

Penggunaan Permainan Tebak-tebakan Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas Tujuh di SMP Negeri 5 Loli

Disarni Orfit Weri Buma¹, Munawwir Hadiwijaya²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo
e-mail: isarniorfitweribuma@gmail.com, awinwijaya@gmail.com

Abstract

The most important aspect in mastering foreign language is vocabulary. However there are so many problems faced by students in mastering and learning vocabulary. In relation, one of the case faced by students of SMPN 5 Loli, which is based on the result of observation conducted by the researcher students SMPN 5 Loli have difficulties in mastering English because lack of vocabulary.

This research aimed to improve students' vocabulary by using guessing game with classroom action research method. And this research was conducted on VII A students of SMPN 5 Loli.

The findings and the discussion of this research showed that there was a significant improvement of the students' vocabulary after using guessing game. This statement could prove by the students' mean score of preliminary study was 54.31, but it had increased to 61.78 in the first cycle and 73.68 at the second cycle. It means that the students' vocabulary from the first cycle to second cycle was classified successful. Base on the findings above this action research decided that learning English vocabulary through guessing game (picture) as learning media was an exciting alternative learning media that able to motivate the students both acquiring the highest score in their English vocabulary learning.

In conclusion, the implementation of guessing game (picture) in this action research was carried out in two cycles and the second cycle it could be decided that it was successful and the use of guessing game (picture) could improve students' vocabulary skills, as well as students' interest in the learning process. Based on the conclusion, it is suggested to use creative and attractive media in the learning process that can make students easier to understand the learning materials.

Keywords: *Improving, vocabulary, guessing game*

Abstrak

Aspek terpenting dalam menguasai bahasa asing adalah kosakata. Namun begitu banyak masalah yang dihadapi siswa dalam menguasai dan mempelajari kosakata. Sehubungan dengan itu, salah satu kasus yang dihadapi siswa SMPN 5 Loli yang berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti siswa SMPN 5 Loli mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Inggris karena kurangnya kosakata.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa dengan menggunakan permainan tebak-tebakan dengan metode penelitian tindakan kelas. Dan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII A SMPN 5 Loli. Temuan dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dari kosakata siswa setelah menggunakan permainan tebak-tebakan. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada studi pendahuluan adalah 54,31, tetapi meningkat menjadi 61,78 pada siklus I dan 73,68 pada siklus II. Artinya

kosakata siswa dari siklus I hingga siklus II tergolong berhasil. Berdasarkan temuan di atas penelitian tindakan ini memutuskan bahwa pembelajaran kosa kata bahasa Inggris melalui permainan tebak-tebakan (gambar) sebagai media pembelajaran merupakan alternatif media pembelajaran yang menarik yang mampu memotivasi siswa keduanya memperoleh nilai tertinggi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris mereka.

Kesimpulannya, penerapan permainan menebak (bergambar) dalam penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus dan siklus kedua dapat diputuskan berhasil dan penggunaan permainan menebak (bergambar) dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa, seperti serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan untuk menggunakan media yang kreatif dan menarik dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Kata kunci : Meningkatkan, kosakata, permainan tebak-tebakan

A. PENDAHULUAN

Secara umum permasalahan utama yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata hal ini dikarenakan metode yang digunakan oleh guru masih konvensional dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dalam penelitian (Hidayat, N. 2016) ia menemukan siswa mengalami kesulitan belajar kosakata, karena guru masih menggunakan metode konvensional dan guru hanya menjelaskan materi kemudian meminta siswa untuk memperhatikan selama proses belajar mengajar dan menyelesaikannya latihan di buku mereka tanpa kegiatan pendukung. Pernyataan ini juga didukung oleh (Bugis 2018) ia menemukan siswa mengalami kesulitan menguasai kosakata karena kurangnya motivasi. Kebanyakan siswa malas dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran, mereka kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi atau bereksplorasi dalam proses belajar mengajar. Dan penelitian terakhir yang dilakukan oleh (Rintha ,2019) dalam penelitiannya, ia menemukan masalah utama dalam pengajaran kosakata adalah teknik mengajar guru yang kurang menarik dan kurang menarik monoton serta kurang bervariasi. Dari permasalahan utama tersebut muncul permasalahan lain yaitu siswa merasa bosan dengan teknik pengajaran guru yang monoton dan akan kehilangan fokus dalam mempelajari kosakata. Jadi permasalahan kosa kata yang dialami siswa pada umumnya adalah karena media yang digunakan guru masih konvensional, kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran, guru kurang atraktif dan monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam penggunaan bahasa. Seorang pembelajar dengan penguasaan kosa kata yang tidak memadai tidak akan tampil dengan baik di setiap aspek bahasa itu sendiri. Alasan utama siswa tidak mampu membaca secara komprehensif adalah kosa kata mereka yang terbatas. Untuk memudahkan proses pembelajaran bagi siswa, pemahaman yang mendalam tentang pengajaran kosa kata masih belum sempurna. Selain itu, beberapa masalah yang berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosa kata siswa juga disebutkan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami makna kosakata. Penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas dan strategi guru yang kurang menarik dalam proses pembelajaran membuat siswa cepat merasa bosan. Maka hal inilah yang menjadi alasan peneliti mencoba melakukan salah satu strategi pembelajaran yang paling efektif yaitu dalam upaya menambah kosakata siswa dan membuat mereka menikmati proses belajar mengajar. Ada banyak cara untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Dengan mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan strategi sebagai upaya untuk meningkatkan kosa kata siswa yaitu dengan

