

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGUASAAN VOCABULARY MELALUI
MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD SISWA
SEKOLAH DASAR**

Putri Alifia Nur Meidina¹, Qurroti A'yun², Diana Ermawati³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
202133284@std.umk.ac.id¹, 202133287@std.umk.ac.id²,
diana.ermawati@umk.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to improve the vocabulary mastery ability of fourth grade students of SDN 3 Glagahwaru through the application of the make a match model assisted by flashcard media. This type of research is classroom action research with the Kemmis and Mc Taggart model. The subjects in this study were fourth grade students of SDN 3 Glagahwaru in the 2023/2024 school year consisting of 10 students with 5 boys and 5 girls. This research took place over two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that the make a match model assisted by flashcard media can improve students' vocabulary mastery skills as evidenced by the percentage of classical completeness during the pre-cycle of 10%, increased in cycle I to 60%, and increased to 80% in cycle II with a good category. Thus, teachers can apply the make a match model assisted by flashcards media to increase students' interest and English learning outcomes.

Keywords: Flashcards, Make a match, Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru melalui penerapan model *make a match* berbantuan media *flashcard*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 10 siswa dengan 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa yang dibuktikan dari persentase ketuntasan klasikal saat pra siklus sebesar 10%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 60%, dan mengalami peningkatan menjadi 80% di siklus II dengan kategori baik. Dengan demikian, guru dapat menerapkan model *make a match* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: *Flashcard, Kosakata, Make a match*

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk berkomunikasi satu sama lain dan menyampaikan maksud tertentu. Tanpa bahasa, manusia akan kesulitan berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Setiyana et al., 2023). Saat ini bahasa yang paling banyak digunakan antar negara adalah bahasa Inggris, karena bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Menurut pandangan Marlina & Xu (2019), bahasa Inggris merupakan bahasa global atau disebut *lingua franca*. Oleh karena itu, orang tua dan guru mulai mengajarkan bahasa Inggris kepada anaknya sejak dini karena akan berguna di kemudian hari.

Bahasa Inggris secara umum diajarkan sebagai bahasa asing bukan bahasa kedua. Meskipun demikian, masih banyak pelajar Indonesia yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Beberapa siswa menolak belajar bahasa Inggris karena merasa kesulitan akibat perbedaan struktur bahasa dan pengucapan (Munisah, 2021). Oleh karena itu, guru harus bertanggung jawab terhadap kemampuan unik siswanya agar dapat berkembang

secara maksimal. Proses belajar mengajar yang ideal tidak terlalu berkaitan dengan hasil, namun lebih berkaitan dengan bagaimana pengajaran memberikan pemahaman kepada siswa (Ermawati et al., 2023). Pembelajaran bahasa Inggris berfokus pada pengembangan kemampuan berkomunikasi bahasa Inggris secara lisan dan tulisan. Hartati (2022) menyebutkan bahasa Inggris memiliki empat keterampilan dasar yang meliputi *reading*, *listening*, *writing*, dan *speaking*. Selain itu, Megawati dalam Susanthi (2020) menyebutkan tiga komponen tambahan yang mendukung keempat keterampilan dasar tersebut: kosa kata, pengucapan dan struktur bahasa (tata bahasa).

Komponen utama yang harus dikuasai siswa agar memiliki keterampilan berbahasa Inggris adalah kosakata, dengan menguasai kosakata siswa dapat menggunakan keempat keterampilan tersebut. Hal ini sejalan dengan Rikmasari & Budianti (2019) yang menyebutkan bahwa mengenalkan kosakata adalah tahap awal pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Kondisi ini disebabkan kemampuan

berbicara seseorang bergantung pada kualitas dan jumlah kosakata. Menurut Agung et al. (2022) indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan *vocabulary* yaitu yaitu 1) pemahaman makna, 2) pelafalan atau pengucapan, 3) penulisan sesuai ejaan, dan 4) perubahan struktur bahasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Selasa, 12 Maret 2024 di SDN 3 Glagahwaru menunjukkan bahwa keterampilan bahasa Inggris siswa masih rendah. Sebagian besar siswanya belum mampu menguasai *vocabulary* dengan baik sehingga menyebabkan keterlambatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat bosan. Kondisi tersebut dapat berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Cara yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang menyenangkan. Annisa et al. (2023) menyebutkan pemilihan model

pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana yang nyaman ketika interaksi belajar mengajar di kelas. Selain itu, media pembelajaran juga diperlukan untuk menarik perhatian serta minat siswa selama proses pembelajaran (Salsabila et al., 2023). Media pembelajaran juga dapat membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dan membantu siswa dalam memahami materi (Widiyanti et al., 2024). Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar yang berupa benda maupun lingkungan di sekitar (Ramadani et al., 2023).

