

Meningkatkan Kemampuan Siswa terhadap Pemahaman dan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris melalui Permainan

Julia*

Julia, S.Pd adalah Guru pada SMA Negeri 1 Kota Banda Aceh, Indonesia
E. Mail : julia20181512@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang penguasaan kosa kata dalam bhs.inggris siswa kelas XI IS 2 SMAN 1 B.Aceh,melalui cara belajar aktif dengan model permainan antara lain (a) untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa terhadap kosa kata dalam bahasa Inggris pada siswa kelas XI IS 2 SMAN 1 B.Aceh melalui model permainan bahasa Inggris (b) untuk memperbaiki kosa kata siswa kelas XI SMAN 1 B.Aceh melalui cara belajar aktif dan interaktif dengan model permainan (c) untuk mengetahui output penguasaan siswa khususnya terhadap kosa kata bahasa Inggris siswa kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 Banda Aceh melalui model permainan, Penelitian ini menggunakan tindakan kelas (Action Research) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu : rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa SMAN 1 B.Aceh. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar.Dari hasil analis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai II yaitu, siklus I (25%), siklus II (35%),siklus III (40%) dan siklus IV (45%) Simpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran model permainan dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IS 1, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

Keywords: Kosa kata, permainan, kemampuan siswa

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa kebanyakan anak usia sekolah sangat suka dengan model-model permainan, hal ini sesuai dengan perkembangan anak yang pada dasarnya adalah suka dengan permainan. Sudah menjadi naluri bahwa anak-anak akan sangat tertarik dengan yang disebut permainan, dengan demikian bagaimana caranya menjadikan permainan yang disukai oleh anak anak itu menjadi suatu metode pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan.

Menguasai Bahasa Inggris tampaknya sudah merupakan kebutuhan dan keharusan dewasa ini. Hal ini ditandai dengan menjamurnya Lembaga Ketrampilan Kerja (LPK), Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), dan tempat-tempat kursus bahasa Inggris di berbagai daerah bahkan di banyak sekolah, terutama di kota-kota besar, bahasa Inggris diajarkan sejak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal.

Kalau diperhatikan, anak-anak usia sekolah kelas XI SMAN 1 Banda Aceh masih suka bermain, maka, tidak ada salahnya kalau kegemaran bermain ini dimanfaatkan untuk menyampaikan materi ajar. Dengan demikian, mereka akan memperoleh pengalaman pembelajaran yang aktif, inofatif, kreatif, edukatif, dan menyenangkan (paikem) gembira dan berbobot (gembrot) dengan penuh kebermaknaan, banyak kendala yang mereka hadapi dalam belajar bahasa Inggris, *The problem related to the students is the fact that the students in the ESP classroom in Indonesia have a low level of English proficiency (Marwan, 2009) even though they have learned general English for about 6 years before entering the university. This fact is also supported by the writer's personal teaching experience in teaching English to engineering students in Serambi Mekkah University in Aceh, Indonesia. The writer found that most of the students were in the pre-intermediate and beginner level (Yoestara, M., 2017).*

Salah satu cara untuk memanfaatkan kegemaran bermain ini ialah dengan memberikan permainan misalnya permainan "Incomplete Definition dan I Spy" mereka harus menggunakan keseimbangan otak, mengkaji gagasan dalam berpikir, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah.

Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengarnya, melihatnya, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan cuma itu, siswa perlu "mengerjakannya", yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan. Penguasaan kosa kata bahasa Inggris memiliki aspek beragam, diantaranya dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, menyampaikan pesan, dan bentuk kata.

Kosa Kata

Didalam kamus wikipedia, kosakata merupakan himpunan kata yang merupakan bagian dari sebuah bahasa dan memiliki makna tertentu. Dan himpunan kata yang bermakna ini digunakan sebagai media untuk mengekspresikan maksud hati dan gambaran terhadap suatu hal. Seseorang akan mampu dan lancar berkomunikasi apabila perbendaharaan kata yang dimilikinya dapat memenuhi kebutuhan untuk melakukan kegiatan komunikasi tersebut. Dan kosakata merupakan syarat utama bagi seseorang untuk bisa berkomunikasi.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosa kata sangatlah perlu dipahami dan dikuasai. Karena kosa kata membantu dalam menyampaikan maksud hati atau berkomunikasi,

Jumlah perbendaharaan kata secara langsung berhubungan dengan kefasihan membaca dan Penilaian terhadap intelegensi seseorang dapat dinilai jumlah perbendaharaan kata yang dimiliki.

