



MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS VII B SMP MELALUI TEKNIK PERMAINAN

Nani Indrawati

SMP Negeri 2 Labuhan Badas Sumbawa Besar Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Email: nanindra79@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas melalui teknik permainan. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan alur: penentuan masalah, perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui hasil tes kosakata, catatan lapangan, wawancara, dan foto. Data yang berupa nilai kosakata siswa dianalisis menggunakan program Excel. Data berupa catatan lapangan, wawancara dan foto dianalisis melalui tiga tahapan yakni: reduksi data, beberan (*display*) data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa meningkat melalui teknik permainan. Siswa mampu mengetahui arti, bentuk dan penggunaan kata, serta termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris. Penyusunan materi kosakata membuat siswa lebih mudah mempelajari kosakata. Pembagian LKS dapat membantu memfasilitasi pembelajaran kosakata siswa. Kegiatan yang bervariasi membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan. Peningkatan interaksi dan penggunaan bahasa Inggris di kelas mampu meningkatkan kemampuan siswa menggunakan bahasa Inggris. Pengelolaan kelas secara optimal membuat proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Kata Kunci: kosakata, permainan

IMPROVING THE VOCABULARY MASTERY OF THE VII B CLASS OF SMP THROUGH GAMES

Abstract

The aim of this study was to improve the vocabulary mastery of the VII B class of SMP Negeri 2 labuhan Badas through games. This study was conducted in three cycles following the steps: problem identification, planning, action and observation, and reflection. The data were collected through the students' vocabulary test score, field notes, interviews, and photos. The data of students' vocabulary score were analyzed using the Excel program. The field notes, interviews and photos were analyzed through three stages namely: data reduction, display data, and conclusion drawing. The results show that students' vocabulary improves through game techniques. The students are able to know the meaning, the form, the use of the words, and are motivated to learn English. The organization of the vocabulary material makes the students more easily learn the vocabulary. The worksheets could help facilitate the students' vocabulary learning. Various activities make English learning more fun. The interaction improvement and use of English in the classroom are able to improve the students' ability in using English. The optimalization of classroom management could make the learning process runs well.

Keywords: *vocabulary, games*

How to Cite: Indrawati, N. (2016). Meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII B SMP melalui teknik permainan. *LingTera*, 3(2), 152-163. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11113>

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11113>

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi linguistik yang harus dikuasai dalam mempelajari suatu bahasa. Mempelajari suatu bahasa sama artinya dengan mempelajari kosakata bahasa tersebut. Hal ini berdasarkan fakta bahwa setiap bahasa mempunyai kata, (Thornbury, 2002, p.1). Pernyataan ini menyimpulkan bahwa kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Pentingnya kosakata dalam pembelajaran bahasa juga diilustrasikan oleh Wilkins (Thornbury, 2002, p.13), yang menyatakan bahwa "*Without grammar, little can be conveyed; without vocabulary, nothing can be conveyed*".

Richards & Schmidt (2002, p.580) mendefinisikan kosakata (*vocabulary*) sebagai "*A set of lexemes, including single words, compound words and idioms*". Hadfield & Hadfield (2008: 45) memiliki pendapat yang serupa dengan mengatakan, "*A vocabulary item, sometimes called a lexical item, can be: a single word; two or three words that go together to make one meaning; a multi-word phrase or chunk of language*". Berdasarkan pengertian kosakata tersebut, maka kosakata tidak hanya dapat berupa sebuah kata namun bisa juga berupa dua atau tiga kata yang memiliki makna, sekelompok kata dan idiom.

Menurut Nation (2001, p.7), ada tiga aspek yang harus diketahui dalam mengenal kata. Aspek-aspek tersebut adalah bentuk (*form*), arti (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Pernyataan di atas menyimpulkan bahwa untuk mengenal sebuah kata, maka seseorang harus mengenal bentuk, arti dan penggunaan kata tersebut. Mengetahui bentuk (*form*) terdiri dari mengenal lisan (*spoken*), tulisan (*written*) dan bagian kata (*word part*). Mengetahui arti (*meaning*) berarti mengetahui bentuk dan arti (*form and meaning*), konsep dan referensi (*concept and referents*) dan asosiasi (*associations*).

Mengetahui penggunaan (*use*) berarti memahami fungsi gramatikal (*grammatical functions*), sanding kata (*collocations*) dan keterbatasan dalam penggunaan (*constraints on use*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa mempelajari kosakata termasuk mempelajari berbagai jenis pengetahuan. Pengetahuan tersebut tidak semuanya penting untuk dipelajari khususnya pada tingkat pembelajar bahasa pemula. Brewster, Ellis & Girard (2002, p.81) mengatakan yang perlu ditekankan pada pembelajar bahasa pemula adalah bagaima-

mana kata diucapkan, maknanya, dan penggunaannya. Hal penting lainnya adalah perlu tidaknya sebuah kata digunakan secara reseptif atau produktif serta manfaat kata tersebut untuk penggunaan ke depannya. McCarten (2007, p.18) menambahkan bahwa tidak masuk akal apabila mengajarkan semua yang diperlukan dalam mengenal kata pada saat pertama kali memperkenalkan kata. Dalam hal ini diperlukan pemilihan jumlah kosakata yang pertama kali akan dikenalkan.

