

Pengaruh Teknik Permainan Menebak terhadap Penguasaan Kosakata Siswa

Sindi Rubiani*, Titik Nurmanik, Wisnu Kala Kusumajati
Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kusuma Negara, Indonesia
*sindi@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Teknik menebak terhadap penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata siswa yang diajar dengan Permainan Menebak dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan teknik Permainan Bingo. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling untuk menentukan sampel dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa, tepatnya 20 siswa dari kelas VIII A sebagai kelas eksperimen, dan 20 siswa dari kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa melalui Teknik permainan Menebak pada siswa kelas VIII SMP PGRI Parung Panjang efektif. Tingkat perbedaan signifikansi yang dihitung dengan menggunakan uji t signifikansi 5% juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan menebak memiliki perbedaan yang signifikan. Dimana $t_{hitung}=3,294 > 1,685 = t_{tabel}$ maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penelitian kelas eksperimen dengan teknik permainan menebak dengan hasil penelitian kelas kontrol dengan teknik permainan Bingo dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti menemukan cara alternatif untuk menyelesaikan masalah penguasaan kosakata siswa kelas VIII SMP PGRI Parung Panjang Bogor tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: penguasaan kosakata, permainan bingo, permainan menebak.

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan jembatan yang dapat mengungkapkan ide dari penutur ke pendengar, dari penulis ke pembacanya. Bahasa Inggris memiliki kosakata yang sangat banyak, yang sangat menambah peluang kita untuk mengungkapkan makna dalam gaya yang berbeda. Oleh karena itu, memiliki kosakata yang baik dapat mempermudah dalam memahami arti kata dan menguasai kosakata merupakan kunci utama dalam pembelajaran bahasa, siswa yang memiliki kosakata yang baik akan lebih mudah untuk menguasai keterampilan berbahasa dengan baik. Singkatnya, vocabulary memiliki peran penting dalam membekali siswa untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Richard & Renandya (2002:225) menyatakan kosakata adalah bagian sentral dari kemahiran bahasa dan siswa dengan kepemilikan kosakata yang lebih sedikit tidak akan dapat menggunakan bahasa inti secara maksimal. Artinya penguasaan kosakata sangat bermanfaat, siswa harus menguasai kosakata karena jika kekurangan kosakata akan sulit untuk meningkatkan kemampuan kosakata mereka dalam keterampilan lain dalam bahasa seperti, berbicara dan menulis dan siswa juga masih sulit untuk menghafal kosa kata, dan Mengetahui bentuk kata,

mengeja kata, dan terakhir memahami artinya, Terutama dalam penguasaan kosakata.

Menurut Kamil & Hiebert (2005:3) berpendapat bahwa kosakata adalah sekumpulan kata yang kita ketahui artinya ketika kita berbicara atau membaca secara lisan. Dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan sekumpulan kata yang tidak dapat dipisahkan sebagai bagian dari sistem bahasa karena merupakan aspek terpenting dalam pengajaran bahasa. Penting untuk mengetahui kosakata, sebelum mempelajari tata bahasa. Faktanya, sebagian besar siswa kelas VIII SMP PGRI Parung Panjang masih kekurangan kosakata hal ini terlihat dari nilai siswa dalam setiap latihan hanya 43% siswa yang lulus KKM, siswa lainnya dinyatakan lulus KKM. masih pasif dalam penggunaan kosakata. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami arti dari kata-kata yang tidak diketahui yang muncul dalam kalimat atau teks, mereka masih bingung dengan kata yang tidak dikenal, terkadang mereka melewatkan kata tersebut dan tidak mencari artinya. Ketika guru memberikan kata yang tidak mereka kenal dan guru meminta mereka untuk membuat kalimat maka mereka akan mengalami kesulitan dan tidak tahu apa yang akan mereka tulis. Mereka tidak mencoba memikirkan bagaimana memahami arti kata-kata tersebut dan mulai membuat keributan dengan bertanya satu sama lain. Masalah ini terjadi karena dalam silabus dan Lesson Planing tidak diajarkan bagaimana cara mengajarkan kosakata.