Model dan media yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* adalah model *make a match* dan media *flashcard*. Model *make a match* dipilih karena terdapat interaksi dan diskusi kelompok antar siswa sehingga memungkinkan terjadinya *sharing* pengetahuan dari permasalahan-permasalahan yang terjadi secara menyenangkan. Model *make a match* sangat efektif diterapkan karena dapat melatih siswa dalam mencari pasangan dari kartu soal dan jawaban yang mereka dapatkan (Utami et al., 2022). Sedangkan media *flashcard*

merupakan media berupa kartu yang berisi gambar dan kata yang ukurannya dapat disesuaikan dengan siswa untuk membantu meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan menambah jumlah kosakata (Sulaiman & Akidah, 2021).

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardah (2022) menyatakan bahwa penggunaan model *make a match* dalam pembelajaran menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 70,90 pada siklus I menjadi 86,36 pada siklus II, dilihat dari presentasi ketuntasan belajar secara klasikal dari 77,27% disiklus I meningkat menjadi 95,45% disiklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yasa & Sudirman (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbantuan media *flashcard* mendapatkan respon positif siswa karena dinilai menyenangkan, motivatif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan

mengingat kosakata bahasa Inggris dasar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu terletak pada model dan media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan materi yang diujikan. Penelitian-penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan dimana peneliti menggunakan model *make a match* dan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa.

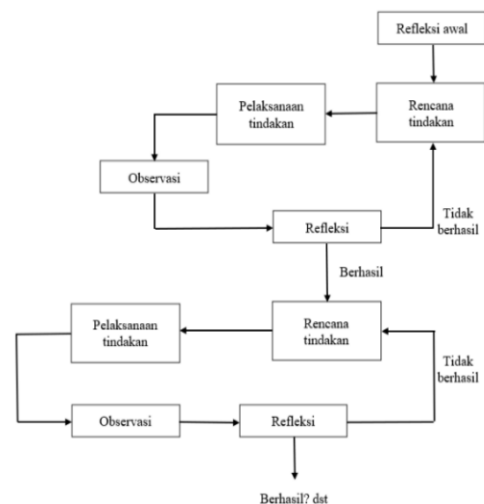
Berdasarkan berbagai temuan dan penelitian sebelumnya yang terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru melalui penerapan model *make a match* berbantuan media *flashcard*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang praktis dan menyenangkan bagi guru dan siswa dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kajian tentang aktivitas pembelajaran dan hasil belajar yang dilakukan selama proses pengajaran di kelas, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto et al. (2015) merupakan penelitian yang menjelaskan sebab dan akibat perlakuan, serta menjelaskan apa yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan menjelaskan keseluruhan proses dari awal perlakuan hingga perlakuan menimbulkan dampak. Jenis penelitian ini menggunakan PTK partisipan, yaitu peneliti yang terlibat langsung dalam proses penelitian dari awal penelitian hingga hasilnya dilaporkan dalam bentuk laporan (Rohman, 2018). Artinya setelah perencanaan, peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, kemudian menganalisisnya dan akhirnya melaporkan temuannya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru yang terdiri dari 10 siswa dengan 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam siklus-siklus

dimana tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dimulai dengan 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*action*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*) (Juanda, 2016). Semua tahapan tersebut merupakan tahapan dalam satu siklus yang saling berhubungan, Siklus II atau siklus berikutnya merupakan penambahan atau perbaikan pada siklus sebelumnya.



