

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN ANAGRAM GAMES

Tatimatul Khasanah¹, Endang Setiyo Astuti, Maya Riski Amalyasari

Tatimatulkhasanahpbibu@gmail.com, mynameisendang@gmail.com, quinzysaverio@gmail.com.

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Submit: 09 – 10 – 2022 Diterima: 22 – 10 – 2022 Dipublikasikan: 22 – 10 – 2022</p>	<p>Abstract: Vocabulary become the keys of learning English. Reading, speaking, listening skill will be mastered by improving our vocabulary. Teaching vocabulary need creativity and innovation. Then being a teacher have to use kinds of methods, strategies, and technique to teach vocabulary. One of technique of teaching vocabulary is anagram game. It makes learning more fun and enjoyable. This research aimed to know through anagram technique In improving the student’s vocabulary mastery at SMP Islam Al-Ibrahimi Pasrepan Kabupaten Pasuruan. Using different technique at teaching mainly aimed to develop teaching process to be more motivating and appealing for the students.. This research was conducted to students of seventh grade in SMP Islam Al-Ibrahimi Pasrepan Kabupaten Pasuruan in academic year 2021-2022. In this research, the research used classroom action research (CAR). This research used individual classroom action research that focuses only in one classroom. In addition, the researcher acted as the practioner that conducts the teaching and learning activity by using Anagram game and as an observer that observed the teaching and learning process of teaching. The result of this research found that anagram game was effectively used to improve student’s vocabulary mastery at the seventh grade of SMP Islam Al-Ibrahimi Pasrepan Pasuruan. It shows the student’s improvement score 7.06 (73.19 – 66.13) from the post-test 1 (66.13) it means there are 27 students whose score pass the Minimum Mastery Criterion- <i>Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)</i> and there are 4 students are under the target\ of Minimum Mastery Criterion- <i>Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)</i>. Automatically, it can be said that the Classroom Action Research (CAR) is success.</p>
Penerbit	Vocabulary, Anagram, Classroom Action Research ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata menggunakan Anagram games pada siswa kelas 7 SMP Islam Al-Ibrahimi Pasrepan, oleh karena itu peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dalam penelitiannya. Penelitian ini berfokus pada penelitian pembelajaran hanya pada satu kelas. Peneliti bertindak sebagai pengajar bahasa Inggris yaitu kosakata menggunakan Anagram games, sedangkan guru dari SMP Islam sendiri bertindak sebagai pengamat pelaksanaan pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP Islam Al-Ibrahimi semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Kelas ini dipilih karena dilihat dari nilai rapor semester gasal mata pelajaran bahasa Inggris yang masih banyak dibawah nilai *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*. Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa pada nilai pretes dan postes 2 yaitu 7.06 (73.19 – 66.13). Sementara itu persentasi jumlah siswa yang lulus KKM adalah 87.1%. Ini berarti ada 27 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dan ada 4 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Keberhasilan metode Anagram game untuk meningkatkan kemampuan siswa juga ditentukan oleh kreativitas seorang guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mendesign media dan materi pembelajaran yang menarik, memberikan aktivitas yang bervariasi agar siswa tidak bosan dan membangun kerjasama yang baik didalam kelas.

Kata kunci: kosakata, anagram game, penelitian tindakan kelas

PENDAHULUAN

Pendahuluan Belajar kosakata bahasa Inggris adalah kunci dari belajar bahasa Inggris. Seseorang yang menguasai kosakata bahasa Inggris, dia akan percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris. Seseorang yang memahami banyak kosakata akan mudah dalam berbicara bahasa Inggris. Sebelum siswa menulis sebuah artikel, cerita pendek, undangan dan lain sebagainya kita harus mengetahui kosakata yang berhubungan dengan topik yang diinginkan. Siswa harus menghafalkan kosakata lebih banyak agar mereka mudah dalam mempelajari bahasa Inggris. Oleh karena itu mempelajari kosakata menjadi pembelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris.

Pada kenyataannya, mengajar kosakata membutuhkan kreatifitas dan inovasi. Mempelajari bahasa tidak hanya bisa dicapai dengan menghafal dan drilling. Seorang guru harus mempunyai kemampuan dan keahlian yang bagus dalam mengajar agar siswa tertarik dan bersemangat dalam mempelajari materi yang disampaikan. Guru harus menjadi seorang sutradara dalam kelas agar tercipta kelas yang aktif dan interaktif. Oleh karena itu kreativitas dan inovasi dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada preliminary study ditemukan beberapa fakta. Pertama dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa masih merasa kesulitan dalam menerjemahkan atau memahami materi karena kurangnya pemahaman kosakata bahasa Inggris yang siswa kuasai. Kedua, strategi yang diaplikasikan kepada siswa kurang bervariasi, kurang efektif dan kurang inovatif dalam pembelajaran dikelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih ditemukan permasalahan didalam proses belajar di kelas 7 SMP Islam Al-Ibrahimi.

