

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS MELALUI METODE PERMAINAN *WORD SEARCH GAME* DI SISWA KELAS VIII SMPN 4 KOTA TERNATE

Suryani Garwan¹, Naniek Jusnita²

¹ Guru Bahasa Inggris SMPN 4 Kota Ternate

² Dosen Bahasa Inggris FKIP Universitas Khairun

Email: suryanigarwan24@gmail.com naniekunkhair@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan metode permainan mencari kata (word search game) yang dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris siswa. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas, dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahap persiapan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sumber data meliputi data siswa, lembar penilaian observer, dan hasil penelitian. Langkah penelitian terdiri dari (1) persiapan kosa kata, (2) membuat aturan permainan, (3) pembagian grup, (4) mencari kata, (5) membatasi waktu, (6), melakukan pencarian, (7) guru mengoreksi pekerjaan siswa, (8) memberikan evaluasi, (9) merangkum. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dari siklus I hingga siklus terakhir. Peningkatan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris mencapai 100%.

Kata Kunci: *Metode pencarian kata, kosa kata*

Abstract

The aim of this research is to know the improvement of word search game method that can increase student's English vocabulary acquisition. This research was used Classroom Action Research (CAR) which was done in three circles, each circle explained preparation, action, observation and reflection step. Data sources are students, peers, researchers, documents. The results word search game with method steps: (1) prepare a word search game, (2) Game rules, (3) Divide the group, (4) Division of word search game, (5) the time restriction, (6) Doing word search game, (7) Correcting the work, (8) giving evaluation, (9) reword. In the assessment of learning outcomes increased 100%.

Key Word: *word search game method, vocabulary mastery.*

PENDAHULUAN

Tujuan pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia agar siswa mampu menguasai aspek-aspek bahasa seperti struktur dan kosa kata. Hal ini bertujuan untuk mencapai kemampuan bahasa Inggris yang lebih baik. Kaitannya dengan hal tersebut, aspek bahasa yang sangat penting untuk dipelajari adalah kosa

kata. Karena kosa kata memiliki komponen bahasa yang sulit di kuasai seperti makna, bentuk, dan penggunaan kosa kata itu sendiri. Kosa kata menjadi aspek penting untuk menentukan dan memilih teknik yang baik ketika guru mengajar kosa kata di depan kelas. Richards dan Renandya (2002:255) menjelaskan bahwa kosa kata adalah komponen kecakapan bahasa yang menjelaskan bagaimana siswa berbicara, mendengarkan dan menulis dengan baik. Perlu dicatat bahwa tanpa pengetahuan kosa kata yang cukup, siswa akan mengalami kesulitan dan hambatan dalam aktifitas akademiknya.

Untuk mengatasi masalah diatas, siswa butuh waktu yang lama untuk mengembangkan kosa kata mereka. Namun demikian, semangat siswa akan sia-sia ketika mereka tidak tahu bagaimana menguasai kosa kata. Berdasarkan ulasan tersebut, bagaimana siswa belajar kosa kata secara efektif merupakan isu penting dan mendasar. Dengan kata lain, untuk mengetahui bagaimana siswa menguasai kosa kata merupakan alasan utama dalam sebuah penelitian pembelajaran kosa kata.

Bahasa membutuhkan penggunaan teknik pengajaran kosa kata yang telah menerima banyak perhatian di bidang pembelajaran bahasa asing. Schmitt (2000) menyatakan bahwa pemahaman tentang sifat dan pentingnya pengetahuan kosa kata dalam bahasa kedua karena itu perlu memainkan peran yang jauh lebih sentral dalam basis pengetahuan guru bahasa. Karena peran kosa kata terpenting yang disebutkan di atas, penting untuk menemukan cara yang efektif untuk mengajarkan kosa kata.

Untuk itu, tugas guru adalah menciptakan dan menentukan teknik yang dapat digunakan untuk mengajar dan meningkatkan kosa kata siswa. Teknik ini harus dapat mendorong dan memotivasi mereka untuk belajar. Seperti yang ditegaskan oleh Serna dan Ajor (2011), mereka menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dapat membantu menghasilkan perasaan yang lebih positif tentang materi pelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, pelajaran lebih mudah dicerna oleh siswa dan mereka terlibat dalam kegiatan secara langsung karena permainan memberikan variasi yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Soeparno mengungkapkan bahwa: “Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang mengembirakan” (1988: 60). Metode permainan adalah metode dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan gairah dan semangat belajar dengan rasa senang sehingga siswa tidak bosan dan bahkan senang dengan pembelajaran tersebut walaupun mungkin materi sulit. Permainan ini digunakan untuk mengubah

pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif, kaku menjadi gerak, dari jenuh menjadi riang.

