui aktivitas yang menyenangkan. Terkait hal tersebut bahwa media pembelajaran *flashcard*

cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik dengan menggabungkan penerapan model kooperatif tipe *make a match*. Iswari (2017) mengemukakan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini sangat relevan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa asing dan jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas V di UPTD SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur. Oleh sebab itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul. “ Pengaruh Model Pembelajaran *Make a match* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Peserta didik kesulitan membaca dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dengan benar
3. Penggunaan model dan media pembelajaran Bahasa Inggris yang belum terlaksanakan secara optimal
4. Pendidik tidak melakukan pengecekan cara membaca peserta didik

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 kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* (X)
2. Kemampuan kosakata Bahasa Inggris kelas V SD (Y)

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SD?
2. Apakah Terdapat Perbedaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Yang Mengikuti Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Dan Peserta Didik Yang Mengikuti Model STAD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SD.
2. Mengetahui Perbedaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Yang Mengikuti Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Dan Peserta Didik Yang Mengikuti Model STAD.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan wawasan tentang kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Serta menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta Didik
Pembelajaran tipe *make a match* ini dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris dengan model *Make a match* berbantuan media *flashcard*
- b. Pendidik
Memberikan gambaran serta alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan kepada pendidik dalam pembelajaran

yang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Sebagai acuan bagi kepala sekolah dalam mengambil keputusan untuk mendukung upaya peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di sekolah melalui penerapan model pembelajaran tipe *make a match* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris.

d. Peneliti lain

Dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain dan sebagai pertimbangan pengembangan penelitian yang sejenis sehingga dapat memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris.

e. Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan baru, wawasan serta pengalaman yang sangat berharga dan tentunya bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

G. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*).
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V UPTD SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.
3. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris kelas V.
4. Tempat penelitian ini adalah UPTD SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.
5. Penelitian ini akan dilaksanakan peserta didik pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian belajar

Belajar menurut N. Siregar & Nara (2015) adalah suatu proses yang dilakukan individu, baik secara sadar maupun tidak, melalui latihan atau pengalaman yang melibatkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya dengan tujuan tertentu. Hasil dari proses belajar ini adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen dan berkontribusi pada peningkatan kualitas diri individu. Adapun pendapat lain seperti menurut Wardana & Djamaluddin, (2021) belajar adalah proses yang mengarah pada perubahan kepribadian seseorang, di mana perubahan tersebut mencakup peningkatan kualitas perilaku seperti pengetahuan, keterampilan, pemikiran, pemahaman, sikap, dan kemampuan lainnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, belajar menurut Ananda, R., Rohman & Siregar (2023) juga dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi secara berkelanjutan dalam jangka waktu tertentu. Penting untuk dicatat bahwa perubahan tersebut bukan disebabkan oleh faktor kematangan alami atau perubahan sementara, melainkan hasil dari proses pembelajaran yang sistematis dan terencana.

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli yang telah diuraikan diatas maka peneliti menerapkan teori dari pakar Wardana dan Djamaluddin tahun 2021. Dari teori tersebut disimpulkan bahwa belajar

merupakan suatu proses yang terstruktur dan dilakukan secara sadar serta terencana, yang menghasilkan perubahan permanen dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menurut Isti'adah (2020) dapat diartikan sebagai perubahan perilaku pada individu setelah melalui proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar, diharapkan terjadi peningkatan tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, tujuan belajar juga melibatkan pencapaian hasil belajar serta perolehan pengalaman berharga yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, tujuan belajar dapat dikategorikan menjadi tiga, menurut Djamaluddin (2019) yaitu sebagai berikut:

- a. **Memperoleh Pengetahuan**
Proses belajar ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir individu. Pengetahuan yang diperoleh akan memperluas kemampuan berpikir seseorang, dan sebaliknya, kemampuan berpikir yang berkembang juga berpengaruh pada pemahaman pengetahuan yang dipelajari.
- b. **Penanaman Konsep dan Keterampilan**
Keterampilan individu berkembang melalui proses belajar, di mana penanaman konsep memerlukan keterampilan baik secara fisik maupun emosional. Keterampilan fisik tercermin dari tindakan atau gerakan, sedangkan keterampilan emosional melibatkan pemahaman serta kreativitas dalam memecahkan masalah.
- c. **Pembentukan Sikap**
Kegiatan belajar juga berperan dalam membentuk sikap individu dengan menanamkan nilai-nilai positif yang dapat meningkatkan kesadaran diri serta mendukung perkembangan karakter seseorang

Ada pula tujuan belajar menurut Herawati (2020) mengemukakan belajar juga berperan dalam mengasah keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan sehari-hari, sekaligus membentuk sikap dan nilai-nilai positif yang sesuai dengan norma yang berlaku, baik itu norma agama maupun norma hukum lainnya. Dari berbagai penjelasan mengenai tujuan belajar menurut para ahli yang telah diuraikan diatas maka peneliti

menerapkan teori dari pakar Isti'adah (2020) yang menjelaskan adanya perubahan perilaku setelah proses pembelajaran.

3. Teori- teori belajar

Teori belajar menurut Margaretha (2020) adalah konsep abstrak yang berfungsi sebagai pedoman dalam membantu peserta didik memahami dan mempraktikkan cara belajar yang efektif. Dengan memahami berbagai teori belajar, kita dapat lebih mudah mengetahui metode yang tepat untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Hal ini sangat mendukung pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar berlangsung dengan lancar, efisien, dan efektif. Beberapa teori belajar menurut Margaretha (2020) antara lain:

- a. Teori Behavioristik
Teori belajar behavioristik dikembangkan oleh Gage dan Berliner (1979) dan berfokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar. Menurut teori ini, seseorang dianggap telah belajar jika terjadi perubahan dalam tingkah lakunya. Contohnya, seorang peserta didik belum dianggap berhasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial jika ia tidak menunjukkan partisipasi dalam kegiatan sosial seperti kerja bakti atau ronda.
- b. Pengertian Teori Nativisme
Istilah nativisme berasal dari kata *nativus*, yang berarti kelahiran. Teori ini muncul dari aliran filsafat idealisme, dengan pandangan bahwa perkembangan seseorang dipengaruhi oleh hereditas, pembawaan sejak lahir, dan faktor alamiah. Tokoh utama teori ini adalah Arthur Schopenhauer (1788–1880) dan Noam Chomsky pada awal 1960-an. Menurut Chomsky, kemampuan berbahasa adalah sesuatu yang sudah ada secara alami di dalam diri anak sejak lahir.
- c. Teori Konstruktivisme
Teori ini menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan Bahasa terbentuk melalui interaksi sosial dengan orang lain. Pengetahuan, nilai, dan sikap anak berkembang seiring dengan pengalaman interaksi tersebut. Meskipun perkembangan kognisi anak terbatas pada usia tertentu, kemampuan berpikir mereka dapat meningkat melalui interaksi yang aktif dan bermakna dengan lingkungannya.

Teori-teori belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa aliran menurut Sartika, dkk (2022) sebagai berikut:

- A. Teori Behavioristik Teori ini berfokus pada perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari proses belajar. Menurut teori behavioristik, seseorang dianggap telah belajar jika terjadi perubahan tingkah laku setelah mengikuti pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar.
- B. Teori Kognitif Teori kognitif menekankan bahwa individu mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami dunia melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman spontan. Teori ini membahas bagaimana skema mental terbentuk dan berkembang ketika individu mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman yang relevan.
- C. Teori Konstruktivisme Teori ini menitikberatkan pada peran peserta didik dalam menemukan bakat, memperluas pengetahuan, dan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk pengembangan diri. Melalui pengalaman belajar, peserta didik dapat mengalami kehidupan yang lebih dinamis dan memperluas pemahamannya terhadap berbagai konsep.
- D. Teori Humanistik Teori belajar ini melihat perkembangan pengetahuan dari sisi kepribadian individu. Dalam penerapannya, pendidik lebih fokus pada pengembangan potensi positif peserta didik melalui proses belajar, dengan menekankan hasil yang membangun karakter dan kepribadian mereka.

Ada pula menurut G. Wahab dan Rosnawati (2021) teori belajar dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Teori Behavioristik Teori behavioristik pertama kali diperkenalkan oleh Gage, Gagné, dan Berliner, yang menyatakan bahwa perubahan perilaku individu terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar. Pendekatan ini dikenal luas sebagai aliran behavioristik, yang menekankan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui perubahan nyata dalam perilaku.
- b. Model Kognitif Model ini berfokus pada bagaimana peserta didik memproses informasi dan pelajaran dengan cara mengorganisir, menyimpan, serta menemukan hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Perspektif ini menitikberatkan pada proses internal individu dalam memahami, mengelola, dan menghubungkan informasi secara efektif.
- c. Konstruktivisme Teori ini mendasari pendekatan pembelajaran kontekstual, yang berpendapat bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap oleh individu melalui pengalaman langsung dalam konteks tertentu. Proses ini bersifat berkelanjutan dan tidak terjadi secara instan,

melainkan berkembang seiring interaksi antara pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah ada.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa teori belajar berperan sebagai landasan utama bagi pendidik dalam menentukan pendekatan atau strategi yang tepat untuk diterapkan kepada peserta didik. Dari berbagai teori yang ada, penelitian ini lebih condong pada penerapan teori belajar konstruktivisme, yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Model *make a match* selaras dengan teori konstruktivisme yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, di mana mereka membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan mencocokkan kartu berisi kosakata dan gambar pada *flashcard*.

