**UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD*
PADA SISWA KELAS V SDN 2 SEMPOR KEBUMEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Oleh:

Yolanda Ariska Puspitasari¹, Triyono², Joharman³
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret

e-mail: olayangbaru@yahoo.co.id

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The Effort To Increase English Learning by Flashcard Media At Fifth Grade Students Of SDN 2 Sempor Kebumen In The Academic Year 2013/2014. The purposes of this research to increase English learning at fifth grade students of SDN 2 Sempor in the academic year 2013/2014 by flashcard media. The research is Collaborative-Classroom Action Research that conducted in three cycles and each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were fifth grade students of SDN 2 Sempor consisting 27 students. The results of the research shows that the use of flashcard media can increase English learning at fifth grade students of SDN 2 Sempor in the Academic Year 2013/2014.

Keywords: *flashcard, media, learning, english.*

Abstrak: Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Penggunaan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN 2 Sempor Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN 2 Sempor tahun pelajaran 2013/2014 dengan penggunaan media *flashcard*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Sempor yang berjumlah 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V SDN 2 Sempor Tahun Pelajaran 2013/2014.

Kata Kunci: media, *flashcard*, pembelajaran, bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh-kembangkan potensi sumber daya manusia (siswa) dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Pendidikan dalam situasi formal di lingkungan sekolah tercipta melalui pro-

ses pembelajaran yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Guru sebagai tenaga profesional dituntut untuk dapat menyampaikan isi pelajaran dengan baik agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai positif dan menguasai sepenuhnya isi dari pelajaran

tersebut. Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan media pembelajaran yang memudahkan siswa menangkap materi yang disampaikan guru.

Sayangnya, guru tidak menggunakan media pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Depdiknas (2008: 5) menjelaskan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa yaitu performatif, fungsional, informasional, dan epistemik. Pembelajaran bahasa Inggris adalah kegiatan penyampaian pesan pelajaran bahasa Inggris oleh pendidik kepada siswa dan interaksi yang baik antara pendidik dan siswa dalam lingkungan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih konvensional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru yang menekankan pada metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dengan memanfaatkan LKS yang dimiliki siswa. Siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi bahasa Inggris menjadi kurang.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris, peneliti meminta data nilai UAS siswa di semester I pada guru kelas V. Dari data nilai UAS siswa di semester I dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V masih kurang menguasai pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan oleh guru. Hal ini terbukti dengan perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 61,85 dan belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Jumlah sis-

wa yang mencapai KKM hanya 3 siswa atau dengan persentase 11,11%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 22 siswa atau dengan persentase 88,89%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merasa perlu mengadakan perbaikan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN 2 Sempor dengan melakukan pembaruan menggunakan media *flashcard*. Susilana & Riyana (2007: 93) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar dalam media *flashcard* dapat dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran *flashcard*. Gambar tersebut merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Pembelajaran dengan media *flashcard* dilaksanakan dengan langkah-langkah, yaitu: (a) persiapan; (b) penggunaan media; dan (c) tindak lanjut.

Landasan teoritis penggunaan media dalam proses belajar adalah Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Arsyad (mengutip simpulan Dale, 1969) menyebutkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak) (2011:10).

Peneliti memilih untuk menggunakan media *flashcard* dengan harapan dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris kelas V SDN 2 Sempor karena *flashcard* sangat cocok dengan karakteristik anak SD dalam belajar bahasa asing yang tertarik

dengan hal-hal yang bersifat visual. Kelebihan *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis dalam membuat dan menggunakannya, mudah diingat, dan menyenangkan (Indriana, 2011). Dengan penggunaan *flashcard* yang berisi gambar berwarna dan berukuran besar diharapkan dapat memudahkan siswa memahami konsep yang konkret menuju ke hal yang bersifat abstrak.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam upaya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris tentang kosakata materi *foods and drinks* pada siswa kelas V SDN 2 Sempor Kebumen tahun pelajaran 2013/2014?, 2) Apakah penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris?, 3) Apa kendala dan solusi penggunaan media *flashcard* dalam upaya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan penggunaan media *flashcard* dalam upaya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris tentang kosakata materi *foods and drinks* pada siswa kelas V SDN 2 Sempor Kebumen tahun pelajaran 2013/2014, 2) meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris, 3) menemukan kendala dan solusi yang dihadapi pada penggunaan media *flashcard* dalam upaya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Sempor pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa

terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa, guru, peneliti, teman sejawat, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumen, dan tes.