Permainan ini menggunakan permainan Words Search Puzzle atau yang disebut dengan permainan mencari kata. Word search puzzle adalah permainan pencarian kata dalam kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah grid yang biasanya berbentuk persegi. Dalam permainan ini pemain harus menemukan semua kata yang tersembunyi didalam persegi tersebut. Kata-kata yang tersembunyi dapat ditemukan secara horizontal, vertikal dan diagonal.

Strategi umum yang digunakan oleh pemain untuk menyelesaikan puzzle ini adalah dengan mencari huruf pertama dari kata yang dicari dalam kumpulan huruf kemudian mencari huruf kedua yang terletak disebelah kanan, kiri, atas, bawah atau diagonal yang cocok dan seterusnya sampai huruf-huruf yang ditemukan membentuk kata yang dicari. Permainan dapat diselesaikan dengan menerapkan strategi tersebut namun waktu penyelesaian tergantung pada kecepatan dan ketelitian masing-masing pemain karena adanya kesulitan dalam mencari kata-kata yang tersembunyi dalam kumpulan huruf.

Menurut Soeparno, permainan Words Search Puzzle bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosa kata. Hal ini mengkhususkan dalam penguasaan bahasa Inggris (1988: 72). Dari permainan ini siswa akan lebih mudah untuk melatih daya ingat dalam penguasaan kosa kata khususnya bahasa Inggris, serta siswa akan lebih senang dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan guru yang kreatif dalam meningkatkan semangat belajar siswa khususnya bahasa Inggris serta guru dapat menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis perlu melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan penguasaan kosa kata siswa kelas VIII dalam belajar bahasa Inggris bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah dalam permainan Word Search Puzzle dan mengetahui metode permainan Word Search Puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Prosedur dalam penelitian tindakan kelas yakni rencana tindakan,

pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Kasbolah, 1998). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Ternate. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan September 2019 sampai bulan November 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Ternate tahun ajaran 2019/2020 semester 1 yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 siklus, dalam satu siklus meliputi 2 pertemuan KBM. Dalam penelitian tindakan kelas ini data-data diperoleh dari siswa, guru dan dokumen. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Alat pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi dan tes.

Validitas data dalam penelitian ini melalui triangulasi. Menurut Moleong (2004: 330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dan dalam penelitian ini untuk memperoleh kesahihan data dalam penelitian melibatkan peneliti, siswa dan guru. Selain itu, dalam penelitian tindakan kelas ini juga digunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan tes, dan observasi. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Peneliti melakukan kerjasama dengan seorang guru untuk memperoleh data dengan satu teknik yang sama pada masing-masing responden. Penelitian ini menekankan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 3 siklus dan setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Sebelum dilaksanakan siklus I, terlebih dahulu diberikan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa. Hasil tes awal yang dilaksanakan siswa yang mendapat nilai diatas 70 atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 5 siswa (20%) sedangkan lainnya masih dibawah 70 yakni sebanyak 20 siswa (80%). Rata-rata hasil pemerolehan penguasaan kosa kata siswa dalam tes awal yaitu 4,2 dengan nilai tertinggi 54,5 dan nilai terendah 27,3. Melihat minimnya hasil pemerolehan tes awal/pratindakan, peneliti melaksanakan tindakan, Pada siklus I siswa yang tuntas atau mencapai KKM sebanyak 9 siswa (36%) sedangkan siswa yang belum mencapai KKM 16 siswa (64%). Rata-rata hasil yang diperoleh dalam siklus I ini mencapai 6,4 dengan nilai tertinggi 72,7 dan nilai terendah 45,5. Karena masih belum sesuai dengan harapan, peneliti melaksanakan perbaikan

pembelajaran. Pada siklus II ini siswa yang mencapai KKM sebanyak 21 siswa (84%) dan yang belum mencapai KKM atau belum tuntas sebanyak 4 siswa (16%). Rata-rata yang diperoleh pada siklus ini adalah 7,76 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 54,5. Peneliti pun mengadakan tindakan lagi dalam siklus III, pada siklus III ini siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 25 siswa (100%). Rata-rata pemerolehan yang didapat mencapai 8,80 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Hal tersebut dilihat dari rata-rata pemerolehan penguasaan kosakata dan pencapaian ketuntasan yang semakin bertambah dalam tiap siklus, menandakan bahwa penguasaan kosakata yang didapat oleh siswa semakin meningkat. Penguasaan kosakata siswa dalam tiap siklus mengalami peningkatan dan menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelum dilaksanakan tindakan. Dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII Pratindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

