

PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Zahara Fajriati Nizar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

E-Mail: zaharafajriatinizar@upi.edu

Erwin Rahayu Saputra, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

E-Mail: erwinrsaputra@upi.edu

Asep Nuryadin, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

E-Mail: asep.nuryadin@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan flashcard berbasis Augmented Reality terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas I-B SDN 2 Gunungcupu yang berjumlah 19 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental dengan desain one group pre-test post-test. Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes tulis dan tes lisan. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan rata-rata nilai pre-test dan post-test, uji normalitas, uji paired samples t-test, serta uji ANOVA menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan flashcard berbasis AR memiliki nilai rata-rata sebesar 54,74. (2) Setelah menggunakan media flashcard AR, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,63. (3) Hasil analisis paired samples t-test menunjukkan nilai t hitung 5,822 > t tabel 2,101 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga < 0,05. Diperkuat dengan hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti (p-value) kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan flashcard berbasis Augmented Reality memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals.

Kata Kunci: *Augmented reality, bahasa Inggris, flashcard, kosakata, penguasaan, siswa.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia telah diterapkan sejak tahun 1994

sebagai mata pelajaran muatan lokal yang bertujuan untuk mengembangkan potensi daerah serta menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat

Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar

setempat (Sya & Helmanto, 2020). Awalnya, bahasa Inggris diajarkan mulai kelas 4, namun dengan meningkatnya tuntutan globalisasi, beberapa daerah mulai mengenalkannya sejak kelas 1 hingga kelas 3 (Wijaya, 2015). Namun, bahasa Inggris sempat dilarang di SD Negeri pada 2013, akan tetapi kebijakan tersebut akhirnya dicabut karena tingginya permintaan masyarakat, terutama di wilayah perkotaan yang sudah terpapar perkembangan teknologi (Sya & Helmanto, 2020).

Meskipun bahasa Inggris dianggap semakin penting, pembelajarannya di SD menghadapi berbagai tantangan. Hal tersebut disebabkan karena kedudukan bahasa Inggris adalah sebagai bahasa asing atau English as a Foreign Language (EFL), bukan bahasa kedua, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata (Wijaya, 2015). Selain itu, masih banyak sekolah yang kekurangan guru dengan latar belakang pendidikan bahasa Inggris, menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif. Berdasarkan survei EF English Proficiency Index (EPI) 2024, Indonesia menempati peringkat ke-80 dari 116 negara dengan kategori kemampuan bahasa Inggris "rendah," terutama pada kelompok usia SD (Hamidah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, seperti

penggunaan media berbasis teknologi, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media berbasis *Augmented Reality* (AR), seperti *flashcard* AR. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan visualisasi 3D yang memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi dengan objek secara realistis (Wibowo et al., 2022). Selain itu, *flashcard* AR menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Indahsari & Sumirat, 2023).

Namun, penelitian tentang penggunaan AR dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD, khususnya pada materi "Farm Animals," masih terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan tema kosakata yang lebih umum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis AR dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas I SD. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif, diharapkan media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional ataupun penggunaan media gambar statis. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan

kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih optimal di tingkat Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2017), desain eksperimen terdiri dari pre-experimental, true experimental, factorial experimental, dan quasi experimental. Penelitian ini menerapkan desain pre-experimental dengan model one group pre-test post-test, yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa pembandingan. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal, kemudian diberikan perlakuan menggunakan flashcard AR, dan diakhiri dengan post-test guna menilai pengaruh perlakuan tersebut.

Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2017)

Keterangan:

O1: Pre-test sebelum treatment

O2: Post-test sesudah treatment

X: Treatment (penerapan media flashcard AR)

Populasi adalah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kriteria tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai dasar penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Berdasarkan hal tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SDN 2 Gunungcupu. Adapun sampel merupakan bagian populasi yang dipilih untuk diteliti guna memahami karakteristiknya (Swarjana, 2022). Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling, yakni pemilihan sampel secara acak. Dari dua kelas yang tersedia, dipilih satu kelas, yaitu kelas I-B, dengan 19 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data merupakan metode untuk memperoleh informasi sebagai dasar penelitian (Herdayati et al., 2019). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes tulis dan lisan untuk mengukur peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa. Tes terdiri dari 10 soal, yaitu 5 soal benar-salah untuk tes tulis dan 5 soal tes lisan. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas, uji paired samples t-test, dan uji ANOVA menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals, data dikumpulkan melalui

Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar

penilaian pre-test dan post-test dengan memberikan lima soal tertulis dan lima soal lisan. Pengujian dilakukan pada satu kelas tanpa kelas pembandingan, yaitu kelas I-B SDN 2 Gunungcupu yang terdiri dari 19 siswa, dalam pembelajaran bahasa Inggris yang mengacu pada Kurikulum Merdeka untuk topik Farm Animals di semester II tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini berlangsung dalam tiga tahap, yaitu: 1) pelaksanaan pre-test sebelum kegiatan pembelajaran, 2) proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, dan 3) pelaksanaan post-test setelah pembelajaran selesai. Rata-rata nilai hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Rata-rata Nilai Pretest dan Post-Test

Jenis tes	Rata-rata
Pre-test	54,74
Post-test	72,63

Berdasarkan perbandingan rata-rata nilai pre-test dan post-test, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris pada materi Farm Animals setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Rata-rata nilai pre-test sebelum penggunaan media pembelajaran ini adalah 54,74, sedangkan rata-rata nilai

post-test setelahnya meningkat menjadi 72,63.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas terhadap data pre-test dan post-test dengan bantuan SPSS. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 3
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.218	19	.018	.920	19	.115
Posttest	.235	19	.007	.916	19	.096

a. Lilliefors Significance Correction

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Uji Shapiro-Wilk dipilih karena memiliki tingkat kepekaan yang lebih tinggi dalam mendeteksi distribusi normal pada sampel kecil dibandingkan dengan uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas pada pre-

test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,115, sementara pada post-test nilai signifikansinya sebesar 0,096. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dalam penelitian ini memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga dapat dianalisis menggunakan metode analisis parametrik.

Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals. Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan paired samples t-test dengan bantuan SPSS. Keputusan uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), dengan ketentuan:

1. Jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **H_0 :** Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals.
2. **H_a :** Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard

berbasis Augmented Reality terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan paired samples t-test dapat ditinjau pada tabel berikut:

Tabel 4
Uji Hipotesis Paired Samples t-Test Paired Samples Test

	Paired Differences						Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	
				Lower	Upper		
Pretest - Posttest	-22.632	16.945	3.887	-30.799	-14.464	-5.822	1.000

Berdasarkan hasil uji paired samples t-test, diperoleh hasil t hitung 5,822 > t tabel 2,101 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality berpengaruh terhadap peningkatan

Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar

penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi Farm Animals.

Setelah uji hipotesis dilakukan, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan hasil analisis untuk melihat dampak perlakuan yang diberikan. Maka, dilakukan pengujian menggunakan Analysis of Variance (ANOVA) yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kosakata siswa berdasarkan tingkat kemampuannya. Hasil uji ANOVA dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Uji ANOVA

ANOVA

Penguasaan
Kosakata Farm
Animals

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3042.105	1	3042.105	36.000	.000
Within Groups	3042.105	36	84.503		
Total	6084.211	37			

Hasil uji ANOVA dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan ketentuan dalam analisis statistik, apabila nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05,

maka hipotesis nol (H_0) dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diuji (Sugiyono, 2017). Dengan demikian, hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media flashcard berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kosakata siswa pada materi Farm Animals.

Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi berbasis AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam (Mustaqim, 2017). Dengan visualisasi yang lebih nyata dan interaktif, siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru (Indahsari & Sumirat, 2023). Oleh karena itu, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi AR pada media flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, terutama di jenjang sekolah dasar pada materi Farm Animals.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil rata-rata pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris

siswa setelah menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality (AR). Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan media AR, yaitu sebesar 54,74. Setelah pembelajaran menggunakan flashcard berbasis AR, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 72,63.

Hasil ini diperkuat melalui analisis data menggunakan uji t paired samples test, di mana nilai t hitung sebesar 5,822 lebih besar dari t tabel 2,101, dengan nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu sebesar 0,000. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran flashcard berbasis AR terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah dilakukan pre-test dan post-test.

DAFTAR RUJUKAN

Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(1), 64–71.

Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online*

Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta, 53(9), 1689–1699.

- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Rahmawati, A. S., & Erina, R. (2020). Rancangan acak lengkap (RAL) dengan uji anova dua jalur. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 54–62.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D: Vol. pa.*
- Swarjana, K. I. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian.*
- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan pembelajaran muatan lokal bahasa Inggris sekolah dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71–81.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V

Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar

sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.

Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 120–128.