



## **Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung**

### ***L'Utilisation des Cartes Mémoires dans l'Apprentissage du Vocabulaire du Français au SMAN 16 Bandar Lampung***

Primanita Nuraisyah<sup>1\*</sup>, Endang Ikhtiarti<sup>2</sup>, Diana Rosita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

\*Email : primanitanuraisyah@gmail.com

#### **RÉSUMÉ**

*Cette recherche vise à déterminer s'il y a une augmentation du vocabulaire avant et après l'utilisation des cartes mémoires chez les élèves de la classe X MIPA 4 SMAN 16 Bandar Lampung. Cette recherche a utilisé la méthode quantitative avec le design de pre-expérimentale One-Group Pretest-Posttest. Les échantillons étaient de 32 élèves. Les instruments utilisés étaient les choix multiples, le test lacunaire et l'appariement tandis que la technique d'analyse était le test N Gain. Sur la base de l'analyse des données, le résultat moyen était de 52,3 et celui du post-test était de 83,5. Les résultats de ces calculs peuvent se montrer par le test N-Gain avec le valeur moyenne de 0,60 qui est dans la catégorie suffisamment élevée. Ainsi, les résultats de cette analyse indiquent que les cartes mémoires peuvent augmenter considérablement la maîtrise du vocabulaire de français des élèves de la classe X MIPA 4 du SMAN 16 Bandar Lampung.*

**Mots-clés** : *vocabulaire, carte mémoire, française*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kosakata bahasa Prancis sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Card* pada siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *Pre-experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 4 SMAN 16 Bandar Lampung yang berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan yakni tes *multiple choice*, mengisi kalimat yang rumpang dan menjodohkan gambar. Teknik analisis data menggunakan uji *Gain*. Berdasarkan analisis diperoleh nilai mean *pretest* 52,3 dan *posttest* dengan nilai mean 83,5. Hasil perhitungan tersebut dapat dibuktikan melalui uji *N-gain* dengan nilai *N-gain* sebesar 0,60 yang berada pada kategori cukup tinggi. Dengan demikian, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media *Flash Card* secara signifikansi dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandar Lampung.

**Kata kunci** : kosakata, *flash card*, bahasa Prancis

## PENDAHULUAN

Belajar bahasa asing sangat penting pada era globalisasi ini, seperti halnya belajar bahasa Prancis. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang banyak digunakan dan dipelajari oleh sebagian besar orang di dunia, salah satunya di Indonesia. Bahasa Prancis kini telah menyebar luas, dan telah diajarkan di Indonesia melalui lembaga pendidikan non formal maupun formal, seperti pada tingkat universitas maupun Sekolah Menengah Atas (SMA).

Proses belajar mengajar bahasa asing akan lebih berkesan bila seorang pendidik menggunakan media pembelajaran sesuai materi yang akan diajarkan, karena pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan dan tukar menukar informasi antara guru dan peserta didik. Media merupakan perantara atau penghubung dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan bersama. Yang dimaksud dengan media pembelajaran menurut Suryani (2012) yakni segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Ely & Gerlach dalam Rohani (1997), pengertian media ada dua bagian, yaitu (a) arti sempit, bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, dan (b) menurut arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media

pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz dalam Sutirman (2013) membagi tiga macam media yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol transmisi dan media rekaman. Masih dari sumber yang sama, Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media teknologi muktahir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi opaque (tak tembus pandang), *overhead projector*, *slides*, *film strips*; b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info; c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan *multi image*; e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala dan *hand out*; g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Berdasarkan macam-macam media diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

Pada penelitian ini, media yang digunakan yakni media *Flash Card* atau kartu bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa di SMAN 16 Bandar Lampung. *Flash Card* memiliki pengertian sederhana sebagai kartu bergambar yang berisikan informasi dan atau gambar sebagai media pembelajaran. Arsyad

(2011) menjelaskan bahwa *Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. *Flash Card* merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang terdiri atas dua sisi dengan sisi depan yang berisi gambar dan sisi belakang berisi penjelasan atau keterangan mengenai gambar yang berada pada sisi depan kartu tersebut. Gambar yang terdapat pada *Flash Card* tersebut akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami sesuatu dibandingkan verbal/audio.

Ia juga menambahkan bahwa *Flash Card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. Sementara itu Baleghizadeh dan Ashoori dalam Fitriyani (2017) mengungkapkan *Flash Card* merupakan sebuah kartu yang mana terdapat sebuah kata, kalimat atau gambar di dalamnya. *Flash Card* memiliki dua sisi, bagian depan *Flash Card* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *Flash Card* merupakan arti kata tersebut. *Flash Card* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.

