



Implementation of the Use of Flashcard Media in Vocabulary Learning to Students at SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi

Implementasi Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran Vocabulary pada Siswa di SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi

Erik Sarika¹

Universitas Panca Sakti Bekasi
Jl. Raya Hankam No.54,
RT.005/RW.002, Jatirahayu, Kec. Pd.
Melati, Kota Bks, Jawa Barat 17414
eriksarika@gmail.com

Joni Tesmanto²

Universitas Panca Sakti Bekasi
Jl. Raya Hankam No.54,
RT.005/RW.002, Jatirahayu, Kec. Pd.
Melati, Kota Bks, Jawa Barat 17414
jonitesmanto@gmail.com

Abstract

This study aims to determine students' perceptions of the card media used by teachers of SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi in teaching. This research uses descriptive research. The population of this study was the second grade students of SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi in the 2020/2021 academic year and the research sample is class X AK. The researcher used the sampling technique. The techniques used to obtain data are: first, collecting data from students answering the questionnaire and lastly, drawing conclusions based on the data. The final result of the analysis shows that there are positive statements about the use of card media in teaching and learning by teachers, are positive statements of students found in the practical category 48.75% are students answered very well (VG), 39.11% good (G), 2.94% average average, 0.29% poor (B), and none very bad (VG). For negative statements, students found in the practical category 0.29% were students answered very strongly (VG), 3.82% good (G), 25.30% average, 38.53% bad (B), and 32.06% very bad (VB). It is evidenced by the results of the average score of the student questionnaire is 85.26, the majority of students choose the good from the positive statement and choose the bad in the negative statement about the use of card media in teaching English.

Keywords: student perception, media card, flashcard

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media kartu yang digunakan oleh guru SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi dalam mengajar. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas dua SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi pada tahun akademik 2020/2021 dan sampel penelitian adalah kelas X AK. Peneliti menggunakan teknik *sample*. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah: pertama, mengumpulkan data dari siswa menjawab angket dan yang terakhir, menggambar kesimpulan berdasarkan data. Hasil akhir dari analisis menunjukkan bahwa ada pernyataan positif tentang penggunaan media kartu dalam pembelajaran mengajar oleh guru, adalah pernyataan positif siswa yang ditemukan dalam kategori praktis 48.75% adalah siswa menjawab sangat baik (VG), 39.11% baik (G), 2.94% rata-rata, 0.29% buruk (B), dan tidak ada yang sangat buruk (VG). Untuk pernyataan negatif siswa yang ditemukan dalam kategori praktis 0.29% adalah siswa sangat menjawab sangat (VG), 3.82% baik (G), 25.30% rata-rata, 38.53% buruk (B), dan 32.06% sangat buruk (VB). Itu dibuktikan dengan hasil skor rata-rata angket siswa adalah 85.26, mayoritas siswa memilih yang baik dari pernyataan positif dan memilih yang buruk dalam pernyataan negatif tentang penggunaan media kartu dalam mengajar bahasa Inggris.

Kata kunci: persepsi siswa, media kartu, flashcard

Corresponding author: eriksarika@gmail.com

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membantu pendidikan untuk mengubah dan mempermudah proses pendidikan dan pembelajaran. Hal ini memberikan



Implementation of the Use of Flashcard Media in Vocabulary Learning to Students at SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi

Erik Sarika, Joni Tesmanto
Universitas Panca Sakti Bekasi

kesempatan yang berharga bagi guru untuk menggunakan pengembangan materi berbasis teknologi, termasuk aktivitas media, aktivitas interaktif dan lingkungan belajar yang menarik, untuk menciptakan beragam aktivitas dalam proses belajar mengajar. Pendidikan bahasa merupakan kegiatan yang kompleks, yang terutama disebabkan oleh keragaman persepsi dan tujuan dari peserta yang berbeda yang berperan dalam proses belajar mengajar.

Persepsi adalah proses di mana orang mengungkapkan makna dan pengalaman mereka, atau ketika mereka mengatur interpretasi mereka untuk menghasilkan pengalaman yang bermakna. Padahal, jika semua peserta memiliki pemahaman yang sama tentang sifat dan tujuan pendidikan bahasa, akan jauh lebih jelas dan lebih mudah untuk mengajar dari biasanya, dan tidak akan ada kesenjangan antara guru dan siswa. Oleh karena itu, pendidikan bahasa dapat dipahami dalam konteks interaksi antara berbagai aspek rasional guru dan siswa, daripada implementasi satu pemikiran. Sebagai seorang pendidik, guru selalu membutuhkan *slow learning* yang berdampak positif pada pencapaian hasil belajar optimal.

