

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan anak dan masyarakat.¹ Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan juga kunci dalam membentuk anak menjadi individu yang utuh. Kualitas peserta didik harus unggul, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam karakter. Dengan demikian, untuk mengoptimalkan pengembangan potensi diri dan mencapai tujuan pendidikan, diperlukan proses pembelajaran yang terstruktur dalam kegiatan pendidikan. Proses ini hendaknya mengembangkan keterampilan, membentuk karakter dan menghasilkan pendidikan yang berkualitas.³

¹ Desi Pristiwanti dkk, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 7912.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003.

³ SMP Negeri 1 tomoni, "Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah," 8 Januari 2, no. 4 (2023): 280.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Diharapkan siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi, yang dapat dilihat dari berbagai aktivitas, seperti fokus saat guru menjelaskan, mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum jelas, ikut serta dalam diskusi, serta tekun menyelesaikan tugas yang diberikan.

Guru memiliki peran yang krusial dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing. Diharapkan guru mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dengan menyediakan berbagai sumber dan media pembelajaran, memberikan arahan yang jelas, serta memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris menjadi kebutuhan penting bagi siapa pun yang menyadari peran bahasa internasional dalam menunjang masa depan. Karena itu, sekolah menetapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib. Pembelajaran ini tidak hanya ditujukan untuk orang dewasa, tetapi juga penting bagi siswa sekolah dasar. Salah satu tujuan utama belajar Bahasa Inggris adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya di seluruh dunia. Untuk mencapai kompetensi berbahasa tersebut, siswa perlu menguasai kosa kata dengan baik.

Penguasaan kosa kata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Inggris. Kosa kata yang luas memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan lebih efektif, memahami teks yang dibaca, serta mengekspresikan ide dan perasaan mereka dengan lebih baik.

Al-Quran merupakan kitab yang diturunkan Allah SWT, kepada Nabi Muhammad SAW. Dalam Ayat ini berkaitan dengan kosa kata dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

٣١

Salah satu sisi keutamaan manusia dijelaskan pada ayat ini, dan dia ajarkan kepada Adam nama-nama semuanya, yaitu nama benda-benda dan kegunaannya yang akan bisa membuat bumi ini menjadi layak huni bagi penghuninya dan akan menjadi ramai. Benda-benda tersebut seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan benda-benda lainnya. Kemudian Dia perlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka untuk menyebutkan namanya seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” Allah ingin menampakkan kepada malaikat akan kepatutan Nabi Adam untuk menjadi khalifah di bumi ini.⁴

Ibnu Katsir menjelaskan bahwa Allah mengajarkan kepada Adam nama-nama segala sesuatu, termasuk makhluk hidup dan benda mati, serta fungsi-fungsinya. Ayat ini menunjukkan bahwa manusia memiliki keutamaan dalam ilmu pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan juga menjadi dasar pemuliaan manusia atas dasar ilmu dan kosa kata.⁵

⁴ Quran Kemenag, *Al-Quran QS Al-Baqarah 31/2*, n.d., accessed April 17, 2025, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=5&to=5>.

⁵ Ibn Kathir, “Tafsir Al-Qur’an Al-Azhim,” *Beirut: Dar Al-Fikr* 1 (1999): 70.

Manusia memiliki keistimewaan yang terletak pada kemampuan mengenal dan menyebut nama-nama benda beserta fungsinya, yang diajarkan Allah kepada Nabi Adam. Kemampuan ini menjadi tanda bahwa manusia layak menjadi khalifah di bumi karena memiliki potensi ilmu pengetahuan. Selain itu, ayat ini juga menekankan pentingnya bahasa dan penguasaan kosa kata sebagai alat utama dalam berpikir, berkomunikasi, dan memahami lingkungan. Dengan demikian, ayat ini menjadi dasar penting bagi pendidikan dan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan saat belajar Bahasa Inggris, seperti mendengarkan (*listening*), kosakata (*vocabulary*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).⁶ Salah satu contoh penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah siswa harus menguasai kosakata dasar agar dapat berkomunikasi dengan baik dalam Bahasa Inggris.

Riset yang dilakukan oleh lembaga data *EF English Proficiency Index (EF EPI)* tahun 2023, kecakapan penguasaan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih terbelakang rendah, yaitu berada pada posisi atau ranking 79 dari 113 negara.⁷ Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas V pada tanggal 11 September 2025 di MIN 9 Banjar, terungkap bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosa kata dan memiliki

⁶ Suryani Ibrahim, "Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Aspek Kemampuan Membaca (Reading Ability) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray," *Al-Ibrah* XI, no. 1 (2022): 84.

