

Efforts to Improve Vocabulary Learning Outcomes Through Word Game Methods with Media Pass Picture in Grade 2 Students at SDN 3 Mendenrejo

Winarti

SDN 3 Mendenrejo
winartirehan@gmail.com

Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11

Abstract

The purpose of this research is to improve vocabulary learning through word game method with Pass Picture media in grade 2 students at SDN 3 Mendenrejo. Kabupaten Blora. This research is a class action research (PTK). Research is carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning, execution of actions, observations, and reflections. The research subjects were grade 2 students at SDN 3 Mendenrejo with 16 students. Data sources come from teachers and students. Data collection techniques are by observation. Data analysis using descriptive data analysis techniques. Research procedures are interconnected. The results showed that through the application of word game methods through pass picture media can improve student vocabulary learning outcomes from pre-cycle I and from cycle I to cycle II. Improvement occurs in cycle I. vocabulary learning ability increases even if it is not optimal. The implementation of cycle II causes the ability to learn vocabulary to increase so that it can support a quality learning. The conclusion of this research is that the application of word game methods through Pass Picture can improve vocabulary learning skills in the learning of grade 2 students at SDN 3 Mendenrejo

Keywords : Learning outcomes, pass picture

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media Pass Picture pada siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo. Kabupaten Blora. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo yang berjumlah 16 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi. Analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif. Prosedur penelitian adalah yang saling berkaitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan metode permainan kata melalui media Pass Picture dapat meningkatkan hasil belajar kosa kata siswa dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan terjadi pada siklus I. kemampuan belajar kosakata meningkat walaupun belum optimal. Pelaksanaan siklus II menyebabkan kemampuan belajar kosakata meningkat tinggi sehingga bisa mendukung suatu pembelajaran yang berkualitas. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode permainan kata melalui Pass Picture dapat meningkatkan kemampuan belajar kosakata dalam pembelajaran siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo

Kata kunci: Hasil belajar, pass picture



PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Maksud komunikasi dapat berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa, dan lain-lain. Kosakata merupakan unsur yang penting dalam kegiatan berbahasa yang berkenaan dengan penyampaian ide atau gagasan oleh pembicara kepada lawan berbicara. Hal tersebut berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam menangkap atau memahami ide atau gagasan yang disampaikan oleh orang lain. Penguasaan kosa kata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, terutama anak usia 4-6 tahun yang pada usia ini anak belum banyak menguasai kosakata. Sangat penting bagi anak untuk memahami dan mempelajari kosa kata, karena keterampilan berbahasa anak akan meningkat apabila kualitas serta kuantitas kosa katanya meningkat.

Anak belajar menguasai kosa kata dengan berusaha mengerti terlebih dahulu hal yang ingin dikatakan sebelum berujar. Seorang anak lebih banyak diam dan memperhatikan masalah yang sedang dibicarakan. Anak akan mengasosiasikan kosa kata yang ia dengar dengan apa yang terjadi setelah pembicara selesai mengujarkan sesuatu. Pada waktu anak belajar berbahasa, ia mendengar dahulu kosakata dan kalimat yang diujarkan orang lain. Kosakata yang dipelajari anak dihubungkan dengan proses, kegiatan, benda dan situasi yang disaksikan oleh anak. Hal ini berarti anak menghubungkan hal yang didengar melalui proses pikiran. Proses yang sistematis dalam menguasai kosakata yang dialami anak disebut penguasaan kosakata