Untuk menghadapi masalah ini Beberapa teknik dapat diterapkan oleh guru dan siswa dalam strategi belajar-mengajar. Salah satunya adalah Teknik Permainan Menebak yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif teknik pengajaran dalam pengajaran Bahasa Inggris. Jenis kegiatan harus sederhana, menarik dan menyenangkan. Menurut Lewis & Bedson (1999:61) kegunaan permainan menarik siswa untuk belajar bahasa Inggris karena menyenangkan dan membuat mereka ingin bereksperimen, menemukan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan berguna untuk merangsang siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Siswa lebih santai dalam belajar bahasa Inggris karena merasa menyenangkan dan percaya diri. Klippel (1984:31) menyatakan Aturan dasar permainan menebak sangat sederhana: satu orang mengetahui sesuatu yang ingin diketahui oleh orang lain. Dalam permainan ini siswa secara bergiliran menebak-nebak identitas suatu objek melalui pengajuan pertanyaan, mereka dapat mengekspresikan ide-idenya dengan bebas karena mereka melakukan aktivitas dengan teman-temannya. Permainan ini juga memberikan efek positif pada minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris serta meningkatkan penguasaan kosakata mereka.

Berdasarkan urian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa inggris dapat ditingkatkan melalui teknik permainan menebak. Dengan menggunakan permainan menebak dalam pembelajaran kosakata dapat diasumsikan bahwa ada pengaruh teknik permainan menebak terhadap penguasaan kosakata siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Arikunto (2002:10) menyatakan bahwa metode kuantitatif menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, hingga

kemunculan hasil. Menurut Creswell (2012:295) eksperimen adalah yang terbaik dari desain kuantitatif yang digunakan untuk memutuskan kemungkinan sebab dan akibat. Penelitian eksperimental adalah cara menemukan hubungan sebab akibat (relationship clause) dalam menentukan sebab dan akibat. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu. Creswell (2012:128) juga menyatakan bahwa, selama percobaan, seseorang melakukan observasi atau memperoleh pengukuran menggunakan instrumen pada tahap pre-test atau post-test (atau keduanya) dari prosedur. Peneliti menerapkan dua tes yaitu pre-test dan post-test dalam penelitian ini. Pre-test dilakukan sebelum peneliti memberikan perlakuan kepada siswa. Kemudian posttest dilakukan setelah peneliti memberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di SMP PGRI Parung Panjang Bogor dikelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas control. Jumlah total seluruh sampel 40 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Kelas Eksperimen

Dari data hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa yang di ajar dengan menggunakan Teknik Permainan Menebak diperoleh nilai sebagai berikut:

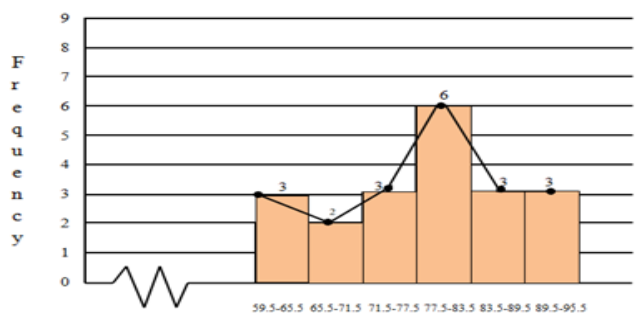
Tabel 1. Rekapitulasi Postes Kelas Eksperimen

Statistics	Score
Mean (\bar{X})	78.40
Median (Me)	79.45
Mode (Mo)	80.50
Variance S^2	95.78
Standard Deviation	9.78

Source: data description

Pada tabel 1 terlihat dari siswa yang penguasaan kosakata pembelajarannya dengan teknik permainan menebak bahwa dari 20 siswa diperoleh nilai mean 78,40, median (me) 79,85 mode (Mo) 80,50, varians 95, 78, dan deviasi standar 9,78. Perhitungan rinci (lihat lampiran 6). Rata-rata skor kelas eksperimen diperoleh 78,40. Dengan nilai tertinggi siswa 95 dan nilai terendah 60.