Validasi data menggunakan triangulasi teknik dan sumber data. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Indikator kinerja yang ditentukan dalam penelitian ini adalah 85% untuk mengukur pelaksanaan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* terhadap guru dan siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai KKM (75) sebesar 85%.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Arikunto yang terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Secara keseluruhan keempat tahapan dalam PTK tersebut membentuk suatu siklus. Siklus ini kemudian diikuti oleh siklus-siklus lain secara berkesinambungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran dilakukan menggunakan tiga langkah, yaitu: persiapan, penggunaan media, dan tindak lanjut. Langkah pertama dilakukan dalam kegiatan awal, langkah kedua dilakukan dalam kegiatan inti pada tahap eksplorasi dan elaborasi, sedangkan langkah ketiga dilakukan dalam kegiatan inti pada tahap konfirmasi dan kegiatan akhir.

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti dengan dibantu oleh dua teman sejawat selaku observer melakukan tahap pengamatan. Dengan

kata lain, tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi penggunaan media *flashcard* terhadap guru akan disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Guru

No	Siklus	Persentase	Ket
1.	I	65,73%	-
2.	II	80,4%	Meningkat
3.	III	89,44%	Meningkat

Berdasarkan tabel 1, persentase aktifitas guru selalu meningkat di setiap siklusnya. Siklus I 65,73%, siklus II 80,4% dan siklus III 89,44%. Pada siklus III telah mencapai indikator kinerja yaitu $\geq 85\%$. Hasil observasi penggunaan media *flashcard* terhadap siswa akan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Siswa

No	Siklus	Persentase	Ket
1.	I	65,09%	-
2.	II	80,86%	Meningkat
3.	III	92,62%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2, persentase aktifitas siswa meningkat di setiap siklusnya. Siklus I 65,09%, siklus II 80,86%, dan siklus III 92,62%. Siklus III telah mencapai indikator kinerja yaitu $\geq 85\%$. Selanjutnya, hasil penilaian proses siswa akan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Proses Siswa

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	I	71,48	51,85	48,15
2.	II	81,82	81,48	18,52
3.	III	92,37	96,29	3,71

Berdasarkan tabel 3, persentase penilaian proses meningkat di setiap siklusnya. Siklus I 51,85%, siklus II 81,48% dan siklus III 96,29%. Siklus III sudah mencapai indikator kinerja yaitu $\geq 85\%$. Penilaian hasil belajar akan disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Hasil Belajar

No	Tindakan	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Pretes	60,74	18,52	81,48
2.	Siklus I	76,3	51,85	48,15
3.	Siklus II	88,11	81,48	18,52
4.	Siklus III	93,63	96,29	3,71

Berdasarkan tabel 4, hasil belajar siswa selalu meningkat terbukti sebagian besar siswa telah mencapai KKM ≥ 75 . Pada siklus III indikator kinerja yaitu 85% telah tercapai sehingga peneliti mengakhiri pelaksanaan tindakan. Kendala pada penggunaan media *flashcard* yaitu guru kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, kegiatan pembelajaran kegiatan perlombaan masih berjalan kurang tertib dan lancar, guru kurang memberikan bimbingan dan arahan bagi siswa dalam kegiatan perlombaan, dan siswa kurang dilibatkan oleh guru untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran.

Adapun solusi untuk menyelesaikan kendala tersebut adalah guru

lebih memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, peneliti berkoordinasi dengan guru kelas V agar membimbing dan mengarahkan siswa mengikuti perlombaan dengan sungguh-sungguh supaya kegiatan perlombaan berjalan tertib dan lancar, guru meningkatkan bimbingan dan arahan bagi siswa dalam kegiatan perlombaan, dan siswa lebih dilibatkan oleh guru untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan pembelajaran bahasa Inggris dengan penggunaan media *flashcard* yang dilaksanakan selama 3 siklus, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah penggunaan media *flashcard* yang tepat digunakan dalam peningkatan pembelajaran bahasa Inggris tentang kosakata materi *foods and drinks* pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sempor adalah: a) persiapan; b) penggunaan media; dan c) tindak lanjut.
2. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris yang diukur dari penilaian proses dan hasil belajar bahasa Inggris tentang kosakata materi *foods and drinks* pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sempor. Hal ini ditunjukkan dengan persentase ketuntasan penilaian proses dan hasil belajar pada siklus I mencapai 51,85%, siklus II mencapai 81,48%, dan siklus III mencapai 96,29%.

Saran yang dapat peneliti sampaikan dari penelitian yang telah dilakukan adalah (1) bagi guru penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa

kelas V tentang kosakata materi *foods and drinks* sebaiknya diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang tepat agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat berjalan lancar dan bermakna bagi siswa, (2) bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana pembelajaran yang lengkap, salah satunya adalah menyediakan media pembelajaran yang memadai serta mendukung dan memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, dan (3) bagi peneliti lain memberikan motivasi tersendiri bagi peneliti lain untuk dapat menerapkan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media *flashcard* guna mengatasi masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. (2008). *Pedoman Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).
- Susilana, R. & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.