Perkembangan kosakata anak dijelaskan oleh Benedict (dalam Purwo 1990) bahwa anak sudah menguasai secara reseptif 50 kata pada usia sekitar 13 bulan, tetapi baru pada usia sekitar 19 bulan anak dapat secara produktif mengeluarkan 50 kata. Lebih lanjut Smith (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa usia antara 2,5 dan 4,5 tahun merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata, 200-400 kata dikuasai pada masa itu. Anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan apabila lupa atau belum tahu kata yang semestinya dipakai. Pada saat masuk taman kanak-kanak, anak sudah menguasai kosakata sekitar 8.000 kata, dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasai. Anak dapat membuat kalimat tanya, kalimat negatif, kalimat majemuk, dan konstruksi lain. Namun, pada masa prasekolah anak mengalami kesulitan mengenai kalimat pasif. Harwood (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa hingga usia 5,5 tahun, anak belum sepenuhnya memahami konstruksi pasif: ia tidak menemukan kalimat pasif sewaktu mengamati sekitar 12.000 kalimat spontan yang diucapkan oleh anak usia 5 tahun. Baldie (dalam Purwo 1990) juga menambahkan bahwa sekitar 80% dari anak yang berusia antara 7,5 dan 8 tahun dapat menghasilkan konstruksi pasif. Kemampuan penguasaan kosakata yang relatif terbatas, baik segi kualitas maupun kuantitas, akan menjadi penghambat dalam mengungkapkan ide dan gagasan secara sistematis dan logis.

Menurut Moelyono (dalam Indah 2007: 3) kadang-kadang komunikasi dapat berjalan efektif meskipun dengan kosakata yang sangat terbatas. Dalam kehidupan berbahasa masalah kosakata terus menerus diperbanyak, diperluas, mengingat pentingnya perkembangan berbahasa Indonesia yang semakin pesat baik dari segi bentuk maupun maknanya. Penguasaan kosakata bukanlah hal yang sederhana. Dengan alasan kosakata itu sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata dapat dipengaruhi oleh latar belakang pengetahuan, usia, dan pendidikan serta banyaknya referensi.

Berdasarkan wawancara dengan guru, penguasaan kosakata siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo, Kabupaten Blora masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya yaitu, (1) penyampaian materi yang masih monoton dengan menggunakan metode-metode lama seperti ceramah dan tugas, (2) penggunaan media yang

masih terbatas, (3) perhatian siswa yang belum secara keseluruhan memerhatikan guru dalam menyampaikan materi, dan (4) siswa merasa asing dan belum bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya.

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut: Bagaimana peningkatan hasil belajar kosakata siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo dengan menggunakan media pass picture dan metode permainan kata dalam proses pembelajaran? dan Bagaimana penerapan metode permainan kata menggunakan media pass picture yang dapat meningkatkan hasil belajar kosa kata siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo, Kabupaten Blora?

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar kosakata siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo, Kabupaten Blora yang dalam pembelajarannya menggunakan media pass picture dan metode permainan kata, dan penerapan metode permainan kata menggunakan media pass picture yang dapat meningkatkan hasil belajar kosa kata siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo Blora.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan menerapkan metode permainan kata melalui media Pass Picture. Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran melalui metode permainan kata dengan media Pass Picture. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran melalui metode permainan kata dengan media Pass Picture. Siklus kedua dilaksanakan untuk memperbaiki segala sesuatu yang belum baik. Observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi kosakata pada siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo muatan Bahasa Indonesia sebelum menggunakan metode permainan kata dengan media Pass Picture dan sesudah menggunakan metode permainan kata dengan media Pass Picture

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti uraikan meliputi hasil tes, baik pada siklus I, maupun siklus II. Hasil penelitian yang diuraikan pada bagian ini meliputi keseluruhan hasil penelitian siklus I dan siklus II. Penguraian hasil penelitian tes unjuk kerja peningkatan hasil belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture disajikan dalam bentuk data kuantitatif, sedangkan penguraian hasil penelitian nontes disajikan dalam bentuk data kualitatif. Sistem penyajian data hasil tes peningkatan hasil belajar kosakata melalui media pass picture dengan menggunakan metode permainan kata pada siklus I dan siklus II berupa angka yang disajikan dalam bentuk tabel, kemudian diuraikan analisis atau penjelasan dari laporan tabel tersebut.

Tabel 1 . Hasil Prasiklus Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Presentase (%)	Hasil Klasikal
1	Sangat Baik	85-100	0	0	0	
2	Baik	75-84	0	0	0	X=830/16
3	Cukup	60-74	3	210	18,75	=51,87
4	Kurang	< 60	13	620	81,25	(Kategori) Kurang
	Jumlah		16	830	100	

Data pada table 1 di atas menunjukkan bahwa semua siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo dalam belajar kosakata masih dalam kategori kurang, terbukti nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 51,87. Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai dalam kategori kurang sebanyak 13 siswa atau 81,25%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 3 siswa atau 18,75%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik dan sangat baik sama sekali tidak ada atau 0%.