Guru harus mampu mengajar secara tepat, efektif dan efisien guna meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Peran guru dan lembaga pendidikan, terutama pentingnya tujuan reformasi, adalah interaksi guru dan siswa melalui media interaktif, salah satunya adalah media *flashcards*. Menurut Anggraini, Listyarini, dan Huda (2019), *flashcards* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol simbol yang mengingatkan siswa atau mengarah pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Kartu memori biasanya berukuran 8 x 12 cm, tetapi dapat disesuaikan berdasarkan ukuran kelasnya. Kreativitas saat memilih kartu multimedia adalah cara untuk menemukan, menguji, dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk memajukan arena ilmiah. Dalam hal ini, media *flash memory card* dimaksudkan untuk lebih mempercepat proses pembelajaran, proses, dan hasil sehingga apa yang direncanakan tercapai secara optimal. Kartu flash dukungan pembelajaran mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran Anda. Guru selalu mencari bahan ajar yang kreatif untuk menarik lebih banyak siswa dalam proses pembelajaran. Dengan *flashcards* multimedia, siswa termotivasi. Contoh kreativitas adalah kemampuan guru untuk menciptakan media baru di setiap pertemuan. Menurut Santosa (2019), media pendidikan menyimpulkan bahwa itu adalah kumpulan bahan atau alat dan perlengkapan yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan, berkomunikasi, dan mempelajari informasi. Oleh karena itu, jika guru dapat memberikan sarana dalam proses pembelajaran pendidikan, secara otomatis guru akan menciptakan kreativitas pendidikan.

Untuk mengetahui realitas guru, kreatif atau tidak, kita dapat melihatnya melalui pengamatan atau persepsi siswa. Persepsi bahwa siswa sangat menikmati atau tidak belajar dapat dijelaskan oleh kreativitas guru yang mengajar bahasa Inggris. Kesadaran siswa sangat penting untuk mengetahui bahwa siswa adalah subjek dari suatu proses pembelajaran. Setelah Anda mengetahui persepsi siswa Anda, Anda dapat membuat penyesuaian yang tepat untuk proses pembelajaran yang sukses. Oleh karena itu, dilakukan survei dengan judul *Implementasi Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Woordeskat Pada Siswa Di SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi*.

METODE

Subyek penelitian ini adalah siswa SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi Tahun Ajaran 2020-2021. Jumlah siswa 208 orang terdiri dari 6 kelas (3 XAK dan 3 XAP). Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sample*. Siswa kelas X AK dipilih sebagai sampel sebanyak 34 siswa SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi. Kuesioner dibagikan kepada siswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media *flashcards* yang





digunakan guru dalam proses belajar mengajar mereka. Ada 20 elemen yang dilakukan siswa Jawabannya terdiri dari 10 afirmasi positif dan 10 afirmasi negatif. Pengumpulan data adalah prosedur yang digunakan penelitian untuk mengumpulkan data. Saat menjalankan tes di kelas, survei melakukan langkah-langkah berikut:

1. Peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada guru untuk menghadiri kelas.
2. Peneliti akan menjelaskan kepada siswa tujuan dari angket dan cara menjawab tes.
3. Setelah membagikan kuesioner kepada partisipan, peneliti akan memberitahukan tujuan dari kuesioner tersebut.
4. Peserta dalam sampel survei akan mengisi kuesioner pada lembar jawaban dan menyelesaikan kuesioner dalam waktu 30 menit. Siswa akan menjawab dengan afirmasi positif dan negatif jika angket sangat baik (VG), baik (G), ragu-ragu (UN), buruk (B), sangat buruk (VB).