Salah satu teknik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah anagram game. Anagram game adalah merubah suatu kosakata menjadi kosakata baru atau merubah suatu frasa menjadi kata baru atau frasa baru. Permainan anagram merubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat. Pembelajaran menjadi semakin mudah

sehingga permainan ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata yang semula hanya menghafal dan membosankan menjadi lebih interaktif.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran tersebut dan berdasarkan keefektifan pembelajaran bahasa menggunakan game peneliti memutuskan akan menyusun penelitian menggunakan metode permainan Anagram. Permainan ini dipilih karena dengan permainan Anagram siswa bisa bermain sambil menghafal kosakata tanpa merasa bosan serta penguatan hafalan melalui permainan ini.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan Anagram game dalam penelitiannya dan juga dikolaborasi dengan metode penelitian tindakan kelas. Artinya peneliti berkolaborasi dengan pengajar bahasa Inggris di SMP Islam Al-Ibrahimi untuk melaksanakan penelitian ini. Peneliti bertindak sebagai pengajar bahasa Inggris dengan menggunakan Anagram game sedangkan guru pengajar bahasa Inggris bertindak sebagai pengamat dalam proses pembelajaran. Guru pengajar tidak hanya sebagai pengamat tetapi juga membantu peneliti merencanakan proses pembelajaran, memberi penilaian dan menganalisis data serta juga sebagai penentu keberhasilan dari penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al-Ibrahimi, berlokasi di Jl. Raya Bromo desa Tuyowono Tempuran kec. Pasrepan kab. Pasuruan Jawa Timur. Sekolah ini dipilih menjadi lokasi penelitian karena peneliti melaksanakan *Praktek Profesi Keguruan* di sekolah ini selama 3 bulan disana. Oleh karena itu peneliti sudah memahami kondisi sekolah dan telah memahami permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, penelitian menyarankan untuk menggunakan teknik yang bagus untuk mengatasi masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Peneliti menyadari permasalahan yang terjadi salah satunya adalah kurangnya penguasaan kosakata siswa.

Tahapan penelitian tindakan kelas yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum tahapan tersebut diimplementasikan sangat penting diadakan preliminary study. Kegiatan preliminary study diantaranya mengamati permasalahan yang dihadapi di kelas, melakukan interview kepada guru dan siswa serta melihat nilai rapor siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dalam preliminary study, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kosakata siswa masih lemah, lebih dari 75% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Oleh karena itu peneliti menyarankan kepada guru pamong agar menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti menggunakan media anagram game dalam proses belajar mengajar. Karena anagram game merupakan media yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

Pada tahapan perencanaan peneliti bersama guru pamong mendesign lesson plan yang sesuai dengan kondisi peserta didik serta menggunakan anagram game sebagai media pembelajaran. Peneliti menyiapkan materi yang akan diberikan kepada siswa, menentukan kriteria keberhasilan hasil pembelajaran menggunakan anagram game serta menyiapkan fieldnote untuk diisi oleh guru pamong setelah mengobservasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Pada tahap action, peneliti bertindak sebagai pengajar bahasa Inggris dengan menggunakan media anagram game. Dalam satu cycle peneliti menggunakan dua kali pertemuan atau tatap muka. Dan dalam penelitian ini peneliti menerapkan dua cycle, dan memilih topik yang berbeda dalam tiap cycle, pada cycle pertama menggunakan topik animal dan pada cycle kedua menggunakan topik action of animal. Peneliti bertindak sebagai pengajar kosakata bahasa Inggris menggunakan anagram game, mengontrol proses pembelajaran dengan baik.

Tahap observasi ini peneliti mengoreksi kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu mengobservasi data yang telah diperoleh serta fieldnote yang telah dicatat oleh guru pamong. Jadi dalam tahap ini peneliti mengumpulkan hasil dari setiap data yang telah terkumpul.

Tahap refleksi adalah tahap penemuan hasil dari seluruh proses penelitian. Dalam tahap ini akan ditentukan apakah penelitian ini berhasil atau tidak, jika masih belum mencapai target sukses maka akan dilakukan cycle kedua dan seterusnya sampai penelitian ini mencapai target sukses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pre-test menunjukkan masih banyak siswa memperoleh nilai dibawah KKM yaitu lebih dari 75% siswa. Dari data yang diperoleh yaitu didapatkan nilai mean 55.85., hanya ada tiga siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam vocabulary masih rendah.