⁷ Indriani, "Riset Sebut Kemampuan Bahasa Inggris Masyarakat Indonesia Masih Rendah," *ANTARA*, <https://www.antaraneews.com/berita/3845247/riset-sebut-kemampuan-bahasa-inggris-masyarakat-indonesia-masih-rendah> Diakses 12 Desember 2023 Pukul 16.47.

kemampuan kosa kata yang rendah. Mereka juga masih kesulitan dalam membaca dan memahami makna kosa kata dalam Bahasa Inggris.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosa kata di kalangan siswa, termasuk keterbatasan dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran juga berkontribusi terhadap masalah ini, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, beberapa siswa cenderung lebih fokus pada aktivitas mereka sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.⁸

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosa kata, salah satunya kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dari guru Bahasa Inggris kelas V pada tanggal 11 September 2023, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media masih belum dioptimalkan. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan efektif belum dimanfaatkan dengan baik untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Metode yang digunakan adalah metode konvensional, yaitu pembelajaran langsung yang berfokus pada guru dan menerjemahkan kata-kata Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia, yang dianggap sudah umum. Kondisi tersebut membuat siswa merasa bosan dan menganggap pembelajaran berlangsung secara monoton.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan penguasaan kosa kata. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu bergambar

⁸ Sitti Rokmanah, Patra Aghtiar Rakhman, dan Astri Oktaria Putri, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Rawu," *Educatio 18*, no. 2 (2023): 283.

yang memiliki dua sisi; sisi depan berisi gambar, sementara sisi belakang berisi uraian atau penjelasan tentang gambar tersebut. Dengan ukuran standar 10 x 8 cm, *flashcard* memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi, namun ukurannya dapat disesuaikan dengan ukuran kelas agar sesuai dengan konteks pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris, penggunaan *flashcard* bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk mempelajari kosa kata dan tata bahasa. Media pembelajaran ini juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media *flashcard*. Namun, masalah yang muncul adalah tidak ada jaminan bahwa media yang digunakan akan selalu berhasil untuk semua siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V MIN 9 Banjar”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman atau ambiguitas terkait objek atau fenomena yang diteliti, demi memastikan akurasi dalam pengumpulan data, langkah-langkah berikut diambil:

1. Pengaruh

⁹ Maya Sartika, “Increasing Third Grade ’ s Mastery of Simple Present Tense Using Flashcards,” *Journal of English Teaching* 6, no. 1 (2020): 42.

Pengaruh diartikan sebagai suatu hubungan sebab-akibat antara dua variabel, di mana perubahan pada variabel independen (penggunaan media *flashcard*) akan mengakibatkan perubahan pada variabel dependen (penguasaan kosa kata siswa).¹⁰ Dengan demikian, apabila media pembelajaran yang digunakan efektif, maka akan tampak adanya peningkatan dalam penguasaan kosa kata siswa.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi dalam proses belajar-mengajar.¹¹ Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *flashcard*.

3. Media *FlashCard*

Flashcard adalah media berupa kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, dengan ukuran yang disesuaikan. Di bagian belakang atau depan kartu terdapat keterangan mengenai gambar yang ada di *flashcard* tersebut.¹²

4. Penguasaan Kosa kata

Dalam penelitian ini, penguasaan diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan kosa kata dengan tepat.¹³ Sementara itu, kosa kata adalah sekumpulan kata yang memiliki makna dan dapat digunakan dalam berbahasa.¹⁴ Indikator penguasaan kosa kata meliputi mengamati huruf (*Form*) 8

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 41.

¹¹ Apriyanur Rohim and Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Sosioal Humaniora dan Ilmu Pendidikan Volume 3*, no. 4 (2024): 94.

¹² Dina Indriana, "Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flashcard) Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *Jurnal Al Mi 'yār 2*, no. 1 (2019): 5.

¹³ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosa Kata* (Bandung: Angkasa, 2008), 10.

¹⁴ Kridalaksana Harimurti, *Kamus Linguistik* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 127.

soal, digunakan melihat kemampuan siswa dalam mengenali dan membedakan bentuk visual dari kata, seperti urutan huruf dan ejaan yang benar. Makna kosa kata (*word meaning*) 5 soal, digunakan memberi pemahaman terhadap arti kata merupakan inti dari penguasaan kosa kata. Penggunaan kosa kata (*usage*) 7 soal, digunakan dalam mengaplikasikan kosa kata yang dipelajari secara tepat dalam struktur kalimat. Penguasaan kosa kata ini akan diukur melalui total soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal yang terdiri dari tes *pretest* dan *posttest*.

5. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan untuk berinteraksi antar bangsa. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Inggris secara efektif dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan, dengan lancar dan sesuai dengan konteks sosial.¹⁵ Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah kosa kata mengenai bagian-bagian tubuh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, berikut ini adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Bagaimana penguasaan kosa kata siswa kelas V sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris?