Contohnya memperkenalkan kata *like*, selain mengajarkan pengucapan dan ejaannya, diajarkan pula salah satu makna yang dimiliki kata tersebut (*to enjoy, find something to be pleasant*), dengan salah satu bentuk gramatikal (*I like + singular atau plural noun*) dan beberapa asosiasi kata (*I like football/cartoons; I can't stand game shows*). Pada hari berikutnya seseorang dapat menambahkan arti yang lainnya misalnya *to be similar to (I have a car like that)* atau menambahkan bentuk gramatikal yang lain misalnya *like + to + verb (I like to play tennis)*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa dalam mengajarkan kosakata, selain pentingnya mengajarkan bentuk, arti dan penggunaannya, pemilihan kata serta jumlah kosakata juga harus dapat disesuaikan dengan kondisi siswa.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Thornbury (2002, pp.75-76) yang mengatakan bahwa jumlah kosakata yang tergantung pada faktor-faktor antara lain: level siswa (pemula, menengah atau mahir), siswa mengenali kata atau tidak, kesulitan kata (kata abstrak atau nyata), kesulitan kata dalam mengajarkannya (mudah atau sulit kata tersebut dijelaskan atau diperagakan), kata akan dipelajari untuk diproduksi (berbicara dan menulis) atau hanya untuk pemahaman saja (mendengarkan dan membaca).

Masih berkaitan dengan pemilihan kata, maka kata yang dipilih hendaknya termasuk kata yang berfrekuensi tinggi (*High Frequency Words*). Nation (2002, p.6) mengatakan bahwa kriteria utama dalam memilih kosakata adalah kosakata yang termasuk dalam 2000 kosakata yang memiliki frekuensi tinggi (*high frequency words*). Selain itu, target kosakata yang diajarkan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan minat siswa. Kosakata tersebut harus memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga guru dapat memilih metode yang tepat yang akan digunakan dalam menyeleksi kosakata yang akan diajarkan kepada siswa. Dengan

demikian, siswa ditempatkan pada situasi ketika mereka bisa berkomunikasi dengan kata-kata tersebut. Salah satu kriteria yang tidak kalah pentingnya dalam pemilihan kosakata yakni manfaat kosakata. Kosakata yang biasa digunakan di ruang kelas adalah salah satu kosakata yang memiliki manfaat yang tinggi karena dapat mempermudah siswa untuk memahami perintah guru dan dapat menciptakan interaksi belajar. Contoh daftar kosakata yang penting untuk dipahami oleh siswa pemula yaitu, 'repeat', 'write', 'spell', 'mean', 'explain' dan 'pronounce'.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat *functional* yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, (BSNP, 2006, p.123). Untuk mencapai target tersebut, siswa dituntut untuk memiliki penguasaan kosakata yang memadai dan mampu menggunakan kosakata tersebut dengan baik.

Pentingnya kosakata dalam pembelajaran bahasa memang tidak dapat diragukan lagi, meskipun demikian fenomena yang terjadi pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih jauh dari yang diharapkan. Berdasarkan pengamatan awal, wawancara dan hasil pretes menunjukkan bahwa tingkat penguasaan siswa masih sangat rendah. Siswa kesulitan memahami arti kata, mengucapkan kata dan membuat kalimat dalam bahasa Inggris. Rendahnya penguasaan kosakata siswa ini antara lain disebabkan oleh pengajaran kosakata yang dilakukan guru selama ini kurang efektif. Guru selama ini hanya memfokuskan pada makna kata dan tidak memperhatikan bentuk dan penggunaan kata. Selain itu, pemilihan materi kosakata juga tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Penyebab lainnya adalah siswa yang sebagian besar berasal dari keluarga yang kurang mampu tidak memiliki fasilitas belajar yang memadai. Pembelajaran bahasa yang kurang variatif serta kurangnya penggunaan media membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Hal ini terlihat dari kurangnya semangat serta antusiasme siswa selama pembelajaran bahasa Inggris. Guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan menggunakan bahasa Inggris. Pengelolaan kelas masih belum optimal sehingga proses pembelajaran belum berlangsung dengan baik.

Kenyataan-kenyataan tersebut tentu saja sangat membutuhkan peran guru untuk menanganinya. Guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas suatu pembelajaran.

Uzer Usman (2009, p.9) mengatakan bahwa "proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru". Berkaitan dengan permasalahan pembelajaran, guru diharapkan mampu menemukan cara agar permasalahan tersebut dapat teratasi.

Cara tersebut dapat berupa pemberdayaan komponen pembelajaran, meliputi guru yang kreatif, siswa yang proaktif, tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan tantangan zaman, bahan pembelajaran yang beraneka ragam, strategi pembelajaran yang variatif, media pembelajaran yang menyenangkan dan evaluasi pembelajaran yang tepat. Semua komponen pembelajaran tersebut digunakan untuk saling mengisi, saling melengkapi dan saling mendukung kegiatan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan yang diharapkan.

Berkaitan dengan rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa, maka dilakukan upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata melalui teknik permainan. Penerapan pengajaran kosakata dilakukan dengan memfokuskan pada ketiga aspek penting yaitu pengajaran arti, bentuk dan penggunaan kata.

Pada tahap mengajarkan arti kata, siswa akan diperkenalkan dengan beberapa kosakata baru yang telah dipilih berdasarkan kriteria-kriteria kata yang telah dijelaskan di atas. Pada tahap ini, guru akan mengadakan tanya jawab dengan siswa mengenai arti kata. Guru menggunakan berbagai cara untuk mengenalkan kata seperti menggunakan objek nyata, gambar, mimik, gerak tubuh, deskripsi, contoh, sinonim, antonim atau terjemahan tergantung kosakata yang diajarkan. Pada tahap mengajarkan bentuk kata, siswa diminta untuk mendengarkan cara guru mengucapkan kata kemudian diikuti oleh siswa. Siswa dapat melihat LKS yang di dalamnya terdapat gambar yang menunjukkan makna kata tersebut serta cara mengucapkan kata seperti yang terdapat dalam kamus (*phonetic symbols*).

Hal itu bertujuan untuk membantu siswa mengingat kata dengan gambar dan mengetahui cara mengucapkan kata. Pengenalan bentuk juga dilakukan dengan memperkenalkan siswa dengan informasi gramatikal yang biasanya terdapat atau mengikuti kata tersebut.

Misalnya penggunaan *demonstrative articles* dengan kosakata mengenai benda-benda yang terdapat di dalam kelas (*Things in the Classroom*). Siswa diminta untuk mempelajari

penjelasan dan contoh-contoh yang telah tersedia dalam LKS.