Berdasarkan teori tersebut maka peneliti memutuskan menggunakan media *Flash Card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa. Hal ini dirasa cocok sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Bahasa Prancis tidak seperti bahasa Indonesia yang secara penulisan dan

pelafalan sama. Perbedaan pada penulisan dan pelafalan pada bahasa ini lah yang membuat siswa kesulitan dan merasa sukar dalam mengingat dan menguasai kosakata bahasa Prancis, padahal kosakata merupakan sebuah dasar untuk mempelajari suatu bahasa. Dengan adanya bantuan media *Flash Card* tersebut siswa akan lebih tertarik secara visual mengingat kartu bergambar berisikan gambar dan warna yang kontras yang telah peneliti sesuaikan, sehingga hal ini mampu menarik perhatian dan fokus siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pada dasarnya *Flash Card* mampu mempermudah siswa dalam mengenal kosakata baru melalui gambar-gambar menarik dan dibumbui warna yang tertera pada kartu tersebut.

Kosakata sebagai merupakan dasar dari segala dasar sebuah bahasa karena kosakata digunakan untuk memberikan label terhadap sesuatu seperti benda, sifat, dan kata kerja sehingga maksud yang akan di sampaikan jelas, maka dari itu kualitas keterampilan bahasa seseorang dapat di ukur melalui kualitas kosakata yang dimilikinya. Menurut Kridalaksana (2001) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembaca atau penulis atas suatu bahasa. Horn dalam Sekarini (2018) menjelaskan kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Kosakata dapat dibagi menjadi dua, yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif yakni kosakata yang digunakan pembicara atau penulis, biasanya sering dipakai dalam kegiatan berbicara atau menulis dan kosakata pasif merupakan kosakata yang dimengerti oleh pendengar dan pembaca, tetapi tidak digunakan sendiri. Dari semua aspek bahasa asing yang harus dipelajari siswa dalam proses belajar, aspek kata adalah aspek yang dianggap paling penting (Tarigan, 2008).

Kosakata memiliki poin penting dan mendasar untuk mempelajari bahasa baru. Tanpa adanya kosakata maka tidak mungkin

tercipta bahasa, maka dari itu media *Flash Card* cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Media *Flash Card* dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan bantuan *Photoshop*. Selain praktis, hal ini juga dapat mengurangi pengeluaran. Kosakata yang dimuat dalam *Flash Card* tentunya berisikan gambar-gambar yang telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yakni dengan tema *Les Choses et des Lieux Publics*. Tema ini berisikan mengenal benda-benda sekitar yang berada di dalam ruanagan kelas seperti kursi, meja, papan tulis serta bangunan-bangunan umum seperti sekolah, masjid, bank, perpustakaan dll. Selain itu *Flash Card* pada penelitian ini berfungsi sebagai media yang menunjang untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mampu mencapai target pembelajaran.

Berbagai penelitian mengenai penggunaan media *Flash Card* telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu antara lain, Hotimah (2010) dan Ardiyanti (2018). Hasil penelitiannya dengan menggunakan *Flash Card* sama-sama mengalami peningkatan. Nilai rata-rata responden setelah menggunakan *Flash Card* mengalami peningkatan dan penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil pembelajaran kosakata bahasa asing berpengaruh baik

Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan penelitian terdahulu, namun penelitian ini memiliki perbedaan yakni pada penerapan penggunaan media *Flash Card*. Pada penelitian ini penerapan media *Flash Card* dilakukan variasi. Variasi yang dilakukan antara lain memberikan permainan dan memberikan *reward* kepada para siswa yang mampu memenangkan permainan. Hal ini dilakukan supaya siswa semakin aktif dan diharapkan mampu menerima pelajaran dengan baik. Peneliti juga membuat *Flash Card* sendiri dengan bantuan *software Photoshop*.

Adapun tujuan pada penelitian ini yakni untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 4 yang diajar menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran di SMAN 16 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan, baik secara teoretis maupun secara praktis.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Sedangkan, pendekatan kuantitatif digunakan agar semua gejala yang diobservasi dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka-angka sehingga memungkinkan digunakan analisis statistik.