B. Pembelajaran

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut E. Siregar & Widyaningrum (2015) adalah sebuah proses yang dilakukan secara sengaja, terstruktur, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum kegiatan dimulai. Proses ini dilaksanakan secara terkontrol agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif, sehingga terjadi perubahan positif dalam diri individu yang belajar. Selain itu pengertian pembelajaran menurut (Wahab & Rosnawati, 2021) bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta melibatkan berbagai sumber belajar lainnya yang berperan sebagai sarana untuk mendukung kegiatan belajar. Proses ini bertujuan untuk mencapai perubahan dalam sikap dan pola pikir peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Ada pula pengertian pembelajaran menurut Nur Nasution (2017) adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengatur dan

mengoptimalkan sumber belajar serta fasilitas yang tersedia agar dapat digunakan oleh peserta didik dalam mempelajari materi tertentu. Secara esensial, pembelajaran adalah proses membantu peserta didik untuk belajar, sementara perancangan pembelajaran merupakan upaya merencanakan dan menyusun langkah-langkah agar perilaku belajar dapat muncul secara efektif. Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli yang telah diuraikan diatas maka peneliti menerapkan teori dari pakar Wahab dan Rosnawati tahun 2021. Dari teori tersebut bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dalam melakukan proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran tentunya memiliki tujuan pembelajaran Shodiq (2019) mengemukakan tujuan pembelajaran adalah rumusan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan kemampuan yang harus dikuasai peserta didik demi keberhasilan proses belajar. Tujuan ini memberikan gambaran hasil belajar yang diharapkan, dinyatakan dalam bentuk yang terukur dan dapat diamati. Oleh karena itu, perumusan tujuan pembelajaran harus dibuat jelas dan spesifik, karena tujuan ini berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dan pedoman bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Festiawan (2020) dilihat dari ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. Tujuan spesifik: Dirumuskan oleh pendidik berdasarkan materi yang akan diajarkan. Dalam merumuskan tujuan spesifik, pendidik perlu memenuhi beberapa kriteria seperti menyatakan dengan jelas perilaku yang ingin dicapai, menentukan kondisi di mana perubahan perilaku tersebut diharapkan terjadi dan menetapkan kriteria perubahan perilaku dengan menggambarkan standar minimal yang dapat diterima sebagai hasil yang diinginkan.
- b. Tujuan umum: Tercantum dalam pedoman pengajaran dan dituangkan dalam rencana pengajaran yang telah dipersiapkan oleh pendidik.

Ada pula pengertian menurut Fanani (2021) tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang dirumuskan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dari Kompetensi Dasar (KD), menggunakan kata kerja operasional yang bersifat terukur dan dapat diamati, meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian berdasarkan uraian menurut para ahli diatas, tujuan pembelajaran yang diterapkan peneliti adalah menurut Festiawan 2020 sebagai inti dari pembelajaran, tujuan ini berfungsi sebagai sasaran yang harus dicapai, sehingga seluruh kegiatan pembelajaran harus selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum dan tidak boleh menyimpang darinya.

C. Model Pembelajaran

1. Definisi Model Pembelajaran

Sulistio, Andi dan Haryanti (2011) Model adalah suatu pola atau bentuk yang digunakan sebagai acuan implementasi. Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan bentuk pembelajaran yang diilustrasikan dari awal sampai akhir dan diperkenalkan secara khusus oleh pendidik. Menurut Anindita (2019) model pembelajaran adalah suatu metode atau teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran konvensional, ceramah, bermain peran, pembelajaran aktif, dan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran karena melalui model yang tepat dapat membimbing pendidik menuju pembelajaran yang efektif dan berkualitas serta menunjang aktivitas peserta didik selama pembelajaran.

Sedangkan Lutfiah (2023) menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran. Selain memberikan arahan, model pembelajaran juga menjadi dasar bagi

pendidik dalam menjalankan pembelajaran di kelas atau dalam tutorial, serta dalam memilih perangkat pembelajaran yang diperlukan.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran menurut para ahli yang telah diuraikan diatas maka peneliti menerapkan teori dari pakar Lutfiah tahun 2023. Dari teori tersebut bahwa model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang berisi gambaran sistematis bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar membantu proses pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik.

D. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

Juhji (2017) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode atau strategi dalam pembelajaran dimana peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok sebagai pusat pembelajaran (*student center*) dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bebas mengeksplorasi pengetahuan dan keahliannya sendiri, dengan penekanan pada kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2015) merupakan kegiatan pembelajaran berkelompok dimana setiap kelompok bekerja sama untuk saling membantu mengembangkan konsep, memecahkan masalah, dan mengajukan pertanyaan. Teori dan pengalaman menunjukkan bahwa agar suatu kelompok menjadi kohesif (kelompok-partisipatif), setiap kelompok harus beranggotakan 4 sampai 5 orang dan peserta didiknya harus heterogen (kemampuan, gender, kepribadian harus ada) dan setiap kelompok memiliki tanggung jawab dari hasil kelompok yaitu berbentuk laporan kelompok atau presentasi.

Menurut Lutfiah (2023) pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil terdiri dari 4-5 peserta didik dengan struktur kelompok heterogen. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran

kelompok yang terfokus dan terstruktur melalui proses kerjasama dan saling mendukung antar kelompok untuk menjamin tercapainya proses dan hasil yang maksimal.

Setelah diuraikan pengertian-pengertian model pembelajaran kooperatif diatas maka peneliti menerapkan pengertian model pembelajaran kooperatif menurut Lutfiah 2023 yaitu model pembelajaran dengan strategi membentuk kelompok kecil dengan struktur anggota yang heterogen.

2. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Tukiran Taniredja et al., (2015), Model Pembelajaran Kooperatif dikembangkan dengan tujuan mencapai tiga aspek utama dalam pembelajaran, yaitu:

1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara mendorong mereka untuk lebih produktif dalam tugas-tugas akademisnya. Dalam proses ini, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi akan menjadi sumber pembelajaran bagi peserta didik yang kurang mampu, karena mereka berbagi orientasi dan Bahasa yang sama.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling menerima dan menghargai teman-temannya yang berasal dari latar belakang yang berbeda. Perbedaan ini meliputi suku, agama, kemampuan akademik, dan status sosial.
3. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, termasuk kemampuan bekerja sama, bertanya, mengemukakan pendapat, dan berbagi tanggung jawab.

Hasanah & Himami (2021) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengandalkan sistem belajar berkelompok, dengan tujuan agar peserta didik dapat mencapai beberapa tujuan pembelajaran utama, yaitu:

- a. Hasil Belajar Akademik
Pembelajaran kooperatif dirancang untuk memenuhi berbagai tujuan, termasuk peningkatan prestasi akademik peserta didik. Dengan model ini, norma belajar yang positif dibangun, sehingga peserta didik dari kelompok kemampuan yang berbeda baik yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah dapat

saling mendukung dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

- b. **Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu**
 Tujuan lainnya adalah untuk mendorong penerimaan yang lebih luas terhadap keberagaman, baik dari segi ras, budaya, latar belakang sosial, kemampuan, maupun keterbatasan. Pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik dari berbagai latar belakang untuk saling bergantung dalam menyelesaikan tugas akademik, sehingga melalui struktur penghargaan yang kooperatif, peserta didik belajar menghargai perbedaan satu sama lain.
- c. **Pengembangan Keterampilan Sosial**
 Tujuan penting lainnya adalah melatih peserta didik dalam keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi. Melalui kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial, berinteraksi, dan bersosialisasi. Keterampilan sosial ini penting bagi peserta didik karena masih banyak anak muda yang kurang dalam pengembangan keterampilan sosial

Dalam proses pembelajaran penerapan model kooperatif ini tentunya selain memiliki tujuan dalam penerapannya model ini juga memiliki beberapa manfaat seperti yang dikemukakan Lutfiah (2023) bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pencapaian belajar peserta didik.
2. Meningkatkan hubungan antar kelompok; pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi setiap peserta didik untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim dalam memahami materi pelajaran.
3. Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar; pembelajaran kooperatif mengembangkan sikap kebersamaan, kepedulian terhadap sesama, toleransi, dan keadilan dalam mencapai keberhasilan tim.
4. Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya berpikir kritis; pembelajaran kooperatif dapat diterapkan pada berbagai jenis materi, termasuk pemahaman yang mendalam, proyek studi, dan latihan pemecahan masalah.
5. Mengintegrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan.
6. Meningkatkan perilaku positif dan kehadiran di kelas. Model ini relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk diterapkan.

Berdasarkan tujuan dan manfaat model pembelajaran kooperatif yang telah dijelaskan diatas peneliti menerapkan teori menurut Tukiran Taniredja et al terkait tujan model kooperatif dan Lutfiah terkait manfaat model kooperatif.