Pada tahap mengajarkan penggunaan kata, siswa diminta untuk melengkapi kalimat berdasarkan informasi gramatikal yang telah dipelajari. Terdapat beberapa soal latihan yang dapat membantu siswa untuk mengetahui cara menggunakan kata. Thornbury (2002: 93) mengatakan bahwa teknik untuk mengajarkan penggunaan kata dapat dilakukan melalui latihan-latihan. Kegiatan ini dapat membantu siswa memindahkan kata ke dalam memori jangka panjang mereka. Beberapa jenis latihan yang dijelaskan antara lain latihan *identifying* dan *matching*. Mengidentifikasi kata (*identifying*) adalah mencari kata yang tersembunyi. Salah satu cara menggunakan latihan ini adalah dengan melakukan permainan kata, misalnya menguraikan kata sehingga kata tersebut memiliki makna, contohnya *utis, snaje, eti* menjadi *suit, jeans, tie*. Permainan ini juga dapat dilakukan dengan mencari kata dalam sekumpulan kata acak (*word soup* atau *wordsearch*).

Mencocokkan kata (*matching*) adalah kegiatan mencocokkan yang melibatkan pengenalan kata, kemudian pemasangan kata dengan kata lainnya, misalnya secara visual, terjemahan, sinonim, antonim, definisi atau kolokasi. Dalam penelitian ini, kedua jenis latihan yakni *matching* dan *identifying* dilakukan dalam bentuk permainan yaitu permainan mencocokkan kata (*matching games*) dan permainan mencari kata (*wordsearch games*).

Teknik permainan adalah salah satu teknik yang tidak hanya dapat memotivasi dan menyenangkan bagi siswa namun juga dapat meningkatkan pelafalan, kosakata, tata bahasa, dan empat keterampilan bahasa. Brewster, Ellis & Girard (2002, p.172) mengatakan “*Children enjoy constructive play and games. They are not only motivating and fun but can also provide excellent practice for improving pronunciation, vocabulary, grammar and the four language skills*”. Pendapat lain mengenai teknik permainan juga datang dari Wright, Betteridge & Buckby (2006, p.1) yang mengatakan “*Game is an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others*”. Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan, melibatkan siswa, menantang dan aktivitas saat a siswa bermain dan berinteraksi dengan siswa lainnya. Wright, Betteridge & Buckby (2006, p.2), selanjutnya menambahkan bahwa permainan dapat membantu guru menciptakan konteks

sehingga pembelajaran bahasa akan menjadi berguna dan bermakna.

Khusus dalam pembelajaran kosakata, Thornbury (2002:93) mengatakan bahwa permainan adalah salah satu kegiatan yang berguna untuk mengintegrasikan kata yang baru diperoleh ke dalam *mental lexicon* pelajar. Uraian tersebut menyimpulkan bahwa teknik permainan memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran bahasa. Teknik permainan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa termasuk pada aspek kosakata. Dalam pembelajaran kosakata, permainan dapat membuat proses pengulangan kata (*repetition*) menjadi menyenangkan (Hadfield & Hadfield, 2006, p.48). Celce-Murcia (2001, p.289) juga mengatakan bahwa permainan dapat membantu proses *recycle* kosakata.

Permainan bahasa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kompetitif, dan mudah diingat. Permainan-permainan dapat menjadikan siswa melakukan pembelajaran atas kemauan sendiri atau tanpa merasa terpaksa.

Minoo Alemi (2010) mengadakan penelitian terhadap 60 siswa Sekolah Menengah Pertama dengan judul *Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary*. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peran permainan dalam mengembangkan kosakata siswa.

Peneliti menggunakan lima permainan kata yaitu *Twenty Questions, Charades, Definition Game's, Passwords* dan *Crossword Puzzles*. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa permainan bahasa mempunyai efek yang positif terhadap penguasaan kosakata siswa. Beberapa penjelasan tersebut membuktikan bahwa teknik permainan merupakan salah satu teknik yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui sejauh mana teknik permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Menurut Carr & Kemmis (Madya, 2009, p.9), penelitian tindakan adalah suatu penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik mereka dan terhadap situasi tempat praktik-praktik tersebut dilakukan.

Permasalahan pada penelitian ini adalah: bagaimanakah teknik permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas melalui teknik permainan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Menurut Carr & Kemmis (Burn, 1999, p.30), "Action research is simply a form of self-reflective enquiry undertaken by participants in social situations in order to improve the rationality and justice of their own practices, their understanding of these practices and the situations in which the practices are carried out". Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan dari praktik-praktik mereka dan terhadap situasi tempat praktik-praktik tersebut dilakukan. Madya (2009, p.11) menambahkan bahwa penelitian tindakan ditujukan untuk melakukan perubahan situasi tempat penelitian dilakukan guna mencapai perbaikan praktik secara inkremental dan berkelanjutan.

Penelitian ini dilakukan di kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2011/2012. Mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Inggris dengan penekanan pada aspek kosakata (*vocabulary*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas tahun ajaran 2011/2012. Kelas ini memiliki 40 orang siswa, yakni 21 laki-laki dan 19 perempuan. Siswa kelas VII B dipilih untuk menjadi subjek penelitian ini karena siswa-siswa kelas VII B dianggap memiliki kemampuan lebih rendah daripada kelas lainnya.

Siswa-siswa ini belum pernah menerima pelajaran bahasa Inggris sebelumnya, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan bahasa Inggris siswa adalah tingkat pemula. Sebagian besar siswa berasal dari keluarga petani dan nelayan sehingga di rumah siswa kesulitan untuk mempraktikkan bahasa Inggris. Sekolah merupakan tempat satu-satunya untuk belajar. Fasilitas belajar siswa sangat kurang, tidak semua siswa memiliki kamus dan buku-buku referensi.