Tabel 2. Hasil Penelitian Peningkatan Hasil Belajar Kosakata melalui Media Pass Picture dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Siklus I

No	Katagori	Rentang Nilai	Frekue nsi	Bobot Skor	Presentas e (%)	Hasil Klasikal
1	Sangat Baik	85-100	1	100	6,25	X= 1160/ 16 = 72,50 (Kategori Cukup)
2	Baik	75-84	4	340	25	
3	Cukup	60-74	9	630	56,25	
4	Kurang	< 60	2	90	12,50	
Jumlah			16	830	100	

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes peningkatan belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo pada siklus I secara klasikal adalah 72,50. Hasil tes tersebut dapat dikategorikan dalam kategori cukup. Dari hasil penelitian pada siklus I ini belum mengalami peningkatan atau belum memenuhi target penelitian dan masih harus ditingkatkan pada siklus II. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 90 sebesar 6,25% dinyatakan dalam kategori sangat baik, yaitu ada 1 orang siswa yang nilainya dengan sangat baik. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 85 sebesar 25% dinyatakan dalam kategori sangat baik, yaitu ada 4 orang siswa yang mampu menguasai kosakata dengan baik. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 70 sebesar 56,25% dinyatakan dalam kategori cukup, yaitu ada 9 orang siswa yang telah cukup. Sebesar 12,50% dinyatakan dalam kategori kurang, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 45 yaitu ada 2 orang siswa yang nilainya masih kurang.

Tabel 3. Hasil Akhir Peningkatan Belajar Kosakata melalui Metode Permainan Kata dengan Media Pass Picture Siklus II

No	Katagori	Rentang	Freku ensi	Bobot	Presenta se	Hasil klasikal
1	Sangat Baik	86-100	5	500	31,25	X= 1405/ 16 = 87,81 (Kategori Sangat Baik)
2	Baik	76-85	9	765	56,25	
3	Cukup	60-75	2	140	12,5	
4	Kurang	<60	-	-	-	
JUMLAH			16	1405	16	

Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa secara klasikal total nilai siswa mencapai 1405 dengan rata-rata 87,81 dalam kategori sangat baik. Melihat hasil rata-rata tersebut, penguasaan kosakata siswa telah mengalami peningkatan. Terpenuhinya target penelitian ini tidak lepas dari perbaikan pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 31,25%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik sebanyak 9 siswa atau

56,25%. Sedangkan 2 siswa atau 12,5 % memperoleh nilai dalam kategori cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dengan prosedur melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai wujud perbaikan dari pembelajaran siklus I. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dijamin dengan menggunakan instrumen penjarung data, baik melalui tes maupun nontes. Dari hasil kedua siklus tersebut diketahui taraf peningkatan belajar kosakata metode permainan kata dengan media pass picture siswa sangat antusias untuk belajar. Berikut ini disajikan paparan peningkatan belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture.

Semua upaya perbaikan yang peneliti lakukan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I terbukti mampu meningkatkan belajar kosakata siswa. Pada siklus II hasil rata-rata nilai yang dicapai siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo sebesar 87,81. Hasil tersebut telah sesuai dengan target penelitian yang peneliti tetapkan minimal memperoleh nilai dengan rata-rata 70. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil dan tidak perlu diulang pada siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar kosakata pada siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo dari rata-rata pada siklus I 72,50 menjadi 87,81 pada siklus II, meliputi peningkatan hasil tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada pass picture dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas.

Tabel 4. Perbandingan Rata-Rata Hasil Tes dan Nilai Tiap Aspek Peningkatan belajar Kosakata melalui Metode Permainan Kata dengan Media Pass Picture.