Agar kosa kata bahasa Inggris diminati oleh siswa, sehingga menimbulkan minat pada siswa untuk senang berbahasa Inggris, dapat dikenalkan dan dikembangkan dengan metode atau teknik permainan. Teknik ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan metode tersebut akan mempermudah siswa untuk mengingat kosakata bahasa Inggris yang sederhana dan konkrit, sesuai dengan perkembangan siswa dan usia siswa. Dengan demikian akan mengembangkan sikap senang berbahasa, dengan melatih penggunaan bahasa yang komunikatif. Secara perlahan-lahan disamping siswa dapat menguasai kosakata bahasa Inggris siswa

juga dapat memahami perintah, menerapkan dan mengkomunikasikan isi perintah tersebut dengan benar. Dengan demikian siswa tidak akan merasa terhambat dalam berkomunikasi yang disebabkan terbatasnya kemampuan berbahasa. Banyak masalah yang dihadapi siswa dalam Bahasa Inggris terutama sekali disebabkan oleh kemampuan kosa katanya.

Pengajaran Bahasa Melalui Permainan.

Permainan dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Khususnya pada pengajaran grammar, ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan sehingga secara tidak sadar siswa sudah mempelajari grammar secara menyenangkan.

Shelley Vernon menunjukkan bahwa permainan dapat membantu guru dalam mengajarkan grammar dengan beberapa alasan sbb:

1. Arif Saricoban and Esen Metin, pengarang "*Songs, Verse and Games for Teaching Grammar*" menjelaskan bagaimana dan kenapa permainan dapat digunakan untuk mengajarkan grammar di kelas ESL, dimana permainan dan penyelesaian masalah mengarahkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang komunikatif. Permainan tidak hanya menambah pengetahuan siswa tetapi juga membawa siswa untuk langsung kepada penggunaan bahasa Inggris yang sebenarnya.
2. Permainan bermanfaat untuk melatih dan menghubungkan kosakata dan struktur secara intensif.
3. Menurut Saricoban and Metin, penggunaan permainan adalah sebagai alat untuk meningkatkan kerjasama dan kompetisi diantara siswa dan juga guru
4. Aydan Ersoz, pengarang "*Six Games for the ESL/EFL Classroom*" menjelaskan bahwa memberikan suasana yang menantang dan menyenangkan. Juga, permainan memberikan kegiatan yang bermakna sesuai dengan konteksnya. (disadur dari "*Teaching Grammar with Fun Learning Games*")
<http://www.eslbase.com/articles/learning-games>)

Bahan Pembelajaran melalui permainan

Permainan adalah hal yang sangat menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Inggris, karena melalui permainan siswa dapat berinteraksi dengan aktif dan interaktif, sesuai dengan metode konstruktivistik yang sangat menguntungkan siswa dalam menerima pembelajaran. Dalam hal ini banyak sekali permainan untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris, menurut WR. LEE dalam bukunya *Language Teaching Games and Contest*, yang diterbitkan pada tahun 1979 oleh Oxford University Press. Permainan yang dipilih adalah *Incomplete Definitions* pada halaman 41. Permainan ini berdasarkan silabus siswa SMA kelas XI kompetensi dasar 1.3 yaitu Mendeskripsikan benda-benda, orang, ciri-ciri, waktu, hari, bulan, dan tahun.