Sumber : Juanda (2016)
Gambar 1. Model Siklus Kemmis dan Mc Taggart

Pada tahap perencanaan, peneliti menggunakan model *make a match* berbantuan media *flashcard* untuk membuat RPP, membuat materi pembelajaran, peralatan, dan sumber daya yang akan digunakan, lembar

observasi aktivitas guru dan siswa, dan soal tes. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, dengan rekan kerja peneliti sebagai observer. Pada tahap pengamatan, peneliti melihat bagaimana siswa belajar menggunakan model *make a match* dengan bantuan media *flashcard*. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengatasi masalah pembelajaran. Hasil refleksi dapat menentukan apakah pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan. Jika tidak, siklus selanjutnya akan dilanjutkan.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar $\geq 75\%$. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Sumber : Sanjaya (2016)

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar

$\sum \text{siswa yang tuntas}$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum \text{siswa}$ = Jumlah semua siswa

Tabel 1. Kategori Capaian Hasil Belajar

No	Presentase (%)	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	76-85%	Baik
3	60-75%	Cukup Baik
4	55-59%	Kurang
5	$\leq 54\%$	Kurang Sekali

Sumber : (Fauzie, 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada kegiatan ini, peneliti akan menguraikan deskripsi proses penelitian tindakan kelas yang dimulai dari kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Kegiatan pra siklus atau kondisi awal dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara terkait pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap ini ditemukan permasalahan bahwa keterampilan berbahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 3 Glagahwaru masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata UTS siswa yang di bawah KKM yaitu sebesar 45.6 sedangkan KKM dari mata pelajaran bahasa Inggris yaitu 67. Siswa yang mencapai KKM hanya 1 dari 10 jumlah keseluruhan siswa kelas IV. Nilai terendah yang diperoleh yaitu 30 dan nilai tertinggi 70. Melihat permasalahan dan fenomena yang ada, peneliti mencoba mencari berbagai model dan media untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, perlu

menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa yang dapat mengembangkan rasa percaya diri dan motivasi belajar siswa. Adapun model dan media yang akan digunakan yaitu model *make a match* berbantuan media *flashcard*.

Pada penerapan model *make a match* berbantuan *flashcard*, penelitian dilakukan dalam dua siklus, peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari lima siswa. Didapatkan hasil belajar siswa pada penerapan model *make a match* berbantuan *flashcard* mata pelajaran bahasa Inggris.

Tabel 2. Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Pra Siklus

No.	Ketuntasan KKM ≥ 67	Pertemuan	
		Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 67	1	10%
2	≤ 67	9	90%

Data pra siklus ini didapatkan dari nilai UTS yang dilakukan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Nilai ini digunakan sebagai acuan oleh peneliti untuk memilih model dan media yang tepat dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Tabel 3. Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Siklus I

No.	Ketuntasan KKM ≥ 67	Pertemuan	
		Siklus I	
		Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 67	6	60%

2	≤ 67	4	40%
---	-----------	---	-----

Kegiatan siklus I peneliti menerapkan model *make a match* berbantuan *flashcard* pada tema 11 "How do you go to school" mengenai jenis-jenis kendaraan. Peneliti memberikan soal tes kepada 10 siswa untuk memperoleh data. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa dari 10 siswa terdapat 6 siswa yang mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60% dan 4 siswa belum mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 40%. Rata-rata nilai siswa adalah 72. Hasil yang diperoleh pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 50% dari pra siklus yang sebelumnya terdapat 1 siswa mencapai nilai tuntas saat UTS dengan persentase klasikal sebesar 10% dan rata-rata nilai siswa adalah 46. Nilai pada siklus I ini masih tergolong rendah, dikarenakan masih dibawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar $\geq 75\%$ penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II.

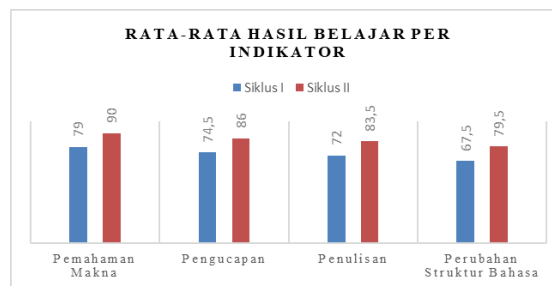
Tabel 4. Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Siklus II

No.	Ketuntasan KKM ≥ 67	Pertemuan	
		Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	Presentase

1	≥ 67	8	80%
2	≤ 67	2	20%

Kegiatan siklus II peneliti menerapkan model *make a match* berbantuan *flashcard* pada tema 12 "*He goes to school by bike*" mengenai kalimat yang menghubungkan kosakata aktivitas sehari-hari, transportasi, dan waktu dalam bahasa Inggris. Siklus II ini dilakukan dengan tujuan dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Hasil dari siklus II diperoleh peningkatan sebesar 20% dari siklus I dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Peningkatan di siklus II dilihat dari banyaknya siswa yang mencapai nilai tuntas yaitu 8 siswa dari 10 siswa dan nilai rata-rata siswa sebesar 84. Siklus II ini dinyatakan berhasil, karena nilai ketuntasan klasikal telah memenuhi indikator keberhasilan dan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa mengalami peningkatan.