Penyebaran data nilai tes akhir kelas eksperimen yang diberi perlakuan permainan menebak dapat dilihat pada histogram dan frekuensi poligon berikut:



Grafik 1. Post Test Frekuensi Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata. Artinya banyak siswa yang mendapatkan nilai baik setelah guru mengajarkan kosakata dengan teknik permainan menebak pada penguasaan kosakata siswa.

Data Kelas Kontrol

Dari data hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa yang di ajar dengan menggunakan Teknik permainan bingo dengan diperoleh nilai sebagai berikut.

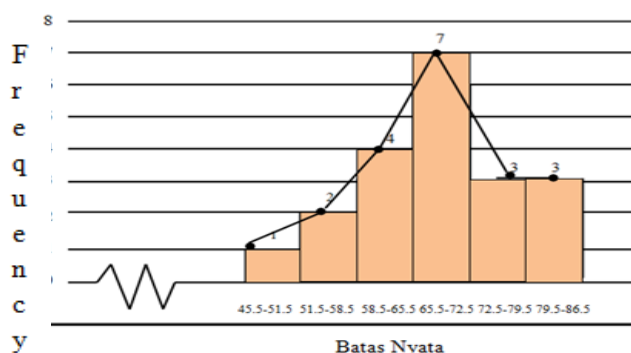
Table 2. Rekapitulasi Postes Kelas Kontrol

Statistics	Score
Mean	68.30
Median	68.44
Mode	68.44
Variance	92.32
Standard Deviation	9.60

Source : Data Description

Dari hasil perhitungan pada tabel tersebut terlihat bahwa dari 20 siswa memperoleh nilai mean 68,30, median (me) 64,44, mode (Mo) 68,44, varians 92,32 dan standar deviasi 9, 60. Dengan nilai tertinggi siswa 85 dan nilai terendah 55.

Penyebaran data nilai tes akhir kelas eksperimen yang diberi perlakuan permainan menebak dapat dilihat pada histogram dan frekuensi poligon berikut:



Grafik 2 Post Test Frekuensi Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa skor siswa terbanyak memiliki rata-rata 68,75 termasuk frekuensi tertinggi. Nilai yang diperoleh kelas kontrol tidak setinggi kelas eksperimen. Artinya pencapaian proses belajar kurang baik.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian peneliti menggunakan pengujian Liliefors (Li) pada taraf nyata, $\alpha=0,05$ (5%) dan dari hasil perhitungan tersebut peneliti menyatakan.

Table 3. Hasil Uji Normalitas

No	Variable	$L_0(L_{count})$	$L_t(L_{table})$	Keterangan
1	Eksperimen	0,1364	0,190	Normal ($L_0 < L_t$)
2	Kontrol	0,1285	0,190	Normal ($L_0 < L_t$)

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat dilihat dari table berikut.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas

Varians		α	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Experiment	Kontrol				
95,78	92,32	0,05	1,03	2,17	Homogen

Uji Hypothesis

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan dua himpunan mean atau uji- t . Uji- t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara teknik permainan menebak dan menggunakan teknik permainan bingo pada siswa kelas VIII A dan VIII B SMP PGRI Parung Panjang., seperti yang dapat kita lihat pada tabel di bawah ini.

Table 5. Hasil Uji T-test

n	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
40	0,05	3,294	1,685	Diterima

Artinya dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran dengan teknik permainan tebak-tebakan dan permainan bingo pada siswa kelas VIII A dan VIII B SMP PGRI Parung Panjang.. Hasil penghitungan data didapatkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat diartikan bahwa dari hasil penghitungan nilai t_{tabel} diperoleh nilai $t_{hitung}=3,294$ lebih dari $t_{tabel}=1,685$ pada taraf signifikan 5% dan $df=38$, sehingga alternatif Hipotesis (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_0) ditolak.