Pada permainan ini salah satu anggota mendeskripsikan sesuatu dan menantang seseorang dari team lain untuk menebak dan memberikan poin ekstra jika kata yang ditebak betul, tergantung pada apa yang dipilih untuk definisi dan juga tidak banyak memberi petunjuk. Sebagai contoh, seekor gajah dapat diartikan sebagai binatang yang besar yang tinggal di India dan Africa yang dapat membawa orang sebegus gajah tetapi tidak menyebutkan belalainya yang dapat membuat terlalu mudah untuk ditebak. Contoh lainnya adalah sebuah mebel yang berguna untuk menyimpan pakaian atau almari para siswa dapat mendeskripsikan sesuai dengan bentuk, warna, ukuran, bahan dan asal dari almari tersebut. Dengan demikian mereka dapat belajar mendeskripsikan suatu benda melalui permainan, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan

menarik, tanpa siswa harus mendengarkan penjelasan atau ceramah guru yang berakibat tidak aktifnya siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan kosa kata-kosa kata mereka dalam Bahasa Inggris. Motivasi tentu saja sangat berperan dalam proses belajar mengajar (Razali Abdullah, 2013). Dengan adanya motivasi akan membuat proses pembelajaran menjadi sangat menarik dan siswa akan membawa pengaruh positif terhadap sikap dan kemauan siswa dalam mengikuti perkuliahan. Namun, ketiadaan motivasi belajar akan membawa pengaruh negative terhadap pembelajaran terutama pada penguasaan dan kemampuan siswa terhadap Bahasa Inggris itu sendiri (Ema Daayah dan Yulinar 2018).

Untuk itulah dalam mengungkap permasalahan tersebut peneliti memilih judul ‘Meningkatkan Kemampuan Siswa Terhadap Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Permainan Pada Siswa Kelas XI IS 2 SMAN 1 Banda Aceh. Tujuan umum penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemahaman dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 B.Aceh , melalui permainan. Sedangkan yang menjadi tujuan khusus adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang penguasaan kosa kata dalam bahasa Inggris siswa kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 B.Aceh, Untuk meningkatkan kemampuan kosa kata siswa kelas XI IS 2 SMA Negeri 1 B.Aceh melalui cara belajar aktif dan interaktif dengan model permainan serta Untuk mengetahui output penguasaan siswa khususnya terhadap kosa kata bahasa Inggris siswa kelas XI IS 2 SMAN 1 B.Aceh melalui model permainan.

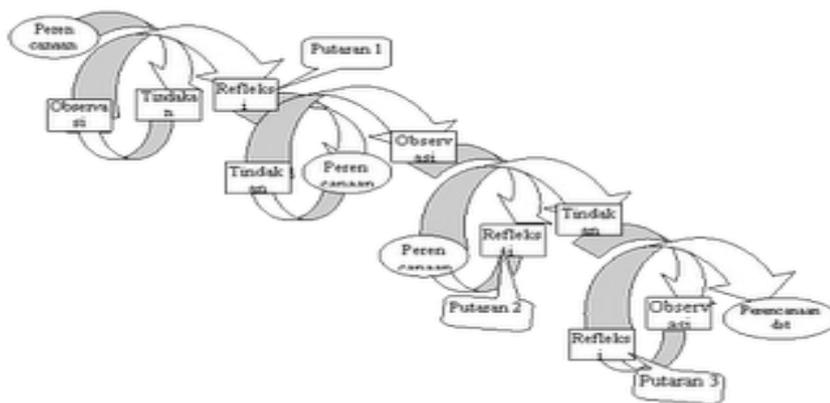
METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti tidak berkolaborasi dengan orang lain. Kehadiran peneliti dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan seperti biasa seperti tidak ada penelitian. Jadi siswa dibiarkan melakukan semua kegiatan seperti biasa. Peneliti akan melakukan tindakan dalam kelas sambil mengobservasi kegiatan siswa selama proses belajarmengajar berlangsung di kelas tersebut. Dengan kata lain peneliti sebagai pengajar sekaligus berperan sebagai pemerhati keaktifan siswa juga. Setyadin dan Wiyono (2010:5) menyimpulkan bahwa Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah bentuk tindakan praktik pengajaran yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok melalui sistim inquiri berdasarkan metodologi penelitian tertentu guna mencari pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Dengan demikian PTK ini sangat bermanfaat sekali bagi guru pengajar dalam mencari solusi terhadap setiap permasalahan pengajaran yang dialami dan ditemukan, sehingga peningkatan mutu pendidikan akan tercapai. Adapun tujuan utama dari PTK adalah sebagai kegiatan yang digunakan untuk menjabarkan aktivitas dalam mengembangkan kurikulum, program peningkatan sekolah, pengembangan sistem perencanaan dan kebijakan (Grundy & Kemmis dalam Setyadin dan Wiyono, 2010:5). Hal ini berarti bahwa penelitian tindakan kelas bisa dijadikan sebagai salah satu kegiatan untuk mengembangkan standar isi kurikulum sehingga sesuai dengan kondisi satuan pendidikan yang bersangkutan Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Setyadin dan Wiyono, 2010:5), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya.

Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Penjelasan alur penelitian,

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran model permainan.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilakssiswaan pada siklus berikutnya. Observasi dibagi dalam dua putaran, yaitu putaran 1, dan 2, dimana masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran.
5. Dibuat dalam dua putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan.

Adapun peneliti ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan guna melihat sejauh mana kemampuan siswa XI IS 2 dalam menguasai vocabulary.

a. Siklus I

Pada siklus ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Perencanaan.

Pada siklus ini penerapan perencanaan yang dilakukan adalah berupa game yang dilakukan pada pokok pembahasan “Menebak kata dengan benar”. Pada siklus ini tindakan dimulai dengan guru memberikan materi singkat kepada siswa berupa instruksi tentang game sebagai berikut:

- Mengidentifikasi setiap kata yang terdapat dalam game .
- Menjelaskan setiap prosedur game (apa yang harus siswa lakukan).
- Memberikan sebuah contoh game yang dimaksud didepan kelas.

2. Tindakan

Penerapan game yang diberikan berantai, setelah siswa A mampu menjawab maka untuk urutan game selanjutnya ditujukan ke siswa yang lain oleh siswa yang benar. Pada siklus ini siswa diharapkan bias:

- Menebak setiap kata yang diucapkan oleh kawannya.
- Memahami penggalan kata tersebut dengan baik dan lugas.(Mis: Siswa A memberikan sebuah ilustrasi dalam kelas *"You go with around the thing"The answer could be "bicycle, Motorcycle and Car"*. Tergantung pada siswa yang memulai huruf pertama pada jawaban yang diberikan.

3. Pengamatan dan Renungan

- Mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- Mengamati hasil yang didapatkan siswa setelah instruksi yang berhubungan dengan game yang diberikan.
- Menganalisa serta menelaah kembali hasil pengamatan dan tindakan yang sudah dilaksanakan dan dijadikan dasar untuk menyusun serta melengkapi kembali rencana tindakan siklus II

b. Siklus II

Pada siklus ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan sebagai focus tindakan kegiatan sebagai berikut.

1. Perencanaan dan Tindakan

Pada siklus ini penerapan perencanaan yang digunakan adalah berupa game yang dilakukan pada pokok pembahasan "Menebak kata dengan benar". Pada siklus ini tindakan dimulai dengan guru memberikan materi singkat kepada siswa berupa instruksi tentang game sebagai berikut:

- Contoh urutan kata-kata yang bias digunakan sebagai "tanda/clue" untuk game yang dimaksud.
- Contoh-contoh penjabaran kata-kata tersebut sehingga menimbulkan kata yang baru. (Mis: Siswa A mengatakan "I hold the important ink".....the answer begins with "D". *The correct answer must be "Data". In case students are allowed to answer by themselves.*

Penerapan game yang diberikan berantai, setelah siswa A mampu menjawab maka untuk urutan game selanjutnya ditujukan ke siswa yang lain oleh siswa yang menjawab benar. Pada siklus ini siswa diharapkan:

- Mampu membuat/menebak sendiri tanpa adanya bantuan dari pihak lain.
- Dapat membuat/menggabungkan kata-kata yang belum rampung tersebut menjadi rangkaian kata yang memiliki makna.
- Dapat memainkan game yang diberikan sambil memahami kembali instruksi yang diberikan guru sebelumnya.
- Memahami jawaban setiap temannya serta merespon jika terdapat kesalahan.
- Dapat menulis semua kata-kata baru yang muncul dalam game dan mengumpulkannya sebagai tugas pribadi.