Prosedur penelitian tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti alur: perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Adapun prosedur dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Siklus I

Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan adalah: membuat perencanaan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan dengan topik *Things in the Classroom* dan *Colour*, menyusun materi pembelajaran kosakata, menyusun tes kosakata, menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan, misalnya gambar, foto, dan LKS, menyiapkan instrumen observasi dan wawancara, menyiapkan kegiatan refleksi untuk menemukan pemecahan masalah pada siklus berikutnya.

Tindakan dan Observasi

Kegiatan awal dalam proses pembelajaran dimulai dengan memberi salam, menanyakan kondisi siswa, memeriksa kehadiran siswa, mengulang materi sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan awal ini dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa dan memberikan acuan tentang pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan inti terdiri atas tiga tahap yakni tahap mengajarkan arti kata, tahap mengajarkan bentuk kata dan tahap mengajarkan penggunaan kata. Pada tahap mengajarkan arti kata, siswa diperkenalkan dengan beberapa kosakata baru dan dilakukan tanya jawab dengan siswa secara klasikal. Selanjutnya, LKS dibagikan dan siswa diminta untuk memperhatikan daftar kosakata yang akan dipelajari dan menyebutkan kata yang telah dikenali. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengarahkan siswa kepada materi yang akan dipelajari dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa dengan kosakata yang telah dikenali.

Pada tahap mengajarkan bentuk kata, siswa diminta mendengarkan dan mengulangi pengucapan guru (*task 1*). Kegiatan dilanjutkan dengan mempelajari informasi gramatikal. Siswa diminta untuk mempelajari bentuk *demonstrative articles* dan *to be*. Tujuan dalam kegiatan ini adalah agar siswa mengetahui cara mengucapkan kata dengan benar dan siswa dapat mengetahui informasi gramatikal kata dalam kalimat. Tahap yang terakhir dalam kegiatan inti adalah tahap mengajarkan peng-

gunaan kata. Pada tahap ini, siswa melengkapi kalimat dengan informasi gramatikal yang benar (*task 3*). Selanjutnya, siswa melakukan kegiatan permainan (*task 4* dan *task 5*). Permainan terdiri atas permainan mencocokkan kata (*matching games*) dan permainan mencari kata (*word-search games*).

Tujuan dalam kegiatan ini adalah agar siswa dapat melengkapi kalimat berdasarkan informasi gramatikal serta membantu siswa mengingat kata serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan akhir dilakukan dengan menyimpulkan inti pelajaran dan memberikan tugas di rumah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa serta untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dan keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Observasi dilakukan untuk melihat apakah pembelajaran kosakata dengan teknik permainan telah berjalan sesuai dengan perencanaan dan apakah terdapat peningkatan yang positif terhadap perilaku guru dan siswa dalam pembelajaran.

Refleksi

Hasil observasi kelas, rekaman berbagai data, dan berbagai temuan yang lain, dibawa ke forum refleksi untuk dianalisis secara bersama. Hasil analisis pada siklus I digunakan untuk merencanakan kegiatan pada siklus selanjutnya. Tindakan yang berhasil dilanjutkan pada proses belajar mengajar selanjutnya, sedangkan tindakan yang tidak berhasil diubah dan diperbaiki.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan dilakukan pada siklus II hampir sama dengan perencanaan tindakan siklus sebelumnya yaitu membuat perencanaan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan sesuai dengan topik *Verbs*, *Adjectives* dan *Parts of Body*, menyusun materi pembelajaran kosakata, menyusun tes kosakata, menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan, misalnya gambar, foto, dan LKS, menyiapkan instrumen observasi dan wawancara, menyiapkan kegiatan refleksi untuk menemukan pemecahan masalah pada siklus berikutnya.

Tindakan dan observasi

Proses tindakan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan tindakan serta observasi pada siklus I. Pada siklus II ini langkah-

langkah pembelajaran kosakata menggunakan teknik permainan tetap digunakan. Langkah-langkah tersebut dimulai dari membuka pelajaran pada kegiatan awal. Selanjutnya, langkah mengajarkan arti kata, bentuk kata dan penggunaan kata serta pelaksanaan permainan pada kegiatan inti. Kegiatan akhir dilakukan dengan menyimpulkan inti pembelajaran serta pemberian tugas. Observasi dilakukan untuk melihat apakah pembelajaran kosakata dengan teknik permainan telah berjalan sesuai dengan perencanaan dan apakah terdapat peningkatan yang positif terhadap perilaku guru dan siswa dalam pembelajaran.

Refleksi

Refleksi kembali dilakukan untuk melihat ketercapaian pada siklus II ini. Apabila masih terdapat tindakan yang belum berhasil atau belum mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya, maka dilakukan perbaikan tindakan untuk diterapkan pada siklus berikutnya.

Siklus III

Perencanaan

Perencanaan pada siklus III adalah: membuat perencanaan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan sesuai dengan topik *Family*, *Clothes* dan *Jobs*, menyusun materi pembelajaran kosakata, menyusun tes kosakata, menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan, misalnya gambar, foto, dan LKS, menyiapkan instrumen observasi dan wawancara, menyiapkan kegiatan refleksi.

Tindakan dan observasi

Tindakan dan observasi dilakukan kembali pada siklus III sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Langkah-langkah pembelajaran masih sama dengan siklus sebelumnya, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran kosakata. Pada siklus III ini, penerapan tindakan serta observasi yang dilakukan difokuskan pada permasalahan yang terjadi pada siklus sebelumnya, atau dengan kata lain, tindakan yang belum berhasil pada siklus II.

Observasi dilakukan untuk melihat apakah pembelajaran kosakata dengan teknik permainan telah berjalan sesuai dengan perencanaan dan apakah terdapat peningkatan yang positif terhadap perilaku guru dan siswa dalam pembelajaran.