3. **Macam-macam Model Kooperatif**

a. Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif salah satunya tipe Jigsaw. Kahar, dkk (2020) mengemukakan tipe jigsaw merupakan metode belajar yang menuntut setiap peserta didik untuk bertanggung jawab atas tugasnya sendiri serta menyampaikan materi kepada anggota kelompok lainnya, sehingga tercipta pemahaman bersama di antara sesama peserta didik.

b. STAD (*Student Team Achievement Division*)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Wijaya & Arismunandar (2018) merupakan salah satu pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan keterlibatan aktif serta interaksi antar peserta didik untuk saling mendukung dan membantu dalam memahami materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam model ini, peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 anggota dengan perbedaan tingkat kemampuan, jenis kelamin, budaya, dan suku. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan dan materi, dilanjutkan dengan kerja kelompok, kuis, serta pemberian penghargaan kelompok yang mencerminkan kerja sama tim.

c. TGT (*Teams Game Tournament*)

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe TGT Nurhayati, dkk (2022) mengemukakan model TGT (*Teams Game Tournament*) adalah model pembelajaran berbasis permainan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Model ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi untuk menonjol, tetapi juga

mendorong peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk berperan aktif dan berkontribusi dalam kelompoknya.

d. *Make a match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Widowati (2023) menjelaskan model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dengan mencari informasi melalui pengamatan (*observing*) serta mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi berbagai topik. Peserta didik juga bekerja sama dalam kelompok (*networking*), mempresentasikan hasil diskusi dengan menyampaikan pendapat mengenai topik (*associating*), mengajukan pertanyaan (*questioning*), serta menerima pendapat dari kelompok lain. Proses ini membantu peserta didik lebih memahami konsep-konsep yang dianggap sulit melalui diskusi kelompok.

e. *Group Investigation (GI)*

Selain tipe *Jigsaw*, STAD, TGT, *make a match* ada pula model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* Hartoto (2016) menjelaskan model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengembangkan sikap dan pengetahuannya mengenai materi sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Model pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yang dapat dipilih sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan di atas tipe-tipe model pembelajaran kooperatif seperti *jigsaw*, STAD, TGT, *Make a match* serta *Group Investigation* dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang akan meningkatkan penguasaan kosakata.

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match*

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yang berbeda salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Sari dkk (2020) Model pembelajaran tipe *make a match* adalah

salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik akan belajar dan bekerja secara berkelompok dimana setiap kelompoknya terdiri dari empat hingga enam anggota yang bersifat heterogen. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga dijelaskan menurut Simamora dkk (2024) yaitu metode belajar secara berkelompok yang nantinya peserta didik akan mencocokkan soal dengan jawaban menggunakan kartu yang disiapkan oleh pendidik. Model ini bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia peserta didik. Pembelajaran *make a match* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, bekerja sama dan melatih kemampuan berpikir peserta didik.

Pengertian berikutnya diungkapkan oleh Hutapea (2020) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah metode yang mengajak peserta didik mencari pasangan jawaban atau pertanyaan terkait konsep tertentu melalui permainan kartu pasangan. Setiap peserta didik memegang kartu berisi soal atau jawaban, dan mereka harus bekerja sama dengan peserta didik lain untuk menemukan pasangan yang tepat dalam waktu yang ditentukan. Metode ini mendorong peserta didik untuk berpikir dan menumbuhkan semangat kerja sama.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut para ahli yang telah diuraikan diatas maka peneliti menerapkan teori dari pakar Hutapea tahun 2020. Dari teori tersebut bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model belajar sambil bermain, dalam pelaksanaannya peserta didik dituntut untuk aktif bekerja sama dan berkomunikasi dengan anggota kelompok mereka untuk menemukan jawaban dari kartu yang dipegang. Peserta didik juga dilatih untuk berpikir dengan cepat, tepat dan teliti dalam mencari pasangan dari setiap kartu dengan tepat.

2. Sintaks Model Kooperatif Tipe *Make a match*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Simamora, dkk. (2024) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyampaikan materi pelajaran dan memberi tugas kepada peserta didik untuk dipelajari di rumah.
2. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B, dan posisi duduk diatur agar kedua kelompok bisa saling berhadapan.
3. Pendidik memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Pendidik menjelaskan bahwa setiap peserta didik harus mencocokkan kartu mereka dengan kartu dari kelompok lain, serta menetapkan batas waktu maksimal untuk mencocokkan kartu.
5. Pendidik meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan dari kelompok B. Setelah pasangan ditemukan, peserta didik melaporkan pasangan mereka kepada pendidik, yang kemudian mencatat pasangan yang berhasil mencocokkan kartu soal dan jawaban.
6. Saat waktu habis, peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul secara terpisah.
7. Pendidik memanggil satu pasangan untuk presentasi, dan peserta didik lainnya diminta menyimak serta memberikan tanggapan mengenai kecocokan jawaban.
8. Pendidik memberikan penjelasan mengenai kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban pada kartu yang dipresentasikan.
9. Pendidik memanggil pasangan berikutnya hingga seluruh pasangan telah dipresentasikan.

Adapun menurut Putri & Taufina (2020) langkah-langkah dalam model *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Pertama, pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban dengan bentuk yang berbeda, misalnya kartu soal berbentuk buah mangga dan kartu jawaban berbentuk buah apel, untuk memudahkan peserta didik membedakan antara kartu soal dan jawaban yang dipegang.
- b. Kedua, pendidik membagi peserta didik menjadi dua kelompok: kelompok 1 memegang kartu soal, dan kelompok 2 memegang kartu jawaban. Pendidik kemudian membagikan kartu kepada masing-masing kelompok, dengan satu kartu untuk setiap peserta didik. Setelah mendapatkan kartu, peserta didik memikirkan soal atau jawaban yang cocok dengan kartu mereka, diberikan waktu selama 1 menit untuk berpikir.
- c. Ketiga, peserta didik mulai mencari pasangan kartu soal atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang, dengan waktu 3 menit untuk menemukan pasangan yang tepat.

- d. Keempat, peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum waktu habis mendapatkan poin.
- e. Kelima, setelah semua peserta didik menemukan pasangan, kartu dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Proses ini diulang hingga empat kali.
- f. Keenam, peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing, lalu bersama pendidik, mereka membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Selain penjelasan mengenai langkah-langkah pada model pembelajaran *make a match* menurut dua teori di atas, ada pula penjelasan menurut Wijanarko (2017) yaitu:

1. Pendidik mempersiapkan sejumlah kartu yang berisi konsep atau topik tertentu untuk sesi review. Kartu tersebut terdiri dari dua jenis: kartu soal dan kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik diberikan satu kartu.
3. Peserta didik mempelajari dan memikirkan jawaban atau soal yang sesuai dengan kartu yang dimilikinya.
4. Peserta didik kemudian mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan kartunya, yaitu kartu soal dipasangkan dengan kartu jawaban yang benar.
5. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya dengan tepat sebelum waktu habis akan mendapatkan poin.
6. Setelah satu putaran selesai, kartu akan dikocok kembali sehingga setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda untuk babak berikutnya. Proses ini berlanjut hingga semua peserta didik berkesempatan memegang kartu yang berbeda.
7. Pendidik menyampaikan kesimpulan dari aktivitas tersebut.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai tahapan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pendidik dapat memilih pendekatan yang paling mudah diterapkan. Dari ketiga teori yang telah dijelaskan diatas peneliti menerapkan teori menurut Putri dan Taufina 2020 terkait langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yang akan peneliti terapkan dalam penelitian peneliti. Secara prinsip tahapan-tahapan yang dibahas memiliki tujuan yang sama, yaitu memastikan keberhasilan dalam menyampaikan materi di kelas.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a match*

Model pembelajaran *make a match* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses penerapannya. Berikut ini adalah beberapa

kelebihan dan kekurangan menurut pendapat para ahli. Sari, dkk. (2020) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Make a match*:

1. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
2. Terjalin kerjasama yang dinamis antar peserta didik.
3. Semua peserta didik terlibat dalam semangat gotong royong.

Kelemahan dari model pembelajaran *Make a match* meliputi:

1. Pendidik perlu memberikan bimbingan selama proses pembelajaran.
2. Suasana kelas bisa menjadi gaduh dan mengganggu kelas lain.
3. Pendidik harus mempersiapkan bahan dan alat yang memadai terlebih dahulu.

Selanjutnya kelebihan dan kekurangan menurut Simamora, dkk. (2024)

kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik tidak mudah bosan karena pembelajaran disertai permainan.
- b. Membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah.
- c. Mengajak peserta didik belajar sambil bermain melalui kartu yang disediakan pendidik dan mencocokkan pasangan.
- d. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- e. Model ini lebih efisien dan efektif.

Sedangkan kekurangan model *make a match* meliputi:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Suasana kelas bisa menjadi ramai jika pendidik kurang aktif mengelola pembelajaran.
- c. Peserta didik sulit dikondisikan.
- d. Pendidik mengalami kesulitan dalam menyiapkan kartu yang sesuai dengan materi.
- e. Beberapa peserta didik kurang memahami materi karena menganggap pembelajaran hanya sebagai permainan.
- f. Membutuhkan biaya untuk membeli kertas dan kreativitas untuk mendesain soal dan jawaban di kartu.

Berdasarkan teori-teori dari pendapat ahli di atas bahwa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan metode dimana peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik tidak akan bosan.

F. Media *Flashcard*

1. Pengertian media pembelajaran

Istilah media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung.