INDIKATOR KEBERHASILAN TINDAKAN

Indikator keberhasilan pelaksanaan implementasi penelitian tindakan ini dievaluasi dengan menggunakan penilaian daftar pengamatan yang meliputi : (1) hasil observasi terhadap kerja kelompok, (2) ketepatan kelompok dalam menebak setiap kata yang diberikan kelompok lain, (3) kesesuaian antara jawaban dengan konteks kata yang diberikan, (4) kesesuaian kata dengan melihat sumbernya “kamus”. Jadi dapat disimpulkan bahwa rancangan penelitian yang dipakai adalah qualitative disain dengan teknik observasi.

Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMA Neg. 1 B. Aceh. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari semester genap 2018/2019. Subyek penelitian adalah siswa siswi XI IS 2 SMA Neg.1 B. Aceh pada pemahaman dan penguasaan kosakata.

Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan cara belajar aktif model permainan, observasi aktivitas siswa dan guru, serta angket motivasi siswa.

1. Silabus dan Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP)

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar. Merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RPP berisi kompetensi dasar, indicator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar.

2. Tes formatif

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika pada penguasaan kalimat perintah. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif). Sebelumnya soal-soal ini berjumlah 45 soal yang telah diujicoba, kemudian penulis mengadakan analisis butir soal tes yang telah diuji validitas dan reliabilitas pada tiap soal. Analisis ini digunakan untuk memilih soal yang baik dan memenuhi syarat digunakan untuk mengambil data.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan

evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistic sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:
Dengan : $\sum XN$ = Nilai rata-rata, $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa, $\sum N$ = Jumlah siswa.

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar (permendiknas nomor 25, tahun 2006), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Untuk memperoleh hasil yang diinginkan serta melihat perubahan yang terjadi pada pencapaian belajar siswa, maka penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap persiapan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui game. Pendekatan yang dilaksanakan untuk melihat apakah siswa peka terhadap materi yang diberikan, yaitu : menebak setiap kata yang diucapkan oleh kawannya dan memahami penggalan kata tersebut dengan baik dan lugas

Adapun evaluasi dan monitoring yang dilaksanakan guru untuk melihat sejauh mana efektifitas kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai vocabulary melalui game agar berjalan dengan sangat baik, karena semua siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan dan penerapan gamenya.

2. Siklus II

Hasil pada siklus ini terdapat perubahan-perubahan yang sangat membantu guru dalam memonitoring mana siswa yang mudah belajar menggunakan media game dan mana yang sama sekali tidak mengerti. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I diganti dengan tindakan-tindakan /aktifitas-aktifitas lain yang sengaja di desain guru untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Tindakan kegiatan tersebut antara lain:-

- Mampu membuat/menebak sendiri tanpa adanya bantuan dari pihak lain.
- Siswa dapat membuat/menggabungkan kata-kata yang belum rampung tersebut menjadi rangkaian kata yang memiliki makna.

- Siswa memainkan game yang diberikan sambil memahami kembali instruksi yang diberikan guru sebelumnya.
- Siswa mendengarkan jawaban setiap temannya serta merespon jika terdapat kesalahan.
- Siswa menulis semua kata-kata baru yang muncul dalam game dan mengumpulkannya sebagai tugas pribadi.

Pembahasan

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, hal yang dibahas berupa data dari analisis test dan pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Pembahasan kedua siklus tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Hasil Tindakan Siklus I

Data yang diperoleh berdasarkan hasil analisis yang berupa hasil pengamatan dan penilaian terhadap hasil test, maka diperoleh temuan sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Analisis Siswa Dalam Menjawab Setiap
Huruf Awal Yang Terdapat Pada Game

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Benar	6	19
2	Kurang tepat	5	16
3	Salah	2	7
4	Sama sekali tidak mengerti	18	58
	Total	31	100