menggunakan permainan, karena dengan menggunakan permainan siswa lebih cepat menangkap dan memahami kosa kata. Game merupakan salah satu hal yang tidak lepas dari kata senang dan heboh. Permainan ini fleksibel karena dapat dimainkan dimana saja, oleh siapa saja, dan tanpa batasan usia atau waktu. Permainan tebak-tebakan merupakan salah satu permainan dalam teknik pengajaran. Permainan tebak-tebakan adalah permainan dimana objek menebak suatu informasi, seperti kata, judul, dan objek. Jelas bahwa permainan tebak-tebakan akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dan menambah kosa kata siswa. Permainan tebak-tebakan sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang menyukai kegiatan kompetitif dan kerja kelompok, dapat dibuat dengan cara mencetak dan mengelompokkannya dalam permainan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Permainan Tebak-tebakan untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Loli".

B. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menurut McTaggart (Nelson, 2014), penelitian tindakan memiliki empat aspek penting, yaitu; Ada perencanaan, tindakan atau implementasi, observasi, dan refleksi. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dalam pekerjaan atau siklus berulang, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Agar lebih spesifik, peneneliti mengembangkan kerangka kerja untuk penelitian tindakan kelas. Pada siklus 1, langkah pertama adalah perencanaan. Dalam perencanaan, peneliti merencanakan atau menyiapkan apa yang harus dilakukan dalam penelitian ini. Langkah kedua adalah tindakan atau implementasi. Langkah ketiga adalah observasi, pada langkah ini peneliti mengamati kinerja siswa setelah menerapkan strategi. Langkah terakhir adalah refleksi, langkah ini digunakan untuk melihat kekuatan dan kelemahan siswa, jadi jika ada kebutuhan maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Loli. Karena penulis mengajar di sekolah ini. Sehingga penelitian ini tidak dapat dengan mudah dilakukan dan bahkan tidak akan mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah ini. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan dalam semester tahun akademik 2022/2023 untuk menjadi tepat pada Februari-Maret 2022. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui metode yaitu kuesioner merupakan alat utama yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan minat belajar di SMP Negeri 5 Loli. Teknik kuesioner yaitu pengumpulan data melalui pemberian daftar pertanyaan kepada responden siswa yang menjadi fokus penelitian ini. Selain itu juga digunakan lembar observasi, test tertulis dan

dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang orisinal dari informan sebagai informasi yang sangat penting dalam membangun persepsi tentang minat belajar, kemudian dilengkapi dengan data tertulis, dan laporan hasil penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memulai dengan studi pendahuluan pada tanggal 31 januari 2021. Sebelum pada siklus 1 di kelas guru menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan selama tujuan pembelajaran.pengajaran berbicara menggunakan permainan tebak-tebakan dan peneliti menemukan hasil bahwa 3 siswa termasuk kategori baik,9 siswa kategori rata-rata,4 siswa kategori buruk ,dan 3 siswa kategori sangat buruk atau masih belum mengerti.

Tabel 1. The Result of Pre-test in Preliminary Study

Classification	Score	Frequencies	Percentage
Excellent	5		
Good	4	3	15.79 %
Average	3	9	47.37 %
Poor	2	4	21.05 %
Very Poor	1	3	15.79 %
Total		19	100 %

Mean Score : 54.31 (See Appendix 11)

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai siswa} &= \frac{\text{Nilai Total Siswa}}{\text{Total Siswa di Kelas}} \times 100 \\ &= \frac{1032}{19} \times 100 \\ &= 54,31 \end{aligned}$$

Siklus I

Untuk meningkatkan kosa kata siswa dengan menggunakan permainan tebak-tebakan, peneliti merencanakan Siklus 1 yang terdiri dari empat fase, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini sebagai berikut.

- a. Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran kosa kata.
- b. Peneliti memilih dan menyiapkan permainan tebak-tebakan yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

- c. Penyusunan Rencana Pembelajaran (RPP), untuk lebih jelasnya RPP dapat dilihat pada Lampiran 1.
- d. Mempersiapkan semua instrumen penelitian seperti: lembar soal siswa, lembar observasi, alat dokumentasi seperti kamera dan lain-lain.