Lutfiah (2023) mengungkapkan media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau merangsang peserta didik dalam proses belajar, sehingga membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun pengertian media menurut P. H. Pradana & Gerhni (2019) menyatakan media adalah sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk mendukung penyampaian informasi kepada peserta didik, meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik, serta memperlancar proses belajar di kelas. Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi visual, audio, dan audio-visual.

Selain itu Iswari (2017) juga mengungkapkan media berasal dari kata "medium" yang berarti "tengah" atau "penghubung," yang merujuk pada alat atau sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Media pembelajaran adalah segala jenis alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik.

Setelah diuraikan pengertian-pengertian media pembelajaran diatas maka peneliti menerapkan pengertian media pembelajaran menurut Lutfiah 2023 maka pengertian media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang akan memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2. Manfaat media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tentunya memiliki berbagai manfaat dalam penerapannya salah satunya menurut Hidayah & Rohmatillah (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berguna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih variatif dengan menggabungkan komunikasi verbal dari pendidik dengan penggunaan media. Hal ini mencegah kebosanan pada peserta didik dan membuat mereka lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun secara lebih khusus terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu menurut Iswari (2017) yang menjelaskan manfaat media pembelajaran secara lebih rinci sebagai berikut:

1. Menyediakan dasar konkret untuk berpikir, sehingga mengurangi kecenderungan verbalisme.
2. Meningkatkan minat dan perhatian anak.
3. Memberikan landasan penting bagi perkembangan belajar, sehingga membuat pembelajaran lebih kuat.
4. Memberikan pengalaman nyata yang mendorong peserta didik untuk aktif mencoba secara mandiri.
5. Membantu mengembangkan pola pikir yang teratur dan berkelanjutan, terutama melalui media visual bergerak.
6. Mendukung pemahaman yang memperkaya kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang sulit didapatkan dengan metode lain, serta meningkatkan efisiensi dan variasi dalam proses belajar.

Selain penjelasan manfaat media pembelajaran menurut Ismawari ada pula manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Karo-Karo & Rohani (2018) adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan secara seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Menghemat waktu dan tenaga.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran.
8. Mengubah peran pendidik menjadi lebih positif dan produktif

Berdasarkan berbagai teori-teori diatas bahwa peneliti menggunakan teori menurut Iswari 2017. Media pembelajaran tentunya memiliki berbagai manfaat yang dirasakan baik itu bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu memudahkan pemahaman peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membuat proses pembelajaran lebih efektif, menarik dan efisien.

3. **Pengertian Media *Flashcard***

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran dalam bentuk visual, audio, audio-visual dan lain sebagainya. Salah satu contoh media pembelajaran dalam bentuk visual yaitu *flashcard* yang dapat membantu proses pembelajaran.

Flashcard merupakan media pembelajaran visual yang memuat kata-kata, gambar, atau gabungan keduanya Iswari (2017). Hal ini sesuai dengan pengertian *flashcard* menurut Ardiyanti, dkk (2018) *Flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang memiliki dua sisi, dengan sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berisi penjelasan atau informasi mengenai gambar di sisi depannya. Gambar pada kartu bisa berupa ilustrasi tangan, foto, atau gambar yang sudah ada dan ditempelkan pada *flashcard*.

Adapun pengertian media *flashcard* menurut para ahli lainnya seperti Ulfa (2020) yang menjelaskan *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang terkait dengan gambar, teks, atau simbol tersebut. *Flashcard* juga merangsang

pemikiran dan minat peserta didik, sehingga mendukung terjadinya proses belajar.

Dari penjelasan terkait pengertian *flashcard* tersebut peneliti menerapkan teori menurut Ulfa 2020, *flashcard* merupakan sebuah kartu bergambar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat materi melalui gambar atau kata-kata yang tertera pada kartu tersebut.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Setiap media pembelajaran baik media visual, audio, audio-visual tentunya memiliki kelebihan serta kekurangan di dalam penerapan proses pembelajaran. Begitu pula media visual berupa *flashcard* yang memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti yang diutarakan oleh Ramadhanti dkk (2022) kelebihan media *flashcard* adalah bahwa media ini praktis dan mudah diterapkan sebagai media grafis.

Ada pula menurut Ardiyanti dkk (2018) yang menjelaskan kelebihan media *flashcard* yaitu sebagai berikut:

1. Mudah dibawa ke mana saja karena ukurannya kecil.
2. Praktis dalam pembuatan dan penggunaannya.
3. Mudah diingat karena kartu bergambar menarik perhatian, sehingga dapat merangsang otak untuk lebih lama mengingat informasi pada kartu. Selain sebagai media pengajaran, *flashcard* juga bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Sedangkan Ulfa (2020) menjelaskan kelebihan serta kekurangan dari media *flashcard* secara lebih rinci yaitu:

1. Mudah dibawa: *Flashcard* berukuran kecil sehingga dapat disimpan bahkan di saku. Tidak membutuhkan ruang yang luas, *flashcard* dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Praktis: Dari segi pembuatan dan penggunaan, *flashcard* sangat praktis. Pendidik tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya, dan media ini tidak memerlukan listrik. Saat menggunakan, cukup menyusun urutan gambar sesuai keinginan, lalu menyimpan kembali dengan mengikat atau menaruhnya di kotak khusus agar tidak berantakan.
3. Mudah diingat: *Flashcard* menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartunya, seperti mengenal huruf, angka, atau nama hewan. Pesan singkat ini membantu peserta didik lebih mudah

mengingat informasi tersebut. Kombinasi gambar dan teks memudahkan peserta didik memahami konsep, misalnya mengenali nama benda melalui gambar atau sebaliknya.

4. Menyenangkan: *Flashcard* dapat digunakan dalam bentuk permainan. Misalnya, peserta didik berlomba mencari benda atau nama tertentu pada *flashcard* yang disebar acak. Permainan ini tidak hanya mengasah kemampuan kognitif tetapi juga melatih ketangkasan fisik.

Selain berbagai kelebihan yang telah diuraikan diatas, media *flashcard* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

1. Gambar hanya mengandalkan persepsi visual.
2. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Ukuran *flashcard* terbatas sehingga kurang optimal untuk digunakan dalam kelompok besar.

Adapun kelemahan atau kekurangan media *flashcard* menurut R. A. Pradana & Santosa (2020) adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman terhadap materi kurang maksimal, karena media ini hanya melibatkan persepsi visual yang kurang mampu menggerakkan keseluruhan aspek kepribadian, sehingga pemahaman materi kurang mendalam
2. Jika tidak disertai permainan, penggunaan *flashcard* dapat membuat peserta didik merasa bosan dan
3. Ukurannya sangat kecil.

Secara keseluruhan berdasarkan teori-teori diatas, peneliti menerapkan teori menurut Ulfa 2020 media *flashcard* memiliki kelebihan dalam hal kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya menarik perhatian peserta didik melalui visualisasi yang sederhana tetapi juga efektif. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti kurangnya kedalaman pemahaman karena hanya mengandalkan persepsi visual, potensi kejenuhan tanpa variasi permainan, dan ukuran yang terbatas untuk kelompok besar.

G. Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris

1. Pengertian Kosakata

Kosakata adalah dasar dari suatu Bahasa, tanpa adanya kosakata maka tidak akan ada yang namanya Bahasa. Istilah "kosakata" merujuk pada kumpulan kata dalam sebuah Bahasa. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata. Selain pengertian dari KBBI, terdapat pula beberapa pemahaman lain terkait kosakata. Seperti pengertian kosakata menurut Rahmawati (2014) bahwa kosakata mencakup semua kata yang diungkapkan, baik secara lisan maupun tulisan, yang dimaksudkan untuk digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Berdasarkan pengertian ini, kosakata dapat disimpulkan sebagai kumpulan kata yang memiliki makna, sehingga dapat dipahami dan digunakan untuk menyusun kalimat baru yang akan disampaikan kepada orang lain.

Sedangkan Ardiyanti dkk (2018) menjelaskan terkait apa yang dimaksud kosakata yaitu:

1. Semua kata yang ada dalam suatu Bahasa.
2. Kata-kata yang dikuasai oleh individu atau kelompok dengan latar belakang yang sama.
3. Istilah atau kata-kata yang dipakai dalam bidang tertentu atau ilmu pengetahuan.
4. Daftar kata dalam suatu Bahasa yang disusun secara alfabetis dengan penjelasan maknanya, mirip seperti kamus.
5. Semua morfem yang terdapat dalam sebuah Bahasa.

Apa pula pendapat lain yang dikemukakan oleh Fitriyani & Nulanda (2017) kosakata adalah elemen dasar dalam Bahasa yang berfungsi untuk memberi nama pada benda, sifat, dan tindakan, sehingga membantu dalam menyampaikan maksud atau gagasan yang ingin disampaikan. Dari beberapa pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran kosakata sangat penting dan berpengaruh dalam proses belajar membaca serta menulis. Dengan memperkaya kosakata yang dimiliki, kita akan lebih mudah memahami isi tulisan, pesan, atau gagasan yang disampaikan oleh orang lain maupun yang kita sampaikan kepada mereka.