Penelitian ini merujuk pada indikator kemampuan penguasaan *vocabulary* menurut Agung et al. (2022) yaitu pemahaman makna, pengucapan, penulisan, dan struktur bahasa. Berikut adalah rata-rata hasil belajar siswa dihitung per indikator.



Gambar 2. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Per Indikator

Berdasarkan pengamatan terhadap penerapan model *make a match* dan media *flashcard* yang telah dilaksanakan dan analisis dari jawaban siswa dari soal yang telah diberikan mengenai kemampuan penguasaan *vocabulary*, berikut adalah penjelasan hasil belajar siswa per indikator.

Indikator pemahaman makna pada siklus I dengan rata-rata siswa berada pada angka 79 yang termasuk dalam kategori baik dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 70%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 89 dalam kategori sangat baik dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hal tersebut terjadi karena siswa aktif dalam mencocokkan kata maupun kalimat dengan definisi atau gambar yang relevan. Pada siklus I siswa berdiskusi dengan kelompok dalam memasang kartu gambar dengan kartu makna dari gambar tersebut.

Sedangkan pada siklus II ini lebih kompleks dilihat saat siswa berdiskusi bersama kelompok mereka saat akan memasang gambar-gambar yang disediakan dengan kalimat berbahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan Pertiwi et al. (2021) yang menyatakan bahwa pemahaman makna merupakan aspek penting agar anak dapat menerapkan kalimat yang benar dan komunikasi dapat berjalan dengan lancar.

Indikator pengucapan pada siklus I siswa memperoleh rata-rata 74,5 yang termasuk dalam kategori cukup dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60%. Rata-rata siklus I meningkat pada siklus II menjadi 86 dalam kategori sangat baik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Peningkatan ini terjadi karena siswa membaca secara berulang-ulang saat memasang kartu gambar dengan kartu makna atau definisi yang relevan. Setelah memasang siswa juga membaca kembali kalimat berbahasa Inggris untuk mengetahui kalimat tersebut benar atau salah. *Flashcard* yang terdiri dari gambar dan makna yang sesuai dapat membantu siswa mengingat kosakata dan mempraktikkan pengucapan kosakata tersebut. Hal ini sejalan dengan

(Sulaiman & Akidah, 2021) penggunaan *flashcard* memungkinkan siswa berlatih pengucapan secara berulang-ulang. Repetisi ini sangat penting dalam mempelajari dan menguatkan kemampuan pengucapan.

Indikator penulisan pada siklus I siswa memperoleh rata-rata 72 yang masuk dalam kategori cukup, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70%. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata menjadi 83.5 yang termasuk kategori baik, dengan persentase klasikal sebesar 80%. Pada siklus I, mencocokkan kartu gambar dengan kartu makna membantu siswa mengenali dan mengingat ejaan kata dengan lebih baik. Pada siklus II, siswa menghadapi kartu pertanyaan yang berisi kalimat kompleks yang membuat siswa untuk lebih berpikir kritis dalam memahami konteks penggunaan kata-kata tersebut. Selain itu, siswa merangkai beberapa kata menjadi sebuah kalimat pada soal yang diberikan oleh peneliti. Proses tersebut dapat meningkatkan kemampuan penulisan (*spelling*) karena siswa tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga belajar menerapkannya menjadi kalimat yang bermakna. Hal ini sejalan dengan

Putri & Sya (2022) yang menyatakan bahwa penulisan kosakata secara berulang dapat melatih anak untuk membiasakan diri menggunakan bahasa asing, meskipun masih ada tata bahasa yang salah. Merangkai beberapa kata menjadi kalimat dalam suatu tulisan dapat mempermudah untuk mengevaluasi kesalahan tata bahasa.