Dari 31 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik hanya 6 siswa, atau 19 % yang paham dan benar menjawab/menebak kata yang diberikan oleh kawan-kawannya, sedangkan 5(33%) siswa belum begitu paham akan game yang diberikan , sedangkan 2 sampai dengan 7 % siswa lainnya tidak begitu mengerti walaupun mereka mencoba menjawab, dan sisanya yaitu 18 siswa atau 58% dari kelas memang belum mengerti sama sekali mengenai prosedur game.

b. Hasil test akhir siswa

Dari pengamatan terhadap analisis data berdasarkan hasil test yang dilakukan pada akhir pembelajaran, dapat dikumpulkan data ketuntasan siswa sebagai berikut : Siswa yang memperoleh nilai dengan katagori tuntas sebanyak 10 orang (32%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan katagori tidak tuntas sebanyak 21 orang, atau sekitar 68% dari total 31 siswa. Untuk batas tuntas yang dijadikan patokan adalah 70 atau sesuai dengan KKM disekolah tersebut. Banyaknya jumlah siswa yang tidak tuntas dikarenakan masih kurangnya pemahaman siswa terhadap kosa kata serta tidak mengerti instruksi yang diberikan.

c. Evaluasi dan Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari test akhir tersebut, guru melakukan diskusi guna membahas jalan keluar mengenai masalah yang dihadapi pada siklus pertama bersama kawan sejawat, adapun kelemahan yang didapatkan pada siklus pertama adalah :

- ✚ Dari segi siswa menebak kata. Kata yang ditebak justru banyak yang sama dengan kawan-kawannya sehingga tidak melahirkan kata-kata baru.
- ✚ Masih bingungnya siswa dengan game yang diberikan guru
- ✚ Masih kurangnya partisipasi beberapa siswa karena kebiasaan mereka tidak suka belajar bahasa Inggris.

d. Tindak lanjut

Untuk mengatasi ketiga kekurangan yang didapatkan guru saat pelaksanaan game didalam kelas tersebut, maka guru melakukan tindakan selanjutnya di siklus II yaitu dengan menggambarkan kata-kata tersebut dengan lebih jelas (mis: they are very diligent creature with their queen), the answer must be “ant”. Guru memberikan mereka pandangan lebih detail mengenai kata yang diberikan serta cara melihat lebih jauh mengenai kata yang diberikan tersebut.

2. Siklus II

a. Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian terhadap hasil test baik dalam proses maupun kegiatan akhir diperoleh data yang dianalisis pada pertemuan tersebut, Partisipasi siswa dalam menyimak dan menjawab setiap huruf awal yang terdapat pada game sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.

Tabel 2
Hasil Analisis Siswa Dalam Menjawab Setiap Huruf
Awal Yang Terdapat Pada Game

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Benar	18	59
2	Kurang tepat	7	23
3	Salah	3	9
4	Sama sekali tidak mengerti	3	9
	Total	31	100

Dengan melihat lebih jauh apa yang didapatkan pada siklus II, maka banyak sekali perkembangan serta perubahan yang terjadi pada siswa. Kalau sebelumnya pada siklus I siswa banyak yang belum mengerti, maka pada siklus II hasilnya berbanding terbalik, siswa banyak yang sudah mengerti. Sekitar 18 orang atau 59% sudah sangat mantap dalam menjawab, sedangkan 7 (23%) siswa sudah mengetahui prosedurnya, tapi masih agak sedikit janggal dalam menjawab, disisi lain sebanyak 9% atau 3 orang masih salah dalam menjawab, dan sisanya sekitar 3 siswa (9%) masih belum mengerti sama sekali dengan game yang diberikan.

b. Hasil test akhir siswa

Dari pengamatan terhadap analisis data berdasarkan hasil test yang dilakukan pada akhir pembelajaran, dapat dikumpulkan data ketuntasan siswa sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai dengan katagori tuntas sebanyak 19 orang (61%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan katagori tidak tuntas sebanyak 12 orang atau sekitar 39 % dari total 31 siswa. Untuk batas tuntas yang dijadikan patokan adalah 70 atau sesuai dengan KKM di sekolah tersebut. Pada siklus ini hasil yang

didapatkan berbeda dengan siklus I, hasil pengamatan menyimpulkan bahwa siklus II banyak terjadi perubahan disebabkan oleh instruksi lanjut yang diberikan semakin matang dan siswapun semakin paham dengan game yang dimaksudkan.