2. Pentingnya Kosakata

Dalam kehidupan sehari-hari kosakata memainkan peran penting dalam berkomunikasi serta saat proses pembelajaran, karena kosakata merupakan dasar untuk memahami serta menyampaikan suatu gagasan. Dengan memiliki kosakata yang beragam, seseorang lebih mudah mengungkapkan pemikiran dan memahami informasi yang diterima, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, penguasaan kosakata yang baik juga memperkuat kemampuan membaca dan menulis, karena setiap kata membawa makna yang dapat memperdalam pemahaman suatu teks atau dialog. Oleh karena itu, memperluas kosakata adalah langkah penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa secara efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2020) menguasai banyak kosakata akan meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, dan membaca seseorang. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah dan mutu kosakata yang dikuasainya.

Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula potensi untuk memperkuat keterampilan berbahasa. Oleh sebab itu, kosakata perlu terus diperbanyak dan diperluas sesuai dengan perkembangan usia. Ada pun pendapat menurut Rachmawan & Wahyuningsih (2021) kosakata adalah elemen penting yang harus dikuasai bagi siapa saja yang ingin belajar Bahasa, karena kosakata memungkinkan seseorang untuk membentuk kalimat dan mengekspresikan gagasan baik secara lisan maupun tulisan. Dari berbagai penjelasan teori terkait kosakata peneliti menerapkan teori menurut Rahmawati.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Bahasa Inggris merupakan Bahasa resmi yang digunakan secara internasional. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membangun dasar kemampuan berbahasa peserta didik. Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang disebut juga Bahasa kedua atau *second language*. Ramadhanti dkk. (2022)

mengungkapkan pentingnya mempelajari Bahasa Inggris adalah untuk menjadi bekal di masa depan, sehingga seseorang dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri dan masyarakat luas, serta menerapkan ilmu yang diperoleh di sekolah melalui tindakan nyata di lingkungan sosial.

Adapun Cameron (2021) mengungkapkan pendekatan pengajaran Bahasa bagi anak usia dini perlu mempertimbangkan strategi khusus yang mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif dan psikologis anak. Proses pembelajaran harus dirancang secara menarik, interaktif dan tidak memberatkan, sehingga mampu membangun minat dan motivasi anak dalam mempelajari Bahasa asing.

Nurhadi (2022) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran Bahasa Inggris di SD sebaiknya mengadopsi pendekatan komunikatif yang menekankan pengalaman nyata dan suasana belajar yang menyenangkan. Teori perkembangan Bahasa yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar Bahasa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SD, hal ini berarti menciptakan lingkungan belajar yang mendukung komunikasi aktif dan memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mengembangkan kemampuan Bahasanya.

Kosakata adalah bagian esensial dalam penguasaan Bahasa. Di Tingkat sekolah dasar, anak memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap kosakata baru tetapi memerlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Thornbury (2021) dalam “*How to Teach Vocabulary*” menekankan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik spesifik dalam proses belajar kosakata. Mereka cenderung lebih mudah mengingat kata-kata baru melalui media visual yang menarik dan keterkaitan langsung antara kata dengan objek konkret. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *flashcard*

dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Wilkins (2022) mengidentifikasi factor-faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata:

1. Metode pembelajaran
2. Motivasi internal
3. Frekuensi paparan Bahasa
4. Kualitas media pembelajaran
5. Lingkungan belajar

Berdasarkan uraian tersebut bahwa penguasaan kosakata dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat sekolah dasar memerlukan metode serta media pembelajaran yang menarik dan menciptakan situasi komunikatif yang mendorong interaksi berbahasa.

4. Indikator Kosakata Bahasa Inggris

Dalam konteks pengembangan kemampuan Bahasa Inggris, penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental yang mencakup beberapa dimensi kompleks. Menurut Nation (2021) indikator penguasaan kosakata dapat dibagi menjadi empat aspek utama yang saling berkaitan yaitu :

- a. Pengenalan Kosakata
Pengenalan mencakup kemampuan peserta didik mengidentifikasi kata dalam bentuk visual maupun auditori, memahami struktur fonetik dan mengaitkan kata dengan maknanya. Proses ini lebih dari sekedar hafalan, melibatkan pemahaman linguistik yang mendalam.
- b. Pemahaman kosakata
Pemahaman kosakata meliputi interpretasi makna dalam berbagai konteks. (Schmitt, n.d.) menjelaskan bahwa pemahaman ini melibatkan kemampuan mengartikan makna kata dalam kalimat, memahami sinonim dan antonym, serta mengenali variasi makna berdasarkan konteks sosial atau budaya.
- c. Penggunaan kosakata
Harmer (2020) menekankan bahwa indikator ini mencakup kemampuan peserta didik menggunakan kata secara produktif dalam kalimat yang sesuai konteks. Hal ini meliputi pemilihan kata yang tepat, penggabungan kata untuk membentuk ekspresi

bermakna, serta penerapan kata dalam komunikasi tertulis dan lisan.

d. Pengembangan Kosakata

Pengembangan kosakata merujuk pada kemampuan peserta didik untuk memperluas perbendaharaan katanya secara mandiri. Kemampuan ini meliputi strategi untuk mempelajari kosakata baru, penggunaan kamus atau referensi lain, serta inferensi makna dari konteks.

Adapun indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris menurut Meidina dkk (2024) meliputi:

1. pemahaman terhadap makna kata,
2. kemampuan melafalkan atau mengucapkan kata dengan benar,
3. keterampilan menulis kata sesuai aturan ejaan, dan
4. penguasaan perubahan struktur Bahasa yang berkaitan dengan kosakata tersebut.

Terdapat empat indikator utama yang sangat mempengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik usia dini (*English for Young Learners*) menurut Nurzaman dkk (2017) yaitu:

1. Pengucapan (*pronunciation*) Pengucapan, yaitu bagaimana kata diucapkan, merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan Bahasa. Hal ini mencakup cara seseorang melafalkan kosakata dengan benar.
2. Ejaan (*spelling*) Pemahaman terhadap huruf dan suku kata yang membentuk sebuah kata, atau dikenal dengan istilah ejaan, juga penting. Ejaan didefinisikan sebagai proses menyusun kata dengan benar dari huruf-huruf yang membentuknya atau cara sebuah kata dieja.
3. Perubahan Struktur Bahasa (*grammatical change*) Mengenali perubahan dalam struktur Bahasa pada kata sangat penting. Dengan mempelajari perubahan bentuk kata, peserta didik dapat memahami tata Bahasa dengan lebih baik.
4. Makna (*meaning*) Karena daya imajinasi anak usia dini belum berkembang sepenuhnya, penggunaan alat bantu visual atau benda konkrit sangat membantu dalam menjelaskan makna kata dan mendukung proses pemahaman mereka.

Dalam penelitian ini tentunya menetapkan sejumlah indikator kemampuan yang harus dicapai oleh anak, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Dari ketiga indikator penguasaan kosakata Bahasa Inggris diatas peneliti memilih teori menurut Nation yaitu meliputi pengenalan kosakata, pemahaman kosakata, penggunaan kosakata dan

pengembangan kosakata. Berdasarkan indikator yang telah dipilih peneliti maka untuk mengungkap data kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik dalam penelitian ini akan peneliti ukur melalui beberapa indikator berupa tes esai.

H. Penelitian yang relevan

1. Meidina dkk., 2024 “Peningkatan Kemampuan Penguasaan Vocabulary Melalui Model *Make a match* Berbantuan Media *Flashcard* Peserta didik Sekolah Dasar” dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan vocabulary dengan menerapkan model *make a match* mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase ketercapaian yang mana saat pra siklus sebesar 10% terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 60% dan mengalami peningkatan kembali pada siklus ke II menjadi 80% dengan kategori baik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Letak persamaannya yaitu pada variabel terikat berupa kemampuan kosakata Bahasa Inggris atau *vocabulary* dan variabel bebas yaitu model *make a match* dan media *flashcard*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Pada penelitian meidina adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Glagahwaru, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.

2. Ramadhanti dkk., 2022 “Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta didik Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata (mean) skor *pretest* adalah 60,00, sedangkan rata-rata *Posttest* adalah 82,50. Melalui uji One Sample t-test diperoleh hasil bahwa nilai t hitung sebesar 17,542 lebih besar dari t tabel (2,262), serta nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil ini, hipotesis alternatif (H1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya terletak pada variabel terikat berupa kemampuan kosakata Bahasa Inggris dan salah satu variabel bebas yaitu media pembelajaran *flashcard*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada model pembelajaran *make a match* serta sampel dan lokasi penelitian, pada penelitian Ramandhanti adalah peserta didik kelas II SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.

3. Fitriyani dan Nulanda, 2017 “Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris” Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gain score kelompok eksperimen sebesar 11,7895 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya terletak pada variabel terikat berupa kemampuan kosakata Bahasa Inggris dan salah satu variabel bebas yaitu media pembelajaran *flashcard*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada model pembelajaran *make a match* serta sampel dan lokasi penelitian, pada penelitian Fitriyani dan Nulanda adalah kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.

4. Wangsa dkk., 2023 “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a match* Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan uji-T yang menghasilkan

$T_{hitung} > T_{tabel}$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai R-Square sebesar 0,748 atau 74,8%, yang mengindikasikan kontribusi model pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman kosakata. Analisis rata-rata N-Gain menunjukkan skor 0,62 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya terletak pada variabel terikat berupa kemampuan kosakata Bahasa Inggris dan salah satu variabel bebas yaitu model pembelajaran *make a match*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada media *flashcard* serta sampel dan lokasi penelitian, pada penelitian Wangsa yaitu kelas I Sekolah Dasar Purwakarta. Sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.