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Nilai	Peningkatan (%)
Hasil tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata dengan penggunaan media pass picture dan metode permainan kata	72,50	87,81	15,31	17,43
1.1 Aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar pada pass picture	38,75	40	1,25	3,12
1.2 Benar dan tepat dalam menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas	28,12	47,81	19,69	41,18

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes unjuk kerja peningkatan kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture dari siklus I ke siklus II seperti tersaji pada tabel 4, dapat dijelaskan bahwa keterampilan siswa pada setiap aspek peningkatan belajar kosakata mengalami peningkatan nilai. Pada tes unjuk kerja peningkatan belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture, kemampuan belajar kosakata meningkat sebesar 17,43. Kenaikan nilai tersebut dicapai siswa dari tes unjuk kerja peningkatan belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture yang dapat dirinci tiap aspeknya. Pada aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar pada pass picture benar kemampuan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 3,12%. Sedangkan pada aspek benar dan tepat dalam menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas kemampuan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 41,18%.

Metode permainan kata dengan media pass picture dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kosakata. Pada tahap prasiklus, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata tergolong masih rendah. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh hanya sebesar 55,62 atau dalam kategori kurang. Pada siklus I rata-rata klasikal nilai siswa mencapai 67,50 atau dalam kategori cukup. Dan pada siklus II rata-rata nilai siswa dalam suatu kelas mencapai 85 atau dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I sebesar 67,50 dan siklus II sebesar 85. Nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 23,95 atau sebesar 25,92%.

Berdasarkan analisis situasi, diketahui bahwa kondisi pembelajaran pada siklus II menunjukkan kondisi belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa tampak siap mengikuti pembelajaran peningkatan belajar kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture. Selain itu, siswa terlihat lebih bersemangat dalam kerja, mencocokkan kartu kata dengan gambar pada pass picture dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas. Penerapan metode permainan kata dengan media pass picture membuat siswa sangat antusias untuk belajar.

SIMPULAN

Kemampuan belajar kosakata siswa kelas 2 SDN 3 Mendenrejo setelah mengikuti pembelajaran kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture mengalami peningkatan. Hasil data tes pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 72,50 termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II menghasilkan nilai rata-rata kelas sebesar 87,81 atau dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak. Jadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II sebanyak 15,31 atau sebesar 17,43%. Hasil yang dicapai tersebut sudah memenuhi target yang telah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan pembelajaran kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture.

Penerapan metode permainan kata dengan media pass picture kelas 2 SDN 3 Mendenrejo membuat anak menjadi lebih aktif dan dapat memahami materi pembelajaran. Setelah dilaksanakan pembelajaran kosakata melalui metode permainan kata dengan media pass picture hasil pembelajaran kosakata mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil nontes yang meliputi hasil observasi, jurnal, wawancara. Siswa pada siklus I cenderung pasif, kurang memerhatikan penjelasan dan tugas yang diberikan oleh guru. Namun, pada siklus II perilaku siswa mengalami perubahan. Siswa terlihat lebih senang, aktif dan serius mengikuti pembelajaran ataupun melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, mereka terlihat antusias dan menikmati proses pembelajaran sehingga kelas terlihat hidup dan tugas-tugas yang diberikan guru dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afniyanti. 2006. *Pentingnya Penggunaan Gambar untuk Memperjelas Pengertian pada Peserta Didik*. <http://afniyanti.wordpress.com/2006/06/12/pentingnya-penggunaan-gambar-untuk-memperjelas-pengertian-pada-peserta-didik/> (Diunduh 28 Januari 2010).
- Sumiyati. 2004. *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Permainan Kartu Kuartet pada Anak SD Bernardus Kelompok B1 Tahun Ajaran 2003-2004*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pemelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC. Tarigan,
- Budiman. 1997. *Jenis-jenis Permainan Bahasa*. <http://budiman.wordpress.com/2010/blog-budiman-permainan-bahasa/> (Diunduh 12 Januari 2010).
- Chaer, Abdul. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dardjowiddjojo, Soenjono. 2000
- Ekawati. 2002. *Peningkatan Kemampuan Menguasai Kosakata dengan Media Sandikata pada Siswa Kelas II D SMU N Weleri*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Ena, Auda Teda. 2004. *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course). www.ialf.edu/kibbipa/papers/oudate_daena.doc (Diunduh 12 Maret 2010)
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika aditama