Data yang diperoleh dari tes dan dianalisis menggunakan prosedur skala Likert, satu untuk setiap pernyataan sangat baik (VG), baik (G), ragu-ragu (UN), buruk (B), sangat buruk (B). adalah VB). Setiap jawaban terkait dengan nilai tanda individu. Skor ditentukan dengan menjumlahkan nilai poin dari setiap pernyataan. Dengan menganalisis data survei, jenis media *flashcard* dikategorikan. Oleh karena itu, survei mengidentifikasi dan memilih data yang terkait dengan topik survei, yaitu penggunaan kartu memori *flash* dalam media pendidikan oleh guru, dan memfokuskan analisis pada data yang sesuai untuk pertanyaan survei. Data tersebut digambarkan sedang direduksi dan dibagi ke dalam kelompok-kelompok tertentu berdasarkan fokus penelitian. Selain itu, fokus penelitian mengacu pada jenis media kartu *flash*. Selain itu, jenis media *flashcard* kelas digunakan oleh guru. Rumus berikut digunakan untuk menganalisis persentase persepsi siswa terhadap *flashcard* yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar mereka (Sudjana dan Ibrahim, 2001: 129).

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Di mana

P = persentase tarif

F = frekuensi jawaban yang benar

N = Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SM Angeli 2 Barru kelas X AK1. Tujuan dari survei ini adalah untuk memahami persepsi siswa terhadap media *flashcard* yang digunakan oleh guru bahasa Inggris. Belajar bahasa Inggris dengan *flashcard* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa (Fitriani Pugar, 2017; Mayristanti, 2016; Savaiano, 2017). Siswa dan siswa belajar dan mencapai efektivitas kosakata bahasa Inggris, menulis atau braille, dan tertarik untuk memaksimalkan kegiatan belajar mereka. Oleh karena itu, kosakata siswa disleksia dan prestasi siswa memiliki efek positif pada pengajaran, pembelajaran menulis atau efisiensi braille, dan pembelajaran kosakata menggunakan *flash*. kartu. Persepsi siswa tentang sarana yang digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Inggris efektif untuk pembelajaran dan siswa yang lebih serius dan aktif di kelas XIAK dan XIAP. SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi Penggunaan media telah memberikan pengakuan positif. Atau Disimpulkan bahwa penggunaan media disiapkan dengan cara yang sangat praktis dan cukup untuk siswa yang layak untuk mengajar. Sebagai hasil dari penelitian ini, kami menemukan bahwa penggunaan *flashcards* sangat cocok untuk pembelajaran



Implementation of the Use of Flashcard Media in Vocabulary Learning to Students at SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi

Erik Sarika, Joni Tesmanto
Universitas Panca Sakti Bekasi

digital. Platform digital bisa sama suksesnya dalam membantu siswa mempelajari kartu memori bekas. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, penjelasan pengumpulan data melalui tes adalah persepsi siswa terhadap penggunaan *flashcard* memiliki rata-rata nilai siswa sebesar 85,26.

Menurut Sadiq (2007), peserta didik dalam keadaan positif dapat mengkoordinasikan kerja organ tubuh untuk mendapatkan inspirasi ide dan wawasan. Sebaliknya, kondisi negatif siswa mencapai tingkat stimulus, ide, atau kesulitan pertimbangan. Diperkuat oleh persepsi emosi, ide dan pikiran. Namun kenyataan yang ada di kelas X AK 1 merupakan situasi yang positif dan memiliki persepsi yang sangat baik untuk belajar di kelas. Dengan menggunakan kartu kosakata untuk mengajar bahasa Inggris, siswa dapat memperoleh manfaat dari mengetahui bahwa mereka adalah yang paling serius dan aktif di kelas mereka. Oleh karena itu, penerapan *flashcard* dapat memotivasi siswa untuk belajar. Anda perlu termotivasi untuk belajar. Menurut Mulyasa (2003), motivasi adalah daya penggerak atau daya tarik yang memicu tindakan menuju suatu tujuan tertentu. murid