5. Fatoni, 2023 “*Model Make a match Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*” Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris hal tersebut terlihat pada tahap pra-siklus, persentase ketercapaian klasikal peserta didik mencapai 45% dengan rata-rata nilai sebesar 57. Pada siklus I, persentase ketercapaian meningkat menjadi 65% dengan rata-rata nilai sebesar 64. Pada siklus II, ketercapaian klasikal peserta didik mencapai 96% dengan nilai rata-rata yang meningkat menjadi 92.

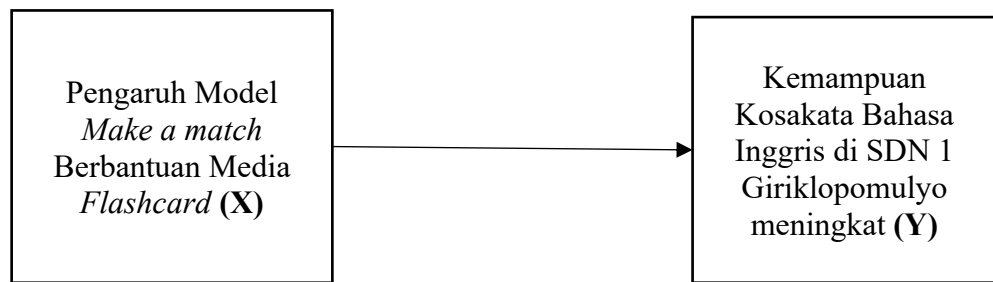
Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Letak persamaannya yaitu pada variabel bebas yaitu model *make a match* dan media *flashcard*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat berupa kemampuan kosakata Bahasa Inggris serta sampel dan lokasi penelitian. Pada penelitian Fatoni yaitu kelas III SDN Waru, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur.

I. Kerangka Berpikir

Menurut (Syahputri et al., 2023) kerangka berpikir adalah landasan pemikiran dalam penelitian yang dibangun dari sintesis fakta-fakta, hasil observasi, dan kajian literatur. Oleh sebab itu, kerangka ini berisi teori, prinsip, atau konsep-konsep yang menjadi dasar penelitian. Dalam kerangka berpikir, variabel-variabel penelitian diuraikan secara mendalam dan terkait erat dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat menjadi dasar dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Terdapat dua variabel yang diteliti, yaitu variabel bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard*) dan variabel terikat (kemampuan kosakata peserta didik).

Model *make a match* selaras dengan teori konstruktivisme yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, di mana mereka membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan mencocokkan kartu berisi kosakata dan gambar pada *flashcard*. Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* diharapkan dapat menjadi penunjang dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik di sekolah dasar. Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan :

X : Pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* (variabel bebas)

Y : Kemampuan kosakata Bahasa Inggris di SDN 1 Giriklopomulyo

—>: Pengaruh

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV UPTD SDN Negeri 1 Giriklopomulyo

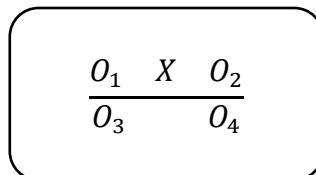
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini termasuk jenis kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Afif (2023) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sistematis, terencana, dan terorganisir dengan jelas sejak awal hingga akhir. Dalam penelitian kuantitatif banyak menggunakan angka selama proses pengumpulan data, penafsirannya, dan penampilan hasilnya. Penggunaan pendekatan kuantitatif memungkinkan ukuran sampel yang lebih besar.

Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan media *flashcard*. Sementara itu, kelas kontrol adalah kelas pengendali yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan teknik ceramah.

Objek penelitiannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* (X_1) dan kemampuan kosakata Bahasa Inggris (Y). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPTD SDN 1 Giriklopomulyo. Menurut (Sugiyono, 20215) desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.*Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O_1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O_2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

X : Pemberian Perlakuan

O_3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O_4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V tahun pelajaran 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas lima di SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur Tahun Ajaran 2024/2025 berikut rincian populasi peserta didik:

Tabel 3. Jumlah populasi peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	16	15	31
V B	17	15	32
V C	17	16	33
Jumlah			96

Sumber: Wawancara bersama Pendidik Kelas VC

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam suatu penelitian. Pendapat ini sejalan dengan pandangan ahli (Sugiyono, 2014) yang menyatakan bahwa jumlah dan karakteristik populasi termasuk ke dalam sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VC, dalam pertimbangan memilih dua kelas tersebut yaitu kelas VA dan kelas VC dilihat dari data persentase ulangan Tengah semester mata Pelajaran Bahasa Inggris. Pada kelas VC memiliki ketercapaian yaitu 42% lebih tinggi dari pada kelas VA yaitu 35%. Sehingga dalam penelitian ini yang akan dijadikan kelas eksperimen adalah kelas VA dan kelas kontrol adalah kelas VC. Hal tersebut dikarenakan persentase ketercapaian VA lebih rendah sehingga pada kelas tersebut akan dilihat apakah kemampuan kosakata Bahasa Inggris dapat meningkat atau tidak Ketika diberikan perlakuan dengan model *make a match* berbantuan *flashcard*.

D. Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian pastinya memiliki sebuah variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut pemaparan variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* (X_1).

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Giriklopomulyo Lampung Timur (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

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

a. Model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard*

Pembelajaran *Make a match* berbantuan *flashcard* merupakan model pembelajaran dalam bentuk permainan dimana peserta didik akan menentukan kartu yang berpasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban dalam waktu yang telah ditentukan. Ukuran kartu gambar yang dimainkan spesifik serta dilengkapi dengan kata-kata, gambar yang akan menarik perhatian dan antusias peserta didik.

b. Kemampuan kosakata Bahasa Inggris

Kosakata ialah kumpulan kata dalam suatu Bahasa yang memiliki makna sehingga dapat digunakan dalam membentuk suatu kalimat baru. Kemampuan kosakata mencakup berbagai aspek seperti pengertian makna kata, pengucapan yang tepat serta kemampuan untuk menerapkan kata dalam konteks yang benar.

2. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard*

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* yang diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan teori menurut Putri dan Taufina (2020) yang telah peneliti pilih dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pertama, pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban dengan bentuk yang berbeda, misalnya kartu soal berbentuk buah mangga dan kartu jawaban berbentuk buah apel, untuk memudahkan peserta didik membedakan antara kartu soal dan jawaban yang dipegang.
- 2) Kedua, pendidik membagi peserta didik menjadi dua kelompok: kelompok 1 memegang kartu soal, dan kelompok 2 memegang kartu jawaban. Pendidik kemudian membagikan kartu kepada masing-masing kelompok, dengan satu kartu untuk setiap peserta didik. Setelah mendapatkan kartu, peserta didik memikirkan soal atau jawaban yang cocok dengan kartu mereka, diberikan waktu selama 1 menit untuk berpikir.
- 3) Ketiga, peserta didik mulai mencari pasangan kartu soal atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang, dengan waktu 3 menit untuk menemukan pasangan yang tepat.
- 4) Keempat, peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum waktu habis mendapatkan poin.

- 5) Kelima, setelah semua peserta didik menemukan pasangan, kartu dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Proses ini diulang hingga empat kali.
- 6) Keenam, peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing, lalu bersama pendidik, mereka membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

b. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata yang baik dan benar. Sehingga melalui penguasaan kosakata peserta didik mampu menguasai banyak kosakata. Dalam penelitian ini kemampuan kosakata diukur melalui berbagai aspek atau indikator. Indikator kosakata Bahasa Inggris yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini meliputi Pengenalan kosakata, pemahaman kosakata, penggunaan kosakata serta pengembangan kosakata.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan kosakata peserta didik dari pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard*. (Makbul, 2021) mengemukakan tes merupakan metode evaluasi yang digunakan sebagai alat ukur, terdiri dari berbagai pertanyaan, pernyataan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh peserta tes ataupun responden. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*Posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen. Berdasarkan indikator yang

telah dipilih peneliti maka untuk mengungkapkan data kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik dalam penelitian ini akan peneliti ukur melalui beberapa indikator berupa tes esai dengan kisi-kisi soal sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrument Test

Tujuan Pembelajaran	Indikator Kognitif	Indikator Kosakata	Tingkat Kesulitan Soal	Jumlah Soal
1. Peserta didik mampu mengenali fungsi bagian tubuh	Menganalisis kosakata bagian-bagian tubuh	Pengenalan kosakata	C4	2,3,5
	Menganalisis kosakata dari fungsi-fungsi bagian tubuh	Pengenalan kosakata	C4	1,4,6
2. Peserta didik mengenali manfaat dari bagian-bagian tubuh dalam kehidupan sehari-hari	Merinci manfaat bagian-bagian tubuh	Pemahaman kosakata	C4	8,10
	Memperjelas manfaat bagian-bagian tubuh dalam kehidupan sehari-hari	Pemahaman kosakata	C5	9,7
3. Peserta didik mampu menulis teks pendek yang berkaitan dengan fungsi-fungsi bagian tubuh	Menyusun kosakata acak berupa teks pendek	Penggunaan kosakata	C6	11, 13,14
	Mengarang teks pendek yang berkaitan dengan fungsi-fungsi bagian tubuh	Pengembangan kosakata	C6	15,12

Berikut rubik untuk menentukan nilai pada setiap soal.