¹⁵ Allan Lauder, "The Status And Function Of English In Indonesia: A Review Of Key Factors," *Makara Human Behavior Studies in Asia* 12, no. 1 (July 2008): 9.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana penguasaan kosa kata siswa kelas V sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, terutama terkait media pembelajaran dan pengaruh kosakata siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengeluarkan potensi yang dimiliki, yang sangat bermanfaat dalam kehidupan, sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosa kata mereka.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi yang dapat meningkatkan kualitas siswa, guru, dan proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan mempengaruhi kualitas pendidikan di sekolah.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya sebagai landasan atau referensi dalam pelaksanaannya. Karena itu, penting untuk mempelajari penelitian terdahulu agar bisa memahami seberapa relevan penelitian-penelitian tersebut dengan topik yang sedang diteliti sekarang yang relevansinya dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dita Arimbi Sitorus dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Tamansiswa Binjai”, pada tahun 2020 ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media poster terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode Quasi Eksperimen. Sampel yang digunakan terdiri dari 26 siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, dan instrumen penelitian berupa tes pilihan berganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dikumpulkan melalui tes yang terdiri dari 15 soal dan dokumentasi. Untuk analisis data, peneliti menggunakan uji t. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media poster di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan sama-sama menggunakan media cetak yaitu penelitian terdahulu menggunakan poster, sedangkan peneliti menggunakan *flashcard* sebagai media dan sampel siswa MIN 9 Banjar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rofi Razanah dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* Berbasis *Flashcard* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan Oleh Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun Pembelajaran 2019/2020”, ini menggunakan metode eksperimen dengan desain post test only kontrol. Hasil dari kelas eksperimen yang menerapkan model *Make A Match* berbasis *flashcard* menunjukkan nilai rata-rata 80, yang dikategorikan baik, dengan 17 siswa atau 57% mendapatkan nilai antara 70-80. Sementara itu, kemampuan menulis teks iklan di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah hanya memperoleh nilai rata-rata 60, yang dikategorikan cukup, dengan 11 siswa atau 37% mendapatkan nilai antara 50-60. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis, diperoleh $t_{tabel} = 1,672$ dan $t_{hitung} = 27,42$, yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbasis *flashcard* terhadap kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V pada tahun pembelajaran 2019-2020. Meskipun kedua penelitian menggunakan media *flashcard*, perbedaannya terletak pada

model yang diterapkan, yaitu *Make A Match*, serta sampel yang digunakan adalah siswa kelas V MIN 9 Banjar. Desain yang berbeda yaitu *posttest only* kontrol dan peneliti menggunakan *one group pretest-posttest design* tanpa adanya kelompok pembandingan atau kontrol .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Silvia Masithoh dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Pada Siswa Kelas I MI Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2019/2020”, merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode yang digunakan adalah *Pre Experimental Design* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas, yaitu 30 siswa kelas I di MI Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan Kota Semarang. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan analisis statistik perbedaan satu pihak, yaitu uji t test. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 59,9000, dengan nilai tertinggi 78 dan terendah 41, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 68,3667, dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 47. Dari analisis data, diperoleh nilai t hitung = 12,464 dengan taraf signifikansi 5%, yang menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada siswa kelas I MI Raudlatul Athfal Pucung Ngaliyan Bampakerep Kota Semarang tahun

ajaran 2019/2020. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard berpengaruh terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah siswa kelas I tersebut. Meskipun kedua penelitian menggunakan media *flashcard*, perbedaannya terletak pada sampel penelitian yang diambil dari siswa kelas V di MIN 9 Banjar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Ayu Muthiara dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *FlashCard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Setu Kulon 2 Kabupaten Cirebon”. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design dengan dua kelas , yaitu kelas control dan kelas eksperimen, Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa SD Negeri Setu Kulon 2 Kabupaten Cirebon. Dan yang menjadi sampel adalah kelas 1a sebagai kelas kontrol dan kelas 1b sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes objektif pilihan ganda. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan uji t, yang menghasilkan simpulan bahwa penggunaan media Flashcard pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian terletak pada sampel yang digunakan yaitu MIN 9 Banjar siswa kelas V.

G. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen yang diteliti adalah penggunaan media *flashcard*, sedangkan variabel dependen adalah penguasaan kosa kata. Hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang dirumuskan, yang perlu diuji kebenarannya melalui data yang dikumpulkan.

Hipotesis dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara hipotesis ini dan hipotesis yang sebenarnya. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) menunjukkan adanya perbedaan antara variabel dependen dan independen, serta mengindikasikan bahwa variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V B di MIN 9 Banjar.
2. H_a : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosa kata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V B di MIN 9 Banjar.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memudahkan penjelasan dalam penelitian, susunan tata letak pembahasan sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan meliputi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir meliputi media pembelajaran, media *flashcard*, teori behavioristik, penguasaan kosa kata, bahasa inggris, dan kerangka pikir.

BAB III Metode Penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi, sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik validitas keabsahan data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan memuat pemaparan, penyajian, dan analisis data.

BAB V Penutup, memuat simpulan dan saran.