
PEMBELAJARAN KOSA KATA MENGGUNAKAN ALPHABET GAME DI SD NEGERI 104219 TANJUNG ANOM

Frisilla Sembiring¹, Rani Yuni Sitompul²

¹Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Quality Berastagi

²Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Quality Berastagi

Email : friscillasembiring123@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan *alphabet game* yang dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini berupa kolaborasi atau kerjasama antara peneliti dengan guru kelas. Sumber data yang digunakan adalah informasi dari narasumber yaitu guru kelas V di SD Negeri 104219 Tanjung Anom, hasil pengamatan proses pembelajaran dengan menggunakan *alphabet game* yang dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Untuk menguji validitas data penulis menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai keterampilan berbicara siswa pada suatu siklus dengan siklus sebelumnya dan analisis kritis yaitu mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja guru dan siswa selama pembelajaran. Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 46. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat 85. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media *Alphabet Game* dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar pada siswa kelas V di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

Kata kunci: Peningkatan Kosa kata; Bahasa Inggris; Media; *Alphabet game*

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of alphabet games that can improve students' vocabulary in learning English at elementary school level. This study is in the form of Classroom Action Research. This study is a collaboration or cooperation between researchers and class teachers. The data sources used are information from sources, namely grade V teachers, the results of observations of the learning process using alphabet games that can improve students' vocabulary in learning English at elementary school level. Data collection techniques used are observation, interviews, and tests. To test the validity of the data, the author uses triangulation of data sources and triangulation of methods. The data analysis technique used is comparative descriptive, namely comparing students' speaking skill scores in one cycle with the previous cycle and critical analysis, namely revealing the weaknesses and strengths of teacher and student performance during learning. The research process was carried out in two cycles, each cycle consisting of four stages, namely: (1) action planning, (2) action implementation, (3) observation and (4) reflection. Based on the research results, the value obtained in cycle I, the average class value reached 46. In cycle II the average class value increased to 85. Thus it can be concluded that the Alphabet Game media learning media can improve students' vocabulary in learning English at the elementary school level in grade V students at SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

Keywords: Vocabulary Enhancement; English; Media; *Alphabet game*

I. PENDAHULUAN

Kosakata atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *vocabulary* adalah salah satu komponen penting dalam berbahasa. Dengan menguasai kosa kata secara baik maka dapat menghubungkan empat keterampilan berbicara, mendengar, membaca dan menulis.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Nunan bahwa, “kosa kata adalah bagian penting yang memudahkan dalam menggunakan bahasa karena tanpa sebuah kosa kata yang benar bahasa tidak akan dapat berfungsi secara struktur dan akan susah untuk dipahami. Menguasai kosa kata dengan baik akan membuat penguasaan berbahasa juga semakin baik. Maka jelaslah bahwa kosakata mempunyai peranan penting dalam berbahasa. Pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris di SD Negeri 104219 Tanjung Anom masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta mengajarkan materi dengan cara membacakan materi pelajaran saja sehingga hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar, penguasaan kosakata siswa rendah, dan siswa kurang menyukai pembelajaran bahasa Inggris. Melihat kenyataan di kelas, diketahui penyebab tidak tercapainya KKM siswa disebabkan penggunaan metode yang kurang tepat. Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk menggunakan metode lain guna mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa. Adapun metode yang dipilih

adalah metode belajar sambil bermain dengan menggunakan media pengantar yaitu *alphabet game*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *alphabet game* yang dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat sekolah dasar.

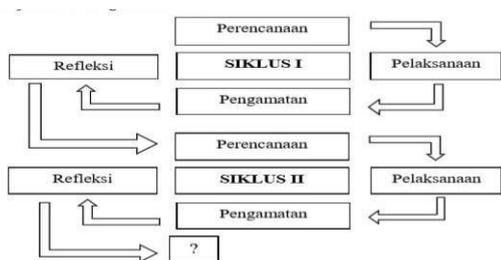
Rumusan Masalah Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan media *Alphabet Game* dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar di SD Negeri 104219 Tanjung Anom?

Pendekatan Pemecahan Masalah pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Alphabet Game*. Media pembelajaran ini dianggap dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis refleksi terhadap berbagai aksi dan tindakan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupaya untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian Tindakan kelas ini akan

dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (dalam Suharsimi Arikunto, 2020:137) “Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi”. Adapun desain dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Suharsimi Arikunto (2020:137)

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka dalam desain penelitian ini memiliki tahapan seperti yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (dalam Suharsimi Arikunto, 2020:137). Secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui dalam melaksanakan PTK, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Disajikan dalam bagan berikut ini.

1. Perencanaan (Planning) adalah ,menetapkan kelas penelitian, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , mempersiapkan materi pelajaran yang akandisampaikan kepada peserta didik, menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan

metode *alphabet game* untuk mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, menyusun alat evaluasi berupa instrumen tes dan lembar observasi untuk mengetahui pelaksanaan dan peningkatan hasil belajar siswa SDN 104219 Tanjung Anom

2. Pelaksanaan tindakan adalah Penyajian kelas (*Class Presentations*), belajar dalam kelompok (*Teams*) , permainan (*Game*), pertandingan (*Tournament*) dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*).
3. Observasi ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi ini dilakukan dalam pengumpulan data dalam proses pembelajaran Kegiatan ekonomi di Indonesia maka dapat dilihat atau dilaksanakan observasi berkenaan dengan daya serap peserta didik. Dalam melaksanakanobservasi dan evaluasi ini peneliti akan dibantu dan akan bekerja sama dengan guru pengamat dari luar (teman sejawat).
4. Refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran, yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kekurangan untuk kemudian

diperbaiki dalam siklus selanjutnya.

III. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian media *alphabet game* ini melalui beberapa langkah, langkah pertama yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan Guru kelas V Bahasa Inggris di SD Negeri 104219 Tanjung Anom. Hasil dari observasi dan wawancara peneliti datang langsung ke sekolah tersebut dan meminta izin kepada kepala sekolah dan guru Bahasa Inggris kelas V.

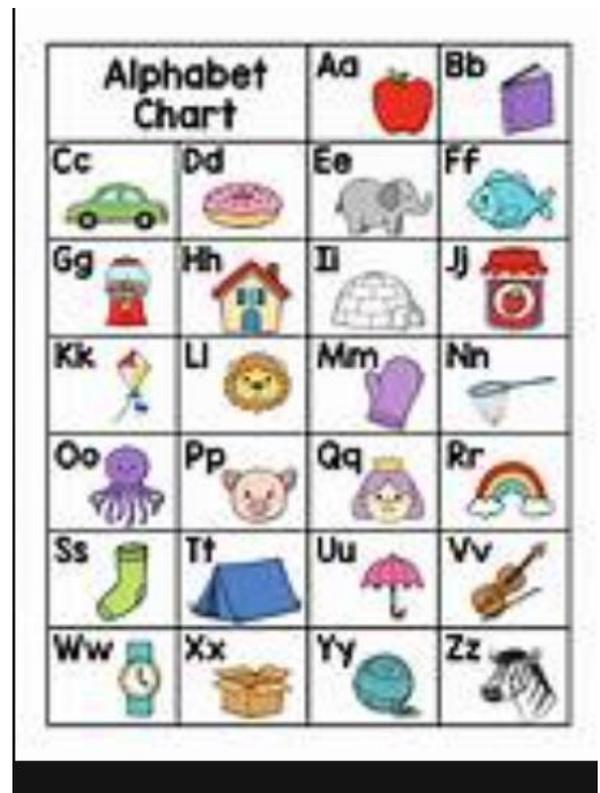
Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh, dapat ditemukan adanya peningkatan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar di SD Negeri 104219 Tanjung Anom baik pada kegiatan guru maupun kegiatan siswa.

Dari hasil *implementation* (implementasi) yang dilakukan peneliti dengan uji coba kelompok kecil dengan 20 siswa di kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom diperoleh bahwa produk media *alphabet game* sebesar 91% dengan kriteria sangat layak berdasarkan teori Sugiyono dengan persentase antara 75-89. Hasil dari pertanyaan angket yang telah diisi oleh siswa sebagai responden ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan siswa merasa senang saat menggunakan media *alphabet game*. Berdasarkan dengan hasil dari pertanyaan aktivitas 2 yang ada di LKS diperoleh pre-test mendapatkan nilai rata-rata 46 dan post-test mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 85

hal ini dapat disimpulkan dengan menggunakan media *alphabet game* dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Adapun dari hasil *evaluation* (evaluasi) yang dilakukan terhadap peningkatan kosa kata dengan menggunakan media *alphabet game* siswa lebih tertarik dalam belajar Bahasa Inggris.

Dengan media *alphabet game* yang digunakan oleh peneliti ini berarti menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan kosa kata yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pre-test mendapatkan nilai rata-rata 46 dan post-test mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 85.



Gambar 1 Penggunaan Alphabet Game guna meningkatkan kosa kata siswa

Berdasarkan gambar diatas bahwa penggunaan media *alphabet game* dapat meningkatkan kosa kata pada pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas V di SD Negeri 104219 Tanjung Anom. Hal ini dapat dilihat bahwa pada hasil rata-rata post-test siswa sebesar 85 dapat menerjemahkan vocabulary ke dalam Bahasa Indonesia. Media *alpahabet game* juga membuat siswa tertarik dalam mempelajari Bahasa Inggris karena terdapat gambar sebagai panduan bagi siswa dalam menambah kosa kata (*vocabulary*).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Alphabet Game dapat meningkatkan penguasaan vocabulary siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN 104219 Tanjung Anom. Peningkatan penguasaan vocabulary tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata pada setiap siklus. Pada pre-test mendapatkan nilai rata-rata 46 dan post-test mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 85.

Saran

Setelah mendapat kesimpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran antara lain:

1. Bagi guru kelas V, diharapkan dapat menggunakan Alphabet Game pada pembelajaran Vocabulary dengan materi, sehingga kegiatan belajar mengajar efektif, efisien dan menyenangkan.
2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010 Depdiknas, 2004 Kerangka Dasar Kurikulum 2004, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2020. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Aswan Djamarah, Syaiful bahri dan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2014).
- Choerul Anwar Badruttamam, DwiRosyidatul Kholidah, dan Khofifah, "Pengembangan Media Puzzle Mufrodat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1," IBTIDA', 2021, <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>.
- Jannah Fathur. 2022. Media Gambar. Jakarta: Gramedia
- Hidayah, Nurul. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.
- Muhammad Arief Rachmadhan, Aditia Eska Wardana, and Luthfi Hamdani Maula, "Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media English Vocabulary Card," Jurnal Perseda III, no. 1 (2020): 47–53.