Tabel 5. Rubik Penilaian Butir Soal

Skor	Kriteria Jawaban
4	Jawaban sangat jelas, lengkap serta relevan dengan penjelasan dan kosakata yang tepat
3	Jawaban cukup jelas namun ada sedikit kekurangan dalam penjelasan
2	Jawaban kurang lengkap atau kurang relevan
1	Jawaban tidak sesuai atau sangat minim penjelasan

2. Teknik NonTes

a. Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan metode lainnya. Observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan valid karena proses pengumpulan informasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Melalui observasi, peneliti dapat melihat langsung apa yang terjadi pada objek sesuai dengan kenyataan yang ada sehingga meminimalkan risiko kesalahan informasi yang mungkin timbul jika hanya bergantung pada jawaban dari responden.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik observasi dengan cara mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*. Lembar observasi ini berisi tahapan atau sintaks model *make a match* berbantuan flashcard pada masing-masing tahapan akan dinilai oleh obser yaitu peneliti. Serta lembar observasi terkait aktivitas peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Adapun kriteria penilaian dalam observasi menurut (Fauzan & Rahdiyanta, 2017) Kriteria penilaian untuk setiap butir instrumen menggunakan skala Likert dengan bobot nilai yang berkisar antara 1 hingga 4. Alternatif jawaban yang tersedia meliputi kategori: kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Prosedur tahapan observasi diuraikan sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi *Model Make a match* Berbantuan *Flashcard*

Tahapan Model <i>Make a match</i>	Aspek yang Diamati	keterangan			
		4	3	2	1
1. Tahapan Persiapan	Pendidik menyiapkan media <i>flashcard</i> berupa kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan materi				
	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
	Pendidik menjelaskan tujuan dan langkah-langkah kegiatan <i>make a match</i> kepada peserta didik dengan jelas				
	Peserta didik memahami peraturan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.				
2. Tahap Pembagian Kelompok dan Kartu	Pendidik membagi peserta didik menjadi dua kelompok. Kelompok 1 memegang kartu soal, kelompok 2 memegang kartu jawaban				
	Peserta didik cepat beradaptasi dengan kelompok yang telah ditentukan				
	Pendidik membagikan kartu masing-masing kelompok dengan satu kartu untuk satu peserta didik				
	Peserta didik mampu memahami kosakata yang ada di kartu dengan cermat				
3. Tahap Pencarian Pasangan Kartu	Pendidik mengamati keterlibatan peserta didik dalam mencari pasangan kartu yang sesuai				
	Peserta didik aktif dalam kegiatan pencarian pasangan kartu				
	Pendidik membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan selama pencarian pasangan kartu				

	Peserta didik mampu saling berdiskusi dan berinteraksi dengan teman untuk menemukan pasangan kartu				
4. Tahap Presentasi Hasil	Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan hasil mencocokkan pasangan kartu				
	Peserta didik memiliki keberanian mempresentasikan hasil				
	Pendidik memberikan klarifikasi atau penguatan serta point terhadap jawaban peserta didik				
	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi teman				
5. Tahapan Pengulangan	Pendidik mengocok kartu dan memulai kegiatan <i>make a match</i>				
	Peserta didik tetap aktif dan termotivasi dalam pengulangan kegiatan				
	Pendidik memonitor apakah peserta didik mampu menemukan pasangan kartu lebih cepat dan tepat setelah pengulangan				
	Peserta didik berusaha menemukan pasangan kartu lebih cepat dan tepat				
6. Tahap Refleksi	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukan				
	Peserta didik mengajukan atau memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran				
	Pendidik menutup kegiatan dengan menyampaikan kesimpulan dan umpan balik				
	Peserta didik mampu menerima umpan balik dari pendidik.				
Total Skor					

Kriteria Penilaian :

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Cukup
 1 : Sangat Kurang

Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Indikator	Aspek yang Diamati	Skor	Indikator Penilaian
Pengenalannya Kosakata	Kemampuan mengenali dan menyebutkan kosakata	4	Menyebutkan kosakata dengan jelas tanpa ragu
		3	Menyebutkan kosakata meskipun kurang percaya diri
		2	Menyebutkan kosakata dengan pengucapan kurang tepat
		1	Tidak mampu menyebutkan kosakata
Pemahaman Kosakata	Kemampuan memahami arti kosakata	4	Menjelaskan arti kosakata dengan benar dan lengkap
		3	Menjelaskan arti kosakata namun kurang tepat
		2	Menjelaskan namun masih terbata-bata
		1	Tidak memahami arti kosakata sama sekali
Penggunaan Kosakata	Kemampuan menggunakan kosakata dalam kalimat	4	Menggunakan kosakata dalam kalimat dengan tepat
		3	Menggunakan kosakata dalam kalimat namun belum tepat
		2	Menggunakan kosakata dalam kalimat namun tidak tepat maknanya
		1	Tidak menggunakan kosakata sama sekali
Pengembangan Kosakata	Kemampuan mengembangkan kosakata di luar yang diajarkan	4	Mampu menyebutkan atau menuliskan kosakata baru secara mandiri
		3	Menambahkan kosakata baru meskipun sedikit
		2	Hanya mengulang kosakata yang diberikan
		1	Tidak menunjukkan usaha menambah kosakata

G. Instrumen Penelitian**1. Jenis Instrumen**

Instrumen penelitian adalah alat dan hasil yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kosakata

Bahasa Inggris peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media *flashcard*. Bentuk tes pada penelitian ini berupa soal-soal esai yang berjumlah 15 soal. Soal-soal tersebut akan diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest* yang mana sebelum diberikan kepada peserta didik soal-soal tersebut akan terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan benar-bener tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Dengan kata lain, instrumen tersebut harus memiliki tingkat akurasi yang tinggi ketika digunakan dalam penelitian. Rumus validitas yang digunakan adalah sebagai 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

$\sum Y$ = Skor total (Sumber: Muncarno, 2017)

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, 2016)

Hasil analisis validitas butir soal menggunakan bantuan microsoft office excel 2019 yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Uji Validitas

Nomor Butir Soal	Validitas	Jumlah
1, 4, 5, 7, 8,11, 12, 13, 14, 15	Valid	10 Soal
2,3,6,9,10	Tidak Valid	5 Soal

(Lampiran 21 halaman 131)

b. Uji Reliabilitas

Setelah tes dinyatakan valid, maka langkah berikutnya adalah menguji tingkat reliabilitasnya. Tes hasil belajar dianggap andal jika menghasilkan data yang konsisten dan stabil dalam beberapa kali pengukuran. Menurut (Sugiyono, 20215) instrumen yang reliabel menurut alat ukur yang memberikan hasil yang sama saat digunakan berulang kali dalam kondisi yang serupa. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR-20 (*kuder Richarson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
- n : Banyaknya butir pertanyaan
- S_t^2 : Varians total
- p_i : Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir soal
- q_i : Proporsi subjek yang menjawab salah pada suatu butir soal
- $(q=1 - p)$
- $\sum q_i p_i$: Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*). Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Kriteria pengujian apabila:

- a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

b. Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

Tabel 10. Koefisien Reliabilitas KR 20

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)

Dari butir pernyataan tes yang valid, dicari reliabilitas tes menggunakan bantuan *microsoft office excel 2019*. Hasil dari perhitungan reliabilitas sesuai dengan rumus *alpha cronbach* menunjukkan $r_{hitung} = 0,736$ dengan kriteria kuat.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah indeks yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana sebuah soal dapat membedakan antara kelompok peserta didik dengan kemampuan tinggi dan kelompok peserta didik dengan kemampuan rendah. Untuk menghitung indeks daya beda (D) pada kelompok kecil (kurang dari 100 peserta), caranya adalah dengan membagi peserta menjadi dua kelompok yang sama besar. Data diurutkan berdasarkan skor tertinggi hingga terendah, lalu dipilih 50% dari kelompok dengan skor tertinggi dan 50 % dari kelompok dengan skor terendah. Digunakan rumus berikut untuk menghitung indeks daya tersebut.

Rumus:

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

Keterangan:

DP : Daya pembeda soal
 $\bar{X}_A$: Rata-rata skor kelompok atas
 $\bar{X}_B$: Rata-rata skor kelompok bawah
 SMI : Skor maksimum ideal

Tabel 11. Kategori Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan Arikunto (2013) soal daya beda yang masuk dalam kategori sangat baik ialah dengan kisaran indeks daya beda 0,70-1,00, sehingga hasil analisis daya pembeda butir soal menggunakan bantuan *microsoft office excel* 2019 yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Butir Soal	Daya Pembeda Soal	Jumlah
1,4, 5, 7,8, 11, 12, 13,14, 15	Sangat Baik	10
-	Baik	0
-	Cukup	0
-	Kurang Baik	0
-	Tidak Baik	0

(Lampiran 24 halaman 135)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 10 butir soal yang termasuk dalam kategori sangat baik.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Angka yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kesulitan sebuah soal disebut indeks kesukaran. Untuk menghitung nilai indeks kesukaran ini, digunakan rumus tertentu yang membantu menemukan apakah soal tersebut termasuk kategori mudah, sedang atau sulit.