Pelaksanaan Tindakan	BT	%	T	%	Rata-rata
Siklus I	16	64	9	36	6,4
Siklus II	4	16	21	84	7,76
Siklus III	-	-	25	100	8,80

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan *Word search game* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

Kegiatan pembelajaran dalam tindakan dengan menggunakan metode permainan *word search game* dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk mengingatkan kosakata yang diberikan oleh guru sehingga siswa mudah dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Word search game* ini mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: (1) menyiapkan kerangka *Word search puzzle* beserta kosakata, (2) menjelaskan peraturan permainan, (3) membagi beberapa kelompok secara heterogen, (4) membagi kerangka *Word search puzzle*, (5) memberikan batasan waktu, (6) mengerjakan *word search puzzle* dengan menerapkan peraturan permainan yang telah diberikan, (7) mengoreksi hasil pekerjaan, (8) pemberian nilai dan (9) pemberian hadiah bagi pemenang.

Dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I menggunakan langkah-langkah permainan ini memperoleh 73% hal ini masih

belum sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti (80%). Pada siklus II ini mendapatkan 82% dan siklus III 95%. Hal ini dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap siklus. Keterampilan dalam menggunakan langkah-langkah metode permainan *Word search game* berdampak pada pemahaman materi dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris, hal tersebut terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa tiap siklus.

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *word search game* pada siklus I ini telah dilaksanakan dengan cukup baik oleh siswa. Akan tetapi, pada siklus I ini ada siswa yang masih kurang aktif bahkan hanya terdiam dan melamun dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk dapat membangkitkan antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut. Penilaian keterampilan proses menggunakan metode permainan *word search game* dalam siklus I mencakup aspek keaktifan, kesungguhan, kerjasama dalam berkelompok.

Pada siklus II secara umum, siswa sudah mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan *Word search Game* dengan baik. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran telah melibatkan dirinya dalam permainan *word search game* sehingga siswa tampak bersemangat dan lebih ceria dalam mengikuti permainan, namun masih ada beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam pembelajaran. Siklus II dalam tiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini menjadikan peneliti untuk memotivasi diri agar lebih semangat lagi dalam memberikan materi dan memotivasi siswa-siswi sehingga dapat tercapai apa yang diharapkan oleh peneliti dengan metode permainan *word search game*. Pada siklus III siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat aktif dan berantusias, tidak terlihat adanya rasa kaku, takut atau canggung dalam proses pembelajaran sehingga siswa sangat ceria dan terlihat senang. Melihat siswa ceria dalam mengikuti pembelajaran, peneliti pun ikut senang dan lebih bersemangat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlihat pada setiap pertemuan tiap siklus siswa semakin senang dan ceria ketika pembelajaran berlangsung.

Sesuai dengan apa yang dituliskan dalam landasan teori menurut Zaini bahwa permainan *Word search game* atau permainan mencari kata digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung dan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (2008: 71). Dalam permainan ini juga bertujuan untuk mengembangkan penguasaan kosa kata khususnya bahasa Inggris.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *word search game* terbukti dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris, yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal siswa. Pada siklus I sebanyak 9 siswa (36%) yang dikategorikan Tuntas. Pada siklus II sebanyak 21 siswa (86%) siswa yang dikategorikan Tuntas, dan pada Siklus III sebanyak 25 siswa (100%) dikategorikan telah Tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Richards, J. C. and Renandya. 2002. *Methodology in Language Teaching an Anthology of Current Practice*. New York: Cambridge University press.
- Kasbolah, K. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud.
- Moleong, L.J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Serna, I.M. and Ajor, J.F.P. 2011. *Active learning: Creating Interactive Crossword Puzzles*. Paper presented at the International Conference on Education and New Learning Technologies. Cartagena: Universidad Politécnicna de Cartagena. pp.1731-1738.
- Schmitt, N. 2000. *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zaini, H, Munthe, B dan Aryani,S.A. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.