Artinya ada pengaruh penggunaan permainan menebak melalui penguasaan kosakata siswa pada kelas eksperimen karena dari hasil perhitungan di atas diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$; Dan dampaknya terlihat pada siswa terlihat aktif, mampu menyelesaikan masalah dan siswa mampu bekerja sama dalam tim. Teknik ini juga meningkatkan penguasaan kosakata siswa saat mereka bekerja dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini mendukung teori Amato permainan menebak adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk tujuan pengajaran bahasa Inggris. Ada beberapa keuntungan menggunakan permainan menebak dalam proses belajar mengajar antara lain membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan dan berlatih berbicara dalam komunikasi.

Selain itu, terdapat beberapa hal menarik yang ditemukan selama perlakuan di kelas eksperimen. Pertama Suasana yang menyenangkan dan ceria dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Kedua Siswa akan lebih mudah

mengingat dan mengadopsi kosakata baru jika mereka memiliki kesempatan untuk menggunakan kosakata baru, apa pun yang mereka gunakan, di dalam kelas atau di luar kelas. Ketiga Siswa dilatih untuk percaya diri dan termotivasi ketika harus mengungkapkan ide-idenya.

Selama penerapan teknik tersebut, siswa tampak tertarik dan mudah menyerap ilmu. Selain itu, karena diskusi menuntut siswa untuk mengemukakan pendapat atau argumennya, siswa menjadi lebih aktif karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Para siswa juga dilatih untuk percaya diri ketika harus mengungkapkan ide-idenya, terutama ketika mereka harus bertanya atau menjawab beberapa pertanyaan.

KESIMPULAN

Peneliti ingin memberikan kesimpulan dari penelitian ini bahwa teknik permainan menebak lebih efektif untuk mengembangkan penguasaan kosakata siswa. Dari penghitungan nilai t_{tabel} diperoleh nilai $t_{hitung}=3,2941$ lebih besar dari $t_{tabel}=1,685$ pada taraf signifikan 5% dan $df=38$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak. Ditolak dari penghitungan nilai t_{tabel} diperoleh nilai $t_{hitung}=3,294$ lebih besar dari $t_{tabel}=1,685$ pada taraf signifikan 5% dan $df=38$, sehingga alternatif hipotesis (H_a) adalah. diterima dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak. Ada pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata siswa yang diajar dengan menggunakan permainan menebak dan permainan bingo di kelas VIII SMP PGRI Parung Panjang. Peneliti menemukan bahwa siswa yang diajar kosakata melalui teknik permainan menebak mendapatkan hasil yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan permainan bingo. Hal ini dapat dibuktikan bahwa nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai yang diperoleh dari kelas kontrol. Pengajaran kosakata dengan menggunakan permainan tebak cocok diterapkan di kelas siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar daripada diajar dengan menggunakan bingo. permainan.

Sayangnya, instrumen tesnya hanya ada 20 butir. Ini berarti keterampilan kosakata tidak dapat terpengaruh sepenuhnya mencakup semua aspek dalam pengajaran kosakata karena 10 item tidak valid. Oleh karena itu peneliti hanya menggunakan 20 item soal untuk pretest dan postes.

Lebih lanjut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan menebak dalam pembelajaran kosakata membantu siswa dan guru juga, siswa yang diberi perlakuan dengan teknik permainan menebak terbukti dapat mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan menyenangkan, karena siswa merasa menarik. dan memotivasi dalam belajar kosakata.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. 2012. *Education Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education.
- Hiebert, E. H. & Kamil. (2005). *Teaching and Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*. London: Lawrence Erlbaum Associated.

- Klippel, F. (1984). *Communicative fluency activities for language teaching*. Cambridge: The Press Syndicate of the University of Cambridge
- Lewis, G., & Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Richard, J., & Renandya, W. (2002). *Methodology in Language Teaching*. England: Cambridge University.