c. Evaluasi dan refleksi

Berdasarkan hasil temuan dari siklus I melalui kawan sejawat, pengamat membahas pengembangan pelaksanaan pada siklus II. Adapun perkembangan tersebut adalah sebagai berikut:

- ✚ Dari segi siswa menebak kata, banyak siswa yang mulai paham dengan permainan sehingga mereka menebak kata apa saja yang diberikan berdasarkan huruf awalnya sehingga banyak menghasilkan kata baru.
- ✚ Jumlah siswa yang tidak tidak bias berkurang drastis dikarenakan penjelasan yang diberikan guru sudah lebih mengarah ke pokok game
- ✚ Partisipasi siswa melonjak drastis dari yang sebelumnya tidak suka mengikuti pelajaran , tapi setelahnya siswa banyak yang suka dan hal tersebut dibuktikan dengan banyak di antara yang “tuntas” dalam pencapaian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan selama Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung, maka ada beberapa kesimpulan yang bias diambil. Kesimpulan.

1. Pada siklus I cara siswa menebak kata yang diberikan guru masih belum mengarah, hal tersebut disebabkan oleh kurang pemahannya siswa terhadap game yang diberikan guru. Tapi, dengan adanya siklus II membuat segala hal lebih mudah bagi pengamat karena terjadi banyak perubahan pada siswa mulai dari menebak hingga nilai akhir yang didapatkan.
2. Permainan Kosakata seperti yang telah dilakukan oleh pengamat , mampu meningkatkan :
 - ✚ Kemampuan siswa dalam menganalisa suatu kata (menebak kata dengan instruksi yang diberikan)
 - ✚ Menguasai kata-kata baru yang sebelumnya belum pernah didapatkan
 - ✚ Membuat siswa berfikir lebih kreatif dan kritis mengenai permasalahan yang diberikan.
 - ✚ Hasil test yang didapatkan melebihi KKM yang ditetapkan sekolah.
3. Beberapa temuan dalam menerapkan game pada pembelajaran adalah :
 - ✚ Penggunaan game pada PBM ternyata meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa inggris.
 - ✚ Game yang diterapkan pada saat PBM berlangsung harus bersifat jelas dan lugas sehingga siswa mudah memahaminya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Lee, WR. 1979. *Language Teaching Games and Contest*. Oxford University Press.

Permendiknas nomor 25 tahun 2006. *Kriteria Ketuntasan Minimal*. Kemendikna Republik Indonesia

Setyadin, Bambang & Wiyono Bambang (2010). *Implementasi PTK bagi guru (Pelatihan Guru Bahasa inggris SMK Model tahun 2010 tanggal 09 desember s.d 6 Desember 2010)* LPMP Universitas Negeri Malang. Malang.

.....http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran#Pembelajaran_dalam_dunia_pendidikan (3 Desember 2010) diunduh 3 April 2020.

.....http://ms.wikipedia.org/wiki/Perbendaharaan_kata (3 Desember 2010), diunduh 3 April 2020

.....<http://ilmuwanmuda.wordpress.com/2010/03/13/ccontoh-proposal-ptk-mata-pelajaran-kimia/>. Diakses 3 April 2020.

Dauyah, E. and Yulinar, Y., 2018. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris. *JURNAL SERAMBI ILMU*, 19(2), pp.196-2009.

Yoestara, M., 2017. Looking Into The Process of Teaching and Learning English for Specific Purposes (esp) at the University Level in Indonesia: Problems and Solutions. *Jurnal Serambi Ilmu*, 18(1), pp.18-24.

Razali Abdullah, 2013, Teaching English Grammar To The Second Semester Student Of The English Department Of Fkip Serambi Mekkah University Banda Aceh, *Jurnal Serambi Ilmu*, Edisi September 2013, Volume 14 Nomor 2