Penelitian yang melibatkan satu kelompok responden ini disebut sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Flash Card*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan dua kali observasi, yaitu tes awal yang diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir yang diberikan setelah perlakuan, hubungan sebab-akibat dapat diketahui karena adanya perlakuan atau treatment yang dilakukan peneliti pada kelompok

eksperimen (Sugiyono, 2017). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

	efektif
<76	Efektif

Tabel 1 *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelas	1
Group	Eksperimen
Pretest	O <sub>1</sub>
Variabel Terikat	X
Posttest	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai Pretest

O<sub>2</sub> : Nilai Posttest

X : Perlakuan dengan menggunakan media Flash Card

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung. objek yang diteliti adalah kemampuan kosakata siswa kelas X MIPA 4 di SMAN 16 menggunakan media *Flash Card*. Penelitian ini memiliki jumlah populasi 132 siswa dan jumlah sampel 32 siswa. Data *pretest* dan *posttest* kemudian di analisis menggunakan penghitungan secara statistik, dengan bantuan SPSS versi 16. Kemudian setelah itu diuji hipotesis, dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Uji Gain dilakukan untuk menentukan peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa menggunakan media *Flash Card*. N-Gain diperoleh dari pengurangan skor pretest dengan *posttest* dibagi oleh skor maksimum dikurang skor *pretest*. Kemudian hasilnya disimpulkan menggunakan tafsiran efektivitas uji gain dengan tafsiran sebagai berikut:

Tabel 2. Tafsiran efektivitas n Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 57	Cukup

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung. Pada kelas X, terdapat empat kelas yang belajar bahasa Prancis. Dari empat kelas ini peneliti mengambil sampel penelitian di kelas X MIPA 4 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa dan populasi sebanyak 132 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Martono (2010) menuturkan sampel adalah sebagai bagian dari populasi. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah *simple random sampling*. Margono (2007) menyatakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit *sampling*. Dengan demikian setiap unit *sampling* sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2007). Menurut Sugiyono (2017), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Perancis yang diajar menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran di SMAN 16 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Materi yang diajarkan sesuai dengan silabus bahasa Prancis tingkat SMA yang terdapat pada KD 3.5 yaitu menggolongkan nama benda dan bangunan publik serta tindak tutur menyatakan benda dan bangunan publik (*des choses et des lieux publics*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai konteks. Dalam pelaksanaannya, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah diberikan tes awal, kemudian siswa diberi perlakuan. Perlakuan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media *Flash Card* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Pada proses perlakuan, peneliti melakukan variasi dalam menerapkan pembelajaran menggunakan *Flash Card*,

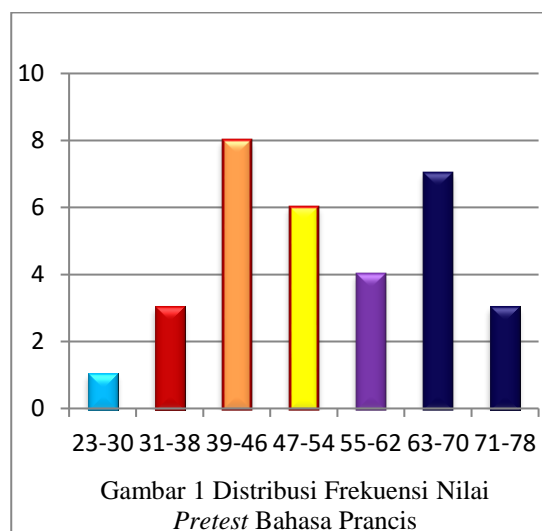
Hasil belajar siswa kemudian diperoleh dari pemberian tes akhir di akhir pertemuan. Soal yang digunakan untuk tes awal dan tes akhir yakni berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir, melengkapi kalimat yang rumpang dengan jumlah soal 10 butir dan menjodohkan gambar dengan jumlah 10 butir. Dari hasil tes awal didapatkan kemampuan kosakata siswa cukup rendah dengan rata-rata nilai 52,3. Uji tes awal kelas eksperimen diikuti oleh 32 orang siswa dari jumlah total 32 siswa. Jumlah butir soal sebanyak 30 soal dan hasil tes awal tersebut menunjukkan, skor tertinggi yang dicapai pada kelas adalah 73,3 dan skor terendah sebesar 23,3.

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan nilai tes awal bahasa Prancis sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Tes Awal Bahasa Prancis

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	23-30	1	3,1
2	31-38	3	9,3
3	39-46	8	25
4	47-54	6	18,7
5	55-62	4	12,5
6	63-70	7	21,8
7	71-78	3	9,3
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa jumlah kelas = 7, rentang = 55, panjang kelas interval = 6. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 39-46 dan nilai yang paling sedikit muncul berada di rentang 23-30. Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Kemudian, *posttest* dilakukan untuk melihat pencapaian peningkatan kemampuan hasil kosakata bahasa Prancis siswa setelah diberi perlakuan dan untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai saat *pretest*, apakah hasil yang dicapai meningkat, sama, atau justru menurun.