Indikator perubahan struktur bahasa pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dengan rata-rata 67.5 dengan kategori cukup. Rata-rata siklus I ini meningkat pada siklus II menjadi 79.5 yang termasuk dalam kategori baik, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Perubahan struktur bahasa pada siklus I dilihat saat siswa mengerjakan soal menyusun kata *train* dengan benar, beberapa siswa masih salah. %. Sedangkan pada siklus II ini beberapa siswa tergesa-gesa saat mengerjakan soal dan kurang memperhatikan struktur bahasa saat merangkai kata yang ada di soal. Melalui model *make a match* dan media *flashcard* siswa mendapatkan 1) pengalaman interaktif : siswa dapat berinteraksi secara aktif sehingga lebih mudah mengingat dan memahami struktur kalimat, 2)

pengalaman kontekstual : siswa belajar memahami kata dan frasa dalam nyata melalui media *flashcard*, 3) repetisi : diskusi dan pengulangan membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur bahasa yang benar. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya belajar mengenali kata dan maknanya, tetapi juga memahami bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam kalimat yang lebih kompleks dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan kemampuan struktur bahasa siswa. Hal ini sejalan dengan Munisah (2021) yang menyatakan bahwa struktur bahasa dalam bahasa inggris harus diperhatikan *grammar*, ejaan, penggunaan tanda baca, dan lainnya agar siswa dapat menyusun kalimat bahasa inggris yang benar.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa dalam menerapkan model *make a match* berbantuan *flashcard* termasuk dalam kategori baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat

disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan penguasaan *vocabulary* melalui model *make a match* berbantuan *flashcard* pada siswa kelas IV SDN 3 Glagahwaru. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yaitu pada kegiatan pra siklus data nilai rata-rata siswa 46 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 10%. Pada kegiatan siklus I hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan, akan tetapi terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 30,5 dari 46 menjadi 76,5 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 60%. Pada siklus II hasil nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan klasikal 80%.

Berdasarkan penjelasan diatas, guru dapat menerapkan model *make a match* berbantuan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif selama proses pembelajaran. Siswa juga dapat menjadi pembimbing dan saling bekerja sama dengan dibentuknya kelompok kecil dalam pembelajaran. Pihak sekolah dapat memberikan dukungan berupa penyediaan media pembelajaran yang interaktif supaya terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, M., Nurdin, A., & Mauliana, A. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal PENA: Penelitian Dan Penalaran*, 9(1), 21–32. <https://doi.org/10.26618/jp.v9i1.7603>
- Annisa, S. A., Ainy, F. N., Adelia, V. A., Istiqomah, I. A., & Ermawati, D. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 227–232.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Suryani). PT Bumi Aksara.
- Ermawati, D., Purbasari, I., & Cahyani, R. J. P. P. (2023). Pengaruh Pendekatan RME Melalui Media Google Site Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus Ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals Dalam Kajian Disiplin Ilmu*, 2(1), 1182–1194.
- Fauzie, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Passing Bawah Dalam Pembelajaran Bola Voli Melalui Metode Tutorial Teman Sebaya. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26418/jilo.v3i2.41634>
- Hartati, D. (2022). Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatn Multimedia Interaktif di SMAN 2 Batanghari. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan*

- Psikologi*, 2(2), 125–131.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i2.1282>
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research*. Deepublish.
- Marlina, R., & Xu, Z. (2019). English as a Lingua Franca. *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching*, May. <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0667>
- Munisah, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Teras Belajar. *EILSA : Jurnal Edukasi Lingua Sastra*, 19(1), 24–30. <https://doi.org/10.47637/elsa.v19i1.328>
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95–106. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Putri, D. A., & Sya, M. F. (2022). Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris di Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 357–364. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7820>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas III Di SDN Jatimulya 03 Bekasi. *JISD: Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2), 135–141.
- Rohman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas* (K. Saifuddin (ed.); 1st ed.). CV. Pilar Nusantara.
- Salsabila, K. R., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2023). Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 372–378. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4575>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas* (1st ed.). Kencana.
- Setiyana, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 118–128. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- Utami, S. M., Fatmawati, F., & Nasruni, N. (2022). Penerapan Metode Make A Match(مطابقة)

Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsS Taman Pendidikan Islam Makassar. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 16–29. <https://doi.org/10.26618/almaraji.v6i1.8134>

Wardah. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Make a Match. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1217>

Widiyanti, E., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Melalui Model Make A Match Berbantu Media PANTERU. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(20), 3201–3205. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26338>

Yasa, I. G. S., & Sudirman, I. N. (2023). Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan KosaKata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2807–4246. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6767>