Refleksi

Refleksi yang dilakukan pada siklus III ini sama dengan siklus sebelumnya yakni untuk melihat ketercapaian keberhasilan seperti yang telah ditentukan. Apabila terjadi peningkatan yang signifikan atau telah mencapai target, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai kosakata siswa. Data kualitatif berupa catatan lapangan, transkrip wawancara dan foto.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan nilai kosakata yaitu melalui tes kosakata yang dilakukan sebelum tindakan serta pada akhir setiap siklus. Catatan lapangan diperoleh dengan lembar observasi. Wawancara dilakukan dengan menggunakan alat perekam. Foto dikumpulkan dengan menggunakan kamera.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan ini observasi, wawancara, foto dan tes kosakata. Observasi dilakukan selama terjadinya proses tindakan. Hasil observasi ditulis dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan ini menjelaskan aktifitas guru dan siswa baik secara verbal maupun nonverbal. Dampak yang diharapkan ataupun yang tidak diharapkan dari tindakan yang diberikan selama proses tindakan juga dijelaskan dalam catatan lapangan. Data ini selanjutnya digunakan untuk mendukung data-data lainnya.

Wawancara digunakan pada tahap penentuan masalah dan refleksi. Pada tahap penentuan masalah, wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai kesulitan yang dihadapi dalam mengajar bahasa Inggris. Wawancara pada tahap penentuan masalah juga dilakukan dengan siswa guna mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran bahasa Inggris. Pada tahap refleksi, wawancara dilakukan untuk melihat respon siswa dan kolaborator mengenai tindakan yang diberikan. Hasil wawancara selanjutnya didiskusikan bersama kolaborator untuk menentukan masalah serta tindakan selanjutnya.

Pengambilan gambar/foto adalah salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpul-

kan data dalam penelitian ini. Foto diambil oleh salah seorang kolaborator pada saat aktifitas belajar mengajar berlangsung. Foto digunakan sebagai bukti kegiatan belajar mengajar di kelas. Foto juga digunakan sebagai pendukung data-data lainnya.

Tes kosakata digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penguasaan kosakata siswa. Tes kosakata ini diberikan sebelum tindakan dan pada setiap akhir siklus. Hasil tes kosakata selanjutnya dihitung dengan mencari rata-rata serta presentase perolehan siswa menggunakan program *excel*. Hasil tes kosakata digunakan untuk mendukung hasil penelitian dan interpretasi dan melengkapi data kualitatif. Hasil tes kosakata akan menunjukkan ada atau tidaknya peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif adalah model teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Data kuantitatif yang berupa nilai kosakata siswa dianalisis menggunakan program *excel* untuk menemukan nilai rata-rata siswa dari hasil tes kosakata. Dengan membandingkan nilai yang diperoleh sebelum dan setelah tindakan, maka akan terlihat ada atau tidaknya peningkatan penguasaan kosakata siswa. Analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Suwarsih Madya, 2009: 76) terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain: reduksi data, beberan (*display*) data, dan penarikan kesimpulan. Tiga komponen kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data kualitatif adalah reduksi data, beberan (*display*) data dan penarikan kesimpulan.

Data kualitatif yang berupa transkrip wawancara, catatan lapangan dan foto serta hasil tes kosakata siswa dikumpulkan. Data tersebut selanjutnya diseleksi, ditentukan fokusnya, disederhanakan, diringkas, dan diubah dari bentuk data 'mentah' yang ada dalam catatan lapangan. Data yang dipilih adalah data yang relevan dengan penelitian atau yang menjadi fokus penelitian. Contohnya gambar-gambar pada saat guru memberikan tindakan, respon siswa terhadap pembelajaran, aktifitas siswa saat permainan, serta deskripsi mengenai peningkatan keaktifan serta penguasaan kosakata siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Informasi yang ditemukan selama penelitian selanjutnya dikategorisasikan ke dalam aktifitas guru,

aktifitas siswa dan respon siswa baik secara verbal maupun non verbal.

Pada tahap ini, data yang telah direduksi siap dibebankan dalam bentuk deskriptif. Pemberian data dilakukan secara sistematis agar dapat memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi dalam proses tindakan.

Dalam penelitian ini, beberapa indikator ditentukan agar perubahan perilaku guru, perilaku siswa dan penguasaan kosakata siswa dapat dilihat. Indikator tersebut terdiri dari dua yaitu indikator keberhasilan produk dan indikator keberhasilan proses. Keberhasilan produk dicapai dengan ketuntasan siswa dalam tes kosakata. Ketuntasan siswa dalam hal ini adalah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75% dari total jumlah siswa. Keberhasilan proses dicapai dengan meningkatnya perilaku guru dan siswa ke arah yang positif. Beberapa data yang mendukung bukti tindakan baik yang berhasil maupun yang tidak berhasil disertakan dalam analisis. Bukti-bukti tersebut antara lain cuplikan catatan lapangan baik yang verbal maupun non verbal, hasil wawancara, foto serta hasil tes kosakata siswa.

Kegiatan terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan mencakup semua perubahan atau peningkatan yang terjadi. Peneliti dan kolaborator bekerja sama secara kolaboratif untuk menemukan hasil yang valid dengan mengacu kepada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata siswa pada setiap siklus yang terbukti dari meningkatnya nilai tes kosakata siswa dari sebelum tindakan dan setelah tindakan. Selain nilai tes kosakata, perilaku positif guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Berikut dijelaskan lebih rinci mengenai peningkatan yang terjadi pada setiap siklus.

Siklus I

Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I yaitu: menerapkan pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan, menyusun materi pembelajaran kosakata dengan tema *The Things in the Classroom* dan *Colours*, membagikan LKS, mengorganisasi kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok, meningkatkan interaksi belajar dan

penggunaan bahasa Inggris di kelas, dan mengelola kelas dengan optimal.