Pemberian tes akhir dimaksudkan untuk melihat perbedaan hasil pencapaian pembelajaran menggunakan media *Flash*

*Card* pada siswa kelas X MIPA 4. Dari hasil posttest tersebut, skor tertinggi yang dicapai pada kelas adalah 96,6 dan skor terendah sebesar 80,0. Rangkuman hasil pengolahan data posttest kelas X MIPA 4 dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. Rangkuman Data Statistik Nilai Tes Akhir

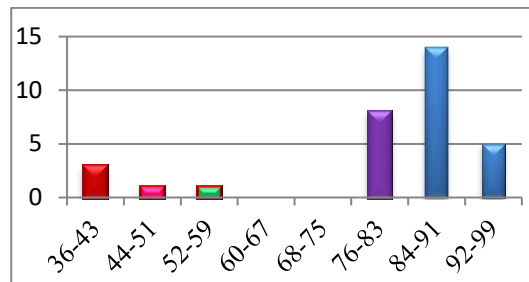
Kelas	Eksperimen
N	32
Skor Maks	96,6
Skor Min	36,6
Mean	83,3
Median	86,7
Modus	86,7
Standar Deviasi	10,2

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan nilai tes akhir sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Tes Akhir

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	36-43	3	9,3
2	44-51	1	3,1
3	52-59	1	3,1
4	60-67	0	0
5	68-75	0	0
6	76-83	8	25
7	84-91	14	43,7
8	92-99	5	15,6
	Jumlah	32	100%

Berdasarkan data di atas, dapat dihitung bahwa jumlah kelas interval = 8, rentang nilai = 16,6, panjang kelas interval = 6. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 84-91. Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Bahasa Prancis

Berdasarkan hasil *posttest*, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Prancis siswa, hasil ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* 80,52, yang artinya peningkatan tersebut cukup tinggi. Hasil analisis uji-t yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16, nilai signifikansi menunjukkan  $0,000 < 0,05$ , artinya ada perbedaan yang signifikan antara skor hasil *pretest* dan skor hasil *posttest*, karena hasil uji-t di dapatkan hasil yang berbeda nyata maka dilanjutkan dengan uji N-gain. Selanjutnya, hasil uji N-gain menunjukkan jumlah nilai sebesar 32 dan rata-rata nilai N-gain sebesar 0,60. Data tersebut menunjukkan bahwa N-gain  $\geq 0,7$  yang berarti pembelajaran menggunakan media *Flash Card* teruji dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan terdapat peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandar Lampung yang diajar dengan menggunakan media *Flash Card* terpenuhi.

Dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* mampu membantu dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis. Pembelajaran dengan media ini merupakan strategi belajar yang inovatif, karena tidak hanya menekankan kepada proses tetapi juga penggunaan media ini merupakan salah satu media alternatif dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa yang di tunjukkan oleh data yang telah diuji pada

penelitian ini. Namun, mengingat kondisi teknologi yang semakin canggih sekarang ini tentu tidak dapat dihindari, hal ini juga berpengaruh pada media pembelajaran yang juga ikut mengalami kemajuan. Ada baiknya peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk ikut menyesuaikan media dengan teknologi yang ada saat ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang didapatkan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flash Card* pada siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 16 Bandar Lampung mengalami peningkatan. Dengan menggunakan media ini mampu membuat siswa terlibat langsung dengan topik, objek serta kejadian sehari-hari sehingga mudah diingat dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan pelafalan dan antusias dalam pembelajaran. Kemampuan pelafalan dan perbendaharaan siswa kelas X MIPA 4 mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil data yang sudah dianalisis. Skor rata-rata tes awal yakni sebesar 52,39 dan setelah diberikan perlakuan dengan media *Flash Card* diperoleh skor rata-rata tes akhir 80,52. Skor mengalami peningkatan sebesar 28,13.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ardiyanti, A. (2018). *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)*. Universitas Hasanuddin, Makasar.
- Fitriyani, E. (2017). *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. UIN Sultan Syarif Kasim, Riau. Diakses pada 25 Februari 2019.
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut*. Universitas Garut.
- Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Margono S. (2007). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Martono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Nurdiyantoro, B. (2004). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sekarini, W. (2018). *Penggunaan media Flash Card untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*. (Tesis). UIN Raden Intan Bandar Lampung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprananto, K. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Bandung : Angkasa.