2. Tindakan

Dalam proses tindakan ini peneliti melakukan 4 kali pertemuan, dan hasil pembelajaran siklus I menggunakan permainan tebak-tebakan dapat dilihat pada table sebagai berikut.

Tabel 2. The result of Post-test in Cycle 1

Classification	Score	Frequencies	Percentage
Excellent	5		
Good	4	4	21.05 %
Average	3	11	57.90 %
Poor	2	3	15.79 %
Very Poor	1	1	5.26 %
Total		19	100%

Mean Score : 61.78 (See Appendix 12)

$$\begin{aligned}\text{Rata-rata nilai siswa} &= \frac{\text{Nilai Total Siswa}}{\text{Total Siswa di Kelas}} \times 100 \\ &= \frac{1172}{19} \times 100 \\ &= 61,78\end{aligned}$$

Siklus II

Untuk meningkatkan kosa kata siswa dengan menggunakan permainan tebak-tebakan, peneliti melanjutkan ke Siklus 2 yang terdiri dari empat langkah, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini sebagai berikut.

- a. Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran kosa kata.
- b. Peneliti memilih dan menyiapkan permainan tebak-tebakan yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Penyusunan Rencana Pembelajaran (RPP), untuk lebih jelasnya RPP dapat dilihat pada Lampiran 1.

- d. Mempersiapkan semua instrumen penelitian seperti: lembar soal siswa, lembar observasi, alat dokumentasi seperti kamera dan lain-lain.

2. Tindakan

Dalam proses tindakan ini peneliti melakukan 4 kali pertemuan, dan hasil pembelajaran siklus 2 menggunakan permainan tebak-tebakan dapat dilihat pada table sebagai berikut

Tabel 3. The result of Post-test in Cycle II

Classification	Score	Frequencies	Percentage
Excellent	5	3	15.79 %
Good	4	9	47.37 %
Average	3	6	31.57 %
Poor	2	1	5.27 %
Very Poor	1		
Total		19	100%
Mean Score : 73.68 (See Appendix 13)			

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai siswa} &= \frac{\text{Nilai Total Siswa}}{\text{Total Siswa di Kelas}} \times 100 \\ &= \frac{1035}{13} \times 100 \\ &= 73,68 \end{aligned}$$

D. KESIMPULAN

Kesimpulannya, permainan tebak-tebakan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan alternatif yang efektif. Penerapan permainan tebak-tebakan sangat efisien karena siswa lebih tertarik, aktif, antusias dan menyenangkan selama proses belajar mengajar, juga dapat menarik perhatian siswa, dan membuat siswa tidak mudah bosan selama proses belajar mengajar. Permainan tebak kata dapat meningkatkan kosakata siswa dengan menggunakan media gambar. Dengan menggunakan gambar tersebut siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena gambar diwarnai sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah mengingat kosa kata yang ditebak dari gambar tersebut dan menimbulkan daya tarik bagi siswa untuk lebih semangat dalam mempelajari kosa kata . Jadi, penerapan permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kosa kata siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Z. (2020). Improvement Analysis of Learning Vocabulary Assisted With Flash Cards. Jawa Barat: *Professional Journal of English Education*.
- Aldhionita. (2015). A Study Teaching Vocabulary Using Pictures to the Seventh Grade students at SMP Muhammadiyah Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri/
- Alqahtani, M. (2015). The Importance of Vocabulary In Language Learning And How To Be Taught. *International Journal of Teaching and Education*.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azmi.(2020).Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Malang: *Journal of science and Social research*.
- Hajis. (2014). Improving Students Vocabulary by Using Visual Media at SMP Negeri 10 Makassar, Alauddin state Islamic University of Makassar.
- Julita. (2011). Improving Students' Vocabulary Through Clustering Technique At The Third Year of SMPN 1 Ladong (A Classroom Action Research). Unpublished Thesis of the Degree of Master of English Language Teaching. Makassar: Alauddin State Islamic University of Makassar.
- Komachali, M. E. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre University Students "Vocabulary Knowledge. Jawa Barat: *Professional Journal of English Education*. 5(3), 134-147.
- Leon and Cery. (2009). *Concept of Guessing Game*.
- Marisa. (2018). The Benefit Of Using Pictures In Teaching Vocabulary To The Sixth Grade Students At Sd Swasta Budi Satrya Medan In Academic Years 2017/ 2018. Mutada: *Jurnal ilmiah dalam pendidikan dasar*
- Schmit, N. and Mc Cathy, M. (1997). Vocabulary Description, Acquisition, and Pedagogy .Cambridge: Cambridge University Press Banten: *Journal of English Language Studies*.