Tindakan dan Observasi

Tindakan dilakukan sebanyak tiga kali. Pada tindakan pertama, respon siswa pada kegiatan awal yang berupa salam serta pertanyaan guru mengenai keadaan siswa masih sangat rendah. Pada tindakan kedua dan ketiga respon siswa mulai meningkat. Pada kegiatan tanya jawab mengenai arti kata, siswa yang pintar masih mendominasi, siswa lainnya lebih banyak diam. Siswa masih kesulitan mengikuti pengucapan guru. Hal ini terjadi sampai pada tindakan ketiga.

Pada kegiatan mempelajari informasi gramatikal, siswa belum menunjukkan keseriusan. Pada kegiatan melengkapi kalimat, siswa pintar masih mendominasi, siswa lainnya masih ragu untuk maju. Ada kemajuan jumlah siswa pada tindakan kedua dan ketiga. Antusiasme siswa pada permainan cukup tinggi namun terjadi gangguan pada pelaksanaan permainan pada tindakan kedua.

Pembagian LKS mendapatkan respon yang baik. Siswa sangat terbantu dalam memahami materi pembelajaran kosakata. Siswa lebih aktif, serius dan antusias dalam belajar dengan mengorganisasi kegiatan secara bervariasi. Namun, respon siswa dalam kegiatan klasikal dan individu masih rendah. Siswa yang pintar masih mendominasi kegiatan tersebut. Siswa belum terbiasa dengan ungkapan-ungkapan yang digunakan guru dalam bahasa Inggris, sehingga siswa belum dapat memberikan respon yang baik dengan menggunakan bahasa Inggris.

Pengelolaan kelas dioptimalkan mulai dari lingkungan fisik kelas, pembelajaran tidak terduga, pembelajaran dengan kondisi yang berlawanan, peran dan gaya mengajar, dan menciptakan iklim kelas yang positif. Namun proses pembelajaran belum berjalan seperti yang diharapkan karena keaktifan siswa masih kurang.

Refleksi

Penerapan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan pada siklus I belum berhasil. Beberapa indikator keberhasilan belum mencapai target yang diharapkan. Hasil tindakan menunjukkan bahwa siswa masih kurang memberikan respon dalam kegiatan tanya jawab mengenai makna kata, siswa masih kesulitan mengucapkan kata, masih ada siswa yang tidak serius mempelajari informasi gramatikal. Siswa

yang maju mengerjakan latihan menggunakan kata masih sedikit. Pembelajaran masih didominasi oleh siswa yang pintar. Namun siswa menunjukkan antusiasme selama melakukan permainan. Pelaksanaan permainan masih belum berjalan lancar.

Penyusunan materi yang dikhususkan pada pembelajaran kosakata dapat dikatakan berhasil. Siswa tertarik dengan materi yang diberikan. Materi mudah dipahami, menarik dan permainannya menyenangkan.

Pembagian LKS dikatakan berhasil. Siswa terbantu dengan tersedianya LKS. Materi lebih mudah dipahami dan membantu siswa dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang ditugaskan guru. Pengorganisasian kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok dikatakan belum berhasil. Siswa lebih aktif, serius dan antusias dalam belajar, namun respon siswa dalam kegiatan klasikal dan individu masih rendah.

Siswa yang pintar masih mendominasi kegiatan tersebut. Peningkatan interaksi belajar dan penggunaan bahasa Inggris di kelas belum berhasil. Siswa masih malu dan ragu dalam memberikan respon serta menggunakan bahasa Inggris. Siswa belum terbiasa dengan ungkapan-ungkapan yang digunakan guru dalam bahasa Inggris. Pengelolaan kelas belum dapat dikatakan berhasil. Proses pembelajaran belum berjalan seperti yang diharapkan. Keberanian siswa masih rendah.

Nilai kosakata siswa pada siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan. Target yang ditetapkan adalah jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 75% dari total jumlah siswa. Pada siklus I ini, siswa yang berhasil mencapai target tersebut masih sebesar 45%.

Siklus II

Perencanaan

Beberapa tindakan pada siklus I belum berhasil sehingga diadakan perencanaan untuk siklus II. Perencanaan tindakan pada siklus II yaitu: menerapkan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan, menyusun materi pembelajaran kosakata dengan tema *Verbs, Adjectives* dan *The Parts of Body*, membagikan LKS, mengorganisasi kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok, meningkatkan interaksi belajar dan penggunaan bahasa Inggris di kelas, dan mengelola kelas dengan optimal.

Tindakan dan Observasi

Penerapan pembelajaran dengan teknik permainan pada siklus II menggunakan tema *Verbs, Adjectives* dan *Parts of Body*. Guru memperkenalkan siswa dengan kosakata mengenai tema tersebut dengan cara yang berbeda-beda untuk menarik perhatian siswa. Pada tema *Verbs*, guru memperkenalkan kata dengan *gestures* atau gerak tubuh. Pada tema *Adjectives*, guru memperkenalkan kata dengan antonim atau lawan kata. Pada tema *Parts of Body*, guru memperkenalkan kata dengan objek nyata. Cara-cara tersebut mampu meningkatkan respon siswa dalam kegiatan tanya jawab. Terlihat peningkatan pada jumlah siswa yang memberikan jawaban sehingga dapat dikatakan bahwa respon serta kemampuan siswa mengalami peningkatan. Siswa pintar diberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih menantang, sedangkan siswa-siswa lainnya diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab dengan guru dengan soal-soal yang lebih mudah. Siswa yang sebelumnya diam sudah mulai memiliki keberanian untuk menjawab. Meskipun demikian masih ada siswa yang belum berani menjawab pertanyaan guru.