Motivasi yang tinggi tidak sulit untuk dipelajari, tetapi siswa yang motivasinya rendah sulit untuk dipelajari. Guru harus memilih untuk memanfaatkan media pembelajaran di kelas dengan baik untuk membantu siswa memotivasi diri mereka sendiri untuk belajar. Kartu memori *flash* adalah cara yang baik untuk memotivasi siswa. Menurut Susilana dan Riyana (2009:95), *flashcard* ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Mudah dibawa *flashcards* berukuran kecil, mudah dibawa, dan dapat disimpan di saku Anda, sehingga Anda dapat menggunakannya di mana saja di dalam kelas atau di luar kelas.
2. Praktis media *flashcard* sangat praktis, cara pembuatannya dan praktis dari segi penggunaannya. Anda tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media guru. Media ini tidak membutuhkan listrik. Jika Anda ingin menggunakannya, pesan saja foto-fotonya jika Anda mau. Letak persis dari gambar tersebut tentunya tidak terbalik, dan jika digunakan akan disimpan kembali dengan cara mengikatnya di dalam kotak atau menggunakannya. Jangan menyebar.
3. Mudah diingat fitur media *flashcard* adalah menawarkan pijatan singkat pada semua kartu yang ditawarkan. Misalnya, mengenali huruf, angka, dan hewan. Penyajian pijatan singkat ini memudahkan siswa untuk mengingat pesan.
4. Kombinasi gambar dan teks memudahkan siswa untuk mengenali konsep dan memungkinkan mereka untuk mengetahui nama objek. Anda dapat menemukan apa itu objek atau konsep dengan dibantu oleh gambar, berpindah ke teks, dan melihatnya. teks.
5. Sebelum Kartu memori *flash* dapat digunakan selama permainan. Misalnya, siswa berlomba-lomba menemukan objek atau nama tertentu pada kartu memori *flash* yang disimpan secara acak, mendorong siswa untuk mencari tugas, mengasah kemampuan kognitifnya, dan melatih kelincuhan (fisik). Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dibahas penggunaan media kartu dengan XAK 1 SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi.

Berdasarkan keseluruhan hasil survei siswa, sebagian besar siswa memberikan pernyataan positif. Selain itu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan kartu multimedia untuk pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif, menyenangkan, dan termotivasi saat belajar mengajar. Artinya, kartu memori *flash* multimedia dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengajar guru bahasa Inggris.

PENUTUP

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa SMK PGRI 1 Tambun Selatan Bekasi kelas 2 Dia memiliki pendapat positif tentang kartu

DOI UNTUK ARTIKEL INI

<https://doi.org/10.37010/int.v2i2.413>

Scan barcode untuk
mengunjungi OJS
kami





Intelektium adalah jurnal yang diterbitkan oleh Neoelectura, diterbitkan dua kali dalam satu tahun. Intelektium adalah media publikasi ilmiah dalam bentuk makalah konseptual dan penelitian lapangan yang terkait dengan bidang pendidikan. Diharapkan Intelektium dapat menjadi media bagi akademisi dan peneliti untuk menerbitkan karya ilmiah mereka dan menjadi sumber referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

flash yang dia gunakan untuk mengajar bahasa Inggris. Jumlah rata-rata kuis siswa adalah 85,26. Artinya ketika belajar bahasa Inggris dengan *flashcards*, kebanyakan siswa mengejar hal-hal baik dengan pernyataan positif dan hal-hal buruk dengan pernyataan negatif. *Flashcard* yang digunakan untuk belajar bahasa Inggris telah memberikan banyak manfaat bagi siswa, termasuk pemahaman yang lebih baik, lebih serius, dan perasaan yang lebih aktif di kelas. Oleh karena itu, jika guru menerapkan *flashcard* dan metode pengajaran untuk memotivasi siswa untuk belajar dan guru lebih memilih untuk melakukannya di dalam kelas. Hal ini berdampak pada prestasi dan prestasi pelajar bahasa Inggris tingkat tinggi di sekolah. Yang penting bisa memotivasi siswa untuk belajar dengan menjaga mereka agar tidak bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 35-40.
- Mayristanti. (2016). *The effect of using flashcards on students' vocabulary achievement*. Jakarta: Thesis Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pugar, Fitriani. (2017). *The Effect Of Using Flashcard In Teaching English Vocabulary For Dyslexic Students*. Jakarta: Syarif Hidayatullah State Islamic University.
- Sadiq, fadjar. (2007). Penalaran atau Reasoning. Mengapa Perlu di Pelajari Para Siswa?. <http://fadjar3g.files.wordpress.com/2007/09/ok-penalarangerbang.pdf>.
- Santosa, H. (2019). Inovasi Pendayagunaan Arsip Melalui Film Dokumenter sebagai Media Edukasi. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 12(2), 100-119.
- Savaiano, Mackenzie. (2017). Efficacy of Using Vocabulary Flashcard in Braille. *Journal of Visual Impairment & Blindness: Research Reports*.
- Sudjana, Nanadan dan Ibrahim. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinarbaru.
- Susilana, Rudi and Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