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

TK : Tingkat kesukaran

$\bar{X}$: Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI : Skor maksimum ideal

Kriteria yang digunakan adalah main kecil indeks yang diperoleh apabila makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks diperoleh makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran tersebut dapat dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 sampai 0,30	Sukar
0,30 sampai 0,70	Sedang
0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal menggunakan bantuan *microsoft office excel* 2019 yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
12,15	Sukar	2 Soal
1, 4, 5, 11, 13	Sedang	5 Soal
7, 8, 14	Mudah	3 Soal

(Lampiran 23 halaman 134)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui tingkat kesukaran pada soal nomor 12 dan 15 memiliki tingkat kesukaran sukar dengan kriteria 0,0-0,30 pada tingkat kesukaran. Pada soal nomor 1,4,5,11 dan 13 memiliki tingkat kesukaran sedang dengan kriteria tingkat kesukaran 0,30-0,70. Serta soal nomor 7,8 dan 14 memiliki tingkat kesukaran mudah dengan kriteria tingkat kesukaran 0,70-1,00.

H. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (χ^2) menurut (Sugiyono, 2015) yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi kuadrat/normalitas sampel

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$

berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ maka tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti kumpulan data yang memiliki karakteristik yang sama. Untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Uji Fisher atau disebut juga Uji-F, yaitu:

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

Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ 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

3. Uji N-Gain

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *Pposttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut:

$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$
 Rendah : $N-Gain < 0,3$
 Sumber: Sundayana (2015)

I. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi

Pengujian hipotesis dalam penelitian menggunakan regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana dapat dilakukan untuk menganalisis data berdasarkan adanya hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Uji hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana melibatkan penggunaan rumus statistik, dengan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

$$H_a: r \neq 0$$

$$H_o: r = 0$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$\hat{Y}$: Subyek variabel terikat yang diproyeksikan

X : Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

a : Nilai konstanta harga $\hat{Y}$, jika $X = 0$.

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel $\hat{Y}$.

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Kriteria Uji:

Jika, $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_o ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_o diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

2. Uji – t

Terdapat dua macam uji-t kompratif yaitu, pertama mengkompratifkan rata-rata dua sampel dan yang kedua mengkompratifkan rata-rata lebih dari dua sampel. Dalam penelitian ini akan menggunakan komperatif rata-rata dua sampel menurut Muncarno (2017). Dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata data pada saampel 1

$\bar{X}_2$ = Rata-rata data pada sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota ampel 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

1. Apakah rata-rata itu berasal dari 2 sampel yang related atau tidak?
2. Apakah rata-rata data itu berasal dari dua sampel yang anggotanya sama atau tidak?
3. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak?

Rumusan Hipotesis

- a. Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV UPTD SDN Negeri 1 Giriklopomulyo
- b. Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV UPTD SDN Negeri 1 Giriklopomulyo

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Amalia, A. R., & Tarwati, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Multiple Linguistic Intelligences Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Pendidikan*, 210–222. <https://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/161>
- Khoerunisa, A., & Saputra, E. R. (2024). Keberhasilan Penggunaan Media dan Model Pembelajaran *Make a match* Dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Angkasa. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 3(1), 36–45. <https://doi.org/10.56916/jipi.v3i1.654>
- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/22169>
- Anindita, D. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Make a match Menggunakan Media Flashcard Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Penelitian pada Siswa)* <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/1273>
- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media *Flashcard* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 176–186. <https://doi.org/10.34050/jib.v6i1.4327>
- Arikunto, S. (2016). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. *Bumi Aksara, Ed.*
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka Cipta. 292
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17663>
- Biola, G. S. I. F., & Patintingan, M. L. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah

- Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 48–54.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5805>
- Cameron, L. (2021). Teaching Languages to Young Learners. *Ambridge University Press*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109>
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474–480.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7828>
- Djamaluddin, A. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *CV Kaaiffah Learning Center*, 162(2188).
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639>
- EF Education First. (2024). *EF English Proficiency Index 2024*. Zurich: EF Education First. 80.
- ETS. (2023). TOEFL Ibt Test AND Score Data Summary 2023. Princenton, NJ: Educational Testing Service. 7
- Fanani, A. (2021). Proses dan Kebermanfaatan Analisis Tujuan, Pembelajaran. *Seminar Nasional Hasil Riser Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP 2021)*, 280–283. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/204>.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran. *Model-Model Pembelajaran*, 1–6.
- Fatoni, A. (2023). Model *Make a match* Berbantu *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 108–116. <https://doi.org/10.52166/mida.v6i1>
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v2i2.15994>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11. <https://osf.io/mpng9/download>.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Gading, I. K., & Dian Kharisma, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>
- Harmer, J. (2020). The Practice of English Language Teaching. *Pearson Education*.

- Hartoto, T. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah. *Historia*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.24127/hj.v4i2.553>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Herawati. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27–48. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>.
- Hidayah, N., & Rohmatillah. (2021). *Islami berbasis pendidikan lingkungan hidup*. 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.29240/jpd>.
- Hutapea, R. H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* dalam Pendidikan Agama Kristen. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.47166/sot.v3i1.16>
- Isti'adah, N. F. (2020). Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan. In *Edu Publisher*.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Juhji. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Primary*, 09(01), 9–16. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/313>.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., Murpri, D. K., Matematika, P., & Sorong, u. M. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279–295.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Rahmawati, L., & Angrisia, N.F. (2021). *Sudent's book My Next Words* (pp. 1–152).
- Lutfiah, C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Iv Sd S Islam Al-Furqon Tulang Bawang Barat. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/31998>.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28. <https://doi.org/10.35706/judika.v6i1.1203>.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>

- Margaretha, L. (2020). *Teori- teori Belajar untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini*. 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>.
- Meidina, P. A. N., A'yun, Q., & Ermawati, D. (2024). *Peningkatan kemampuan penguasaan Vocabulary melalui model make match berbantuan media flashcard siswa sekolah dasar*. 10(September).
- Muliana, H., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Speaking Pyramid untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.15548/jostech.v2i1.3808>
- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group.
- Mustofa, A., Priawasana, E., & Kustiyono. (2020). Pengaruh metode problem based learning dan penggunaan buku teks untuk peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas VIII Di SMPN 1 Genteng. *Journal Darussalam*, 7(2), 50–61. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v15i1.2459>.
- Nation, I. S. P. (2021). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>.
- Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, 1, 185–195.
- Nurhadi. (2022). Pendidikan Bahasa Inggris Kontemporer. *Sinar Grafika*.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Nurzaman, I., Yasbiati, & Rahmatty, E. (2017). *Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. 1(1), 40–52. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7159>.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Purwanto, N. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung; Remaja Rosdakarya. 327
- Putri, E. N. D., & Taufina. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(3), 617–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>.

- Rachmawan, N., & Wahyuningsih, F. (2021). Deutsch Domino Untuk Pengaktifan Kosakata Bahasa Jerman. *Laterne*, 10(2), 149–157.
- Rahmawati, N. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan. *Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 5–6.
<https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i2.35292>.
- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89–94.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2081>
- Ramdhan, V. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa terhadap Pemahaman Membaca Teks Narasi Bahasa Inggris. *Deiksis*, 9(02), 240.
<https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1299>
- Rose, A. E., Nency, A., Sudira, E., Haria, Y., & Suryanda, A. (2024). Strategi Inovatif Pembelajaran Eksplorasi Strategi Inovatif Pembelajaran Biologi di Abad 21: Strategi Inovatif Pembelajaran Biologi di Abad 21. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 102–107.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2270>.
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Educational Journal Of Elementary School*, 1(1), 19–24.
<https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rocmah, L. I. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. *Umsida Press*, 1–214.
- Schmitt, N. (n.d.). *Vocabulary in Language Teaching*. Routledge.
- Setyorini, Y. (2018). The Effects of Parents' Role and Learning Motivation Towards Vocabulary Mastery. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 9(2), 103–104.
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/18>.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02), 216–225. <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Simamora, A. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif* (Dr. Lisbet).
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01*, 09(02), 193–210.

- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung;Alfabeta. 147-148.
- Sulistio, Andi dan Haryanti, N. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>.
- Thornbury, S. (2021). How to Teach Vocabulary. *Pearson Education*.
- Trianasari, E., Sudrajat, didi, Subroto, Purnama, Y., Tumiwa, J., Liria, T., & Hutaeruk. (2024). Pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek pada kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 10081–10088. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/jrpp/article/view/31543>.
- Ulfa, N. M. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*. 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Wahab, G., & R. (2021). Modul Teori Belajar. *In Sustainability (Switzerland)*, 11(1). <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/1/>.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/teori-teori belajar dan pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/teori-teori%20belajar%20dan%20pembelajaran.pdf)
- Wangsa, A. N., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a match* terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(5), 1347–1358. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3881>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar Dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran Dan Prestasi Belajar. In *Kaaffah Learning Center*. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677>.
- Widowati, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1118–1124. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.2067>
- Widya, P. (2013). Peningkatan Hasil Belajar IPS Memalau Model Make A Mtach Di Kelas IV SDN Selokajang 3 Kabupaten Blitar. *Artikel. Malang : Universitas Negeri Malang*.

- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran *Make a match* Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Wilkins, D. (2022). Second Language Vocabulary Acquisition. *Oxford University Press*.
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh Media Scrabble Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Scrabble Use on English Vocabulary Mastery for Elementary Students. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356–364. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/8749/5402