Pada siklus sebelumnya, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata. Pada siklus II ini, kegiatan mempelajari bentuk kata diberikan penambahan waktu sehingga siswa dapat berlatih dengan lebih intensif. Guru senantiasa memberikan bimbingan dengan memberikan contoh yang lebih jelas sehingga dapat diikuti siswa dengan lebih mudah. Pada tindakan kedua dan seterusnya siswa terlihat sudah mulai terbiasa dengan bentuk kata dalam bahasa Inggris sehingga dapat mengikuti cara guru mengucapkan kata. Kegiatan mempelajari bentuk kata yang dilakukan selanjutnya adalah mempelajari informasi gramatikal kata. Pada siklus sebelumnya siswa belum menunjukkan keseriusan. Pada siklus II ini, guru meningkatkan pengontrolan dengan berkeliling melihat kegiatan siswa. Guru juga membuka kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Dengan cara seperti ini, terlihat peningkatan keseriusan siswa dalam mengerjakan latihan.

Latihan penggunaan kata selanjutnya dilakukan dengan permainan. Permainan yang digunakan sama dengan siklus sebelumnya yaitu permainan mencocokkan kata dan mencari kata. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat melakukan kegiatan ini. Pelaksanaan permainan yang tidak berjalan lancar pada siklus I diantisi-

pasi dengan perubahan pola pembagian lembar permainan pada siklus II ini. Kali ini guru membagikan lembar permainan dengan posisi terbalik pada masing-masing kelompok sehingga tidak ada siswa yang memperebutkan kertas. Guru kemudian memberi aba-aba untuk memulai permainan. Kegiatan ini berjalan dengan lancar. Kegiatan diakhiri dengan menanyakan kesulitan siswa dan memberikan tugas di rumah. Pada siklus sebelumnya, pengorganisasian secara bervariasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan terutama pada kegiatan kelompok. Namun pada kegiatan klasikal dan individu, respon siswa masih rendah. Pada siklus II ini hal tersebut diatasi dengan pemberian semangat serta motivasi oleh guru. Begitupula dalam pengelolaan kelas. Guru berusaha mengoptimalkan kelas terutama dalam menciptakan iklim yang positif. Dalam hal ini, guru banyak memberikan penghargaan atas segala usaha siswa dalam pembelajaran. Misalnya guru memberikan kata-kata seperti, "Good", "Excellent", "Nice try" kepada siswa. Pada akhir permainan, guru juga memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Semua usaha ini mendapatkan respon yang positif dari siswa.

Refleksi

Penerapan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan pada siklus II belum berhasil. Respon siswa dalam kegiatan tanya jawab mengenai arti kata menunjukkan peningkatan, namun masih ada beberapa siswa yang diam.

Siswa sudah mampu mengikuti cara mengucapkan kata dengan benar. Kemampuan siswa dalam mengenal bentuk kata mengalami peningkatan. Siswa serius mempelajari informasi gramatikal. Jumlah siswa yang maju dalam mengerjakan latihan serta kemampuan siswa dalam menggunakan kata meningkat.

Siswa menunjukkan antusiasme selama pembelajaran. Permainan berjalan lancar dengan perubahan pola pembagian lembar permainan.

Penyusunan materi yang dikhususkan pada pembelajaran kosakata berhasil. Siswa menyukai materi yang diberikan. Siswa lebih mudah memahami materi. Pembagian LKS dikatakan berhasil. Siswa terbantu dengan pembagian LKS. Proses pembelajaran kosakata menjadi lebih mudah. Pengorganisasian kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok dikatakan berhasil. Pembelajaran lebih menyenangkan dengan kegiatan yang bervariasi. Siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Peningkatan interaksi belajar dan

penggunaan bahasa Inggris di kelas berhasil. Siswa dapat memberikan respon menggunakan bahasa Inggris. Keterlibatan siswa serta kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris semakin meningkat. Pengelolaan kelas dapat dikatakan berhasil. Pembelajaran berlangsung dengan tertib. Motivasi serta keaktifan siswa meningkat. Nilai kosakata siswa pada siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan. Siswa yang mencapai batas KKM sebesar 63%.

Siklus III

Perencanaan

Masih terdapat beberapa tindakan yang belum berhasil pada siklus II. Perencanaan kembali dilakukan pada siklus III untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siklus II. Perencanaan pada siklus III adalah: menerapkan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan, menyusun materi pembelajaran kosakata dengan tema *Family*, *Clothes* dan *Jobs*, membagikan LKS, mengorganisasi kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok, meningkatkan interaksi belajar dan penggunaan bahasa Inggris di kelas, dan mengelola kelas dengan optimal.

Tindakan dan Observasi

Pengajaran kosakata pada siklus III dilakukan dengan tema *Family*, *Clothes* dan *Jobs*. Pada tema *Family*, guru memperkenalkan kata dengan foto. Pada tema *Clothes*, guru memperkenalkan kata dengan objek nyata dan gambar. Pada tema *Jobs*, guru memperkenalkan kata dengan gambar.

Respon siswa mengalami peningkatan dari sebelumnya. Siswa yang sebelumnya diam sudah berani memberikan respon. Kegiatan mempelajari bentuk kata dilakukan dengan penyebutan kata satu per satu yang diikuti siswa. Kali ini siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti. Kemampuan dan keseriusan siswa dalam kegiatan ini mengalami peningkatan. Pengenalan bentuk kata lainnya adalah informasi gramatikal yang biasa terdapat dalam kata tersebut. Pada kegiatan ini siswa diminta mempelajari informasi gramatikal yang terdapat dalam LKS dan mengerjakan latihan melengkapi kalimat pada kegiatan selanjutnya. Siswa menunjukkan keseriusan dalam melakukan kegiatan ini.

Guru senantiasa melakukan pengontrolan dan pembimbingan kepada siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan pengerjaan latihan melengkapi kalimat. Siswa tanpa diminta langsung

maju satu persatu menuliskan jawaban mereka ke papan tulis. Bahkan siswa yang sebelumnya tidak pernah maju sudah berani menunjukkan kemampuannya ke depan. Hal ini menunjukkan bahwa keberanian serta kemampuan siswa dalam menggunakan kata mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya.

Begitu pula pada latihan menggunakan kata yang dilakukan dalam permainan. Siswa tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi. Pelaksanaan permainanpun berjalan dengan tertib dan lancar.