Dalam cycle pertama, telah terlihat peningkatan kondisi kelas yang lebih fokus dan lebih semangat dalam menyusun anagram game. Setelah post test 1 dilaksanakan terlihat juga peningkatan nilai dari siswa-siswa yaitu didapatkan nilai mean 66.13. tercatat ada 12 siswa yang telah mencapai nilai diatas KKM. Dalam post test 1 didapatkan data 38% siswa yang telah mencapai nilai KKM. Sedangkan dalam fieldnote masih ditemukan beberapa masalah. Pertama, siswa masih kesulitan dalam menghafal. Kedua, siswa hanya belajar secara perorangan sehingga merasa sedikit kesulitan dalam permainan anagram. Sehingga setelah diperoleh data-data yang ada maka memutuskan akan melanjutkan ke cycle yang berikutnya yaitu cycle 2.

Dalam cycle 2 ini, proses belajar mengajar berjalan lebih kondusif dari cycle 2. Hal ini didaot catatan observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan memperhatikan pengajar dengan baik. Siswa merasa senang dan semangat serta antusias dalam pembelajaran. Performa dari guru pengajar juga lebih baik, terlihat guru menguasai kelas dengan baik, mengecek pekerjaan siswa dengan mendatangi setiap meja siswa, serta penjelasannya lebih lantang dan jelas. Hal ini juga mendatangkan feedback yang baik bagi siswa.

Nilai dari post test 2 ini menunjukkan kemajuan yang signifikan yaitu didapatkan nilai mean 73.19. Ada 27 siswa mencapai nilai KKM artinya sudah lebih dari 75% siswa mencapai nilai KKM. 87% siswa telah mencapai nilai KKM. Oleh karena itu peneliti memutuskan menghentikan penelitian tindakan kelas ini karena penelitian ini telah mencapai target kesuksesan.

Berdasarkan dari hasil evaluasi peneliti dan observer dapat dikatakan bahwa implementasi PTK (penelitian tindakan kelas) dalam penelitian ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan anagram game, sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Setiap kegiatan yang direncanakan dengan baik maka dalam pelaksanaannya akan dicapai hasil yang baik pula.

KESIMPULAN

Anagram game telah digunakan dalam dua cycle dan hasilnya menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata siswa SMP Islam Al-Ibrahimi Pasrepan Pasuruan. Pertama, model pembelajaran menggunakan anagram game membantu siswa menjadi pelajar yang selfdirected. Siswa mencari dan memilih kata-kata yang sesuai dengan topik dan melengkapi anagram sheet dengan benar. Dalam proses ini siswa menemukan beberapa kosakata baru beserta maknanya. Ketika siswa menjadi pelajar yang self-directed mereka akan lebih mudah menghafal kosakat baru.

Kedua, anagram game dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar kosakata. Berdasarkan teori yang ada, pelajar yang aktif sangat penting karena hal itu akan menumbuhkan sikap kemandirian, kreatif dalam berfikir dan berkolaborasi. Ketiga, anagram game menekankan peningkatan penguasaan kosakata siswa. Dengan menggunakan anagram siswa mengidentifikasi langsung beberapa kosakata, membuat daftar kosakata baru sesuai dengan topik, menemukan makna kosakata, menghafal, serta membuat kalimat sederhana. Lebih jelasnya, anagram jelas didesign untuk memudahkan siswa dalam belajar kosakata. oleh karena itu implementasi anagram game dikatakan berhasil karena telah mencapai target kriteria sukses. Kesuksesan ini juga bergantung pada kreativitas pengajar dalam mendesign pembelajaran, menentukan media pembelajaran, memilih aktivitas belajar yang bervariasi dan mendorong siswa saling bekerjasama antar siswa.

RUJUKAN

- Brown, H.D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Longman.
- Burton, C. (2006). *Quantitative*, (online), (<http://www.nottingham.ac.uk/nursing/sonet/rlos/cbg/qvq/2.html>, accessed on June 8, 2022).
- Carson, V. (2007). *English is important*, (online), (<http://thestar.com.my/english/story.asp?file=/2007/10/18/lifefocus/18963932&sec=lifefocus>, accessed on June 8, 2022)
- Depdiknas, (2001). *Kurikulum Muatan local:Garis-garis besar Program Pengajaran (GBPP). Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pendidikan Dasar*. Boston: Propinsi Jawa Timur.
- Diamond, G. & Linda. (2006). *Teaching Vocabulary*, (online) (<http://www.idonline.org/article/9943>, accessed on June 12, 2022)
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. (2007). *"Kamus Bahasa Inggris" An English – Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Intan, B. R. (2016). *"Improving Vocabulary Mastery by Using Anagram Game"*. Thesis. Surakarta: State Islamic University of Surakarta.
- Makarto,f.x. (1989). *Vocabulary Building Through Games: The Communivative And Learning Vocabulary*. TEFLIN Vol.II,(1).Pp.67-69.
- Smith, M. K. (2007). *Action Research*, (online) (<http://www.infed.org/research/b-actres.htm>, accessed on June 10 2022)
- Uberman, A. (2008). *The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision*,(online) (http://eca.state.gov/forum/vols/vol36/no_1/p20.htm, accessed on June 14, 2022).