Refleksi

Penerapan pembelajaran kosakata dengan teknik permainan pada siklus III berhasil. Respon serta kempuan siswa dalam kegiatan tanya jawab mengenai arti kata menunjukkan peningkatan. Siswa sudah mampu mengikuti cara mengucapkan kata dengan benar. Siswa mempelajari informasi gramatikal dengan serius. Jumlah siswa yang maju dalam mengerjakan latihan menggunakan kata meningkat, bahkan siswa menawarkan diri tanpa ditunjuk. Siswa menunjukkan antusiasme selama pembelajaran. Proses permainan berjalan lancar. Penyusunan materi yang dikhususkan pada pembelajaran kosakata berhasil. Siswa menyukai materi yang diberikan. Siswa lebih mudah memahami materi. Pembagian LKS dikatakan berhasil. Siswa terbantu dengan pembagian LKS. Proses pembelajaran kosakata menjadi lebih mudah. Pengorganisasian kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok berhasil. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Peningkatan interaksi belajar dan penggunaan bahasa Inggris di kelas berhasil. Keterlibatan siswa serta kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris mengalami peningkatan. Pengelolaan kelas dengan optimal berhasil. Pembelajaran berlangsung dengan lancar dan tertib. Motivasi serta keaktifan siswa juga meningkat. Nilai tes kosakata siswa berhasil mencapai target yang diharapkan. Pada siklus III ini, siswa yang tuntas mencapai 80%.

Pencapaian keberhasilan kosakata siswa berdasarkan tes kosakata dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pencapaian Keberhasilan

Tindakan	Jumlah Siswa yang Tuntas	Keterangan
Sebelum tindakan	11 siswa (30%)	Belum berhasil
Siklus I	16 siswa (45%)	Belum berhasil
Siklus II	25 siswa (63%)	Belum berhasil
Siklus III	33 siswa (80%)	Berhasil

SIMPULAN

Temuan penelitian dan pembahasan yang dijelaskan tersebut menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Labuhan Badas melalui teknik permainan. Proses tindakan mulai dari siklus I, II dan III menunjukkan adanya peningkatan terhadap respon dan kemampuan siswa dalam memahami arti kata, cara mengucapkan kata dan penggunaan kata bahasa Inggris. Permainan mampu membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris dan juga membuat pembelajaran kosakata menjadi mudah dan menyenangkan.

Siswa merasa pembelajaran kosakata menjadi lebih mudah dan menarik karena penyusunan materi kosakata yang dilakukan didasarkan pada prinsip-prinsip kosakata yaitu pemilihan dan pengorganisasian kata, penentuan cara mempresentasikan kata serta pemilihan permainan. Setiap faktor tersebut memiliki kriteria masing-masing yang disesuaikan dengan keadaan siswa. Penyusunan materi yang dilakukan terbukti mampu membantu siswa mempelajari dan menghafalkan kosakata.

Siswa yang rata-rata berasal dari keluarga tidak mampu merasa sangat terbantu dengan dibagikan LKS selama pembelajaran kosakata. Pembagian LKS dapat membantu memfasilitasi pembelajaran kosakata siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Siswa menyukai LKS karena disertai gambar-gambar yang lucu dan menarik, cara pengucapan kata, penjelasan gramatikal serta soal-soal latihan. LKS tidak hanya dapat membantu pembelajaran kosakata siswa di sekolah, namun juga di rumah.

Mengorganisasi kegiatan secara bervariasi yaitu secara klasikal, individu dan kelompok membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan. Siswa menjadi lebih aktif karena mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya baik secara klasikal, individu maupun kelompok. Siswa

lebih tekun dan serius dalam pembelajaran. Keberanian siswa juga menunjukkan peningkatan. Siswa berani tampil ke depan kelas, bahkan tanpa ditunjuk siswa menawarkan diri untuk menjawab soal latihan ke papan tulis. Siswa juga berani mengajukan pertanyaan saat mengalami kesulitan.

Siswa lebih aktif dan antusias menggunakan bahasa Inggris di kelas sejak interaksi belajar dan penggunaan bahasa Inggris ditingkatkan. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan mendapat respon yang baik dari siswa. Siswa semakin terbiasa mendengarkan ungkapan-ungkapan bahasa Inggris sehingga antusias untuk mencobanya. Pemahaman siswa terhadap ungkapan-ungkapan bahasa Inggris semakin meningkat.

Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sejak pengelolaan kelas dioptimalkan. Siswa merasa nyaman belajar karena suasana kelas menjadi lebih nyaman dan kondusif untuk belajar. Sejak awal pembelajaran siswa dimotivasi dengan berbagai media dan metode yang menarik. Siswa juga mendapat bimbingan apabila mengalami kesulitan dalam belajar. Usaha siswa dihormati dan dihargai sehingga kepercayaan diri dan keberanian siswa meningkat. Proses pembelajaran berlangsung dengan tertib dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- BNSP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah: standar kompetensi dan kompetensi dasar SMP/MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide*. England: Penguin English.
- Burns, A. (1999). *Collaborative action research for English language teachers*. Cambridge: Cambridge Press.
- Celce-Murcia, M. (2001). *Teaching English as a second or foreign language* (3rd Ed). Boston: Heinle & Heinle.
- Hadfield, J. (1998). *Elementary vocabulary games*. New York: AW Longman, Inc.
- Hadfield, J., & Hadfield, C. (2008). *Introduction to teaching English*. New York: Oxford University Press.
- McCarten, J. (2007). *Teaching vocabulary: lessons from the corpus, lesson for the classroom*. New York: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Schmidt R. (2002). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics* (3rd Ed). London: Longman.
- Madya, S. (2009). *Teori dan praktik penelitian tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Edinburg: Longman.
- Usman, U. (2009). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd Ed). Cambridge: Cambridge University Press.