

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN GAME : CAR RACE

Petrus Eko Randi Prasetyo, Ani Susanti, Suwinarni

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Bahasa Inggris, SMA Negeri 8 Yogyakarta, Indonesia

e-mail: p3tru5prasetyo@gmail.com, ani.susanti@pbi.uad.ac.id, suwinarni8@gmail.com

Abstrak

Kemampuan peserta didik dalam memahami dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris sangat ditentukan oleh tingkat penguasaan kosakata yang dimiliki oleh masing-masing individu. Semakin bagus Vocabulary Mastery dari individu tersebut maka akan berbanding lurus dengan penguasaan bahasa Inggrisnya. Namun demikian, pada peserta didik jenjang kelas VII di SMP Laboratorium UNIERA ditemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki oleh peserta didik masih rendah. Berdasarkan kondisi tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik (vocabulary mastery) melalui metode Problem Based Learning dengan pembelajaran yang lebih student-centered learning dengan memperkenalkan Game : Car Race. Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian peserta didik kelas VII SMP Laboratorium UNIERA. Teknik pengumpulan datanya observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode Problem Based Learning dengan pembelajaran yang lebih student-centered learning melalui Game : Car Race dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas VII di SMP Laboratorium UNIERA.

Kata kunci: *Pengusaan kosa kata; Problem Based Learning; Game : Car Race*

Abstract

Student's ability to comprehend and communicate in English rely on their individual vocabulary mastery. The better their vocabulary mastery, the better their English proficiency will become. Yet, the level of English vocabulary mastery in 7th grade students in SMP Laboratorium UNIERA is still low. Therefore, this research is conducted to improve their level of English vocabulary mastery through Problem Based Learning method to enhance Student-Centered Learning using Game : Car Race. The research procedure in this research is an Classroom Action Research procedure starting with Planning, Implementation, Observation, and Reflection. There are three cycles for the classroom action research. The subject for the research is the 7th grade of SMP Laboratorium UNIERA first semester. Research data is gathered through observation, interview and test. The result shows that using Problem Based Learning method to enhance Student-Centered Learning using Game : Car Race is effective to improve English vocabulary for 7th grade students in SMP Laboratorium UNIERA.

Keywords : *Vocabulary mastery; Problem Based Learning; Game: Car Race*

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik di Indonesia di era sekarang ini. Dengan hadirnya teknologi, maka sebagai salah satu bahasa internasional, bahasa Inggris masih menjadi salah satu bahasa internasional yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh para peserta didik di Indonesia terkhusus juga di wilayah kabupaten Halmahera Utara, Propinsi Maluku Utara.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai para peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa kedua bagi seluruh peserta didik dan masyarakat Indonesia. Menurut Fitriyani (Fitriyani & Nulanda, 2017) mengatakan bahwa kosakata adalah 1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, 2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa, dan 3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Tanpa memiliki kosakata yang memadai seorang peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa sebagaimana yang diharapkan.

Sebagaimana batu bata diperlukan untuk membangun sebuah bangunan, demikian pula halnya kosakata demi membangun ketrampilan berbahasa Inggris oleh para peserta didik. Dengan semakin banyaknya kosakata yang dikuasai oleh seorang peserta didik maka semakin luas jangkauan pengetahuannya. Semakin mudah ia memahami kalimat dan teks teks berbahasa Inggris.

Kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Inggris, selain structure, grammar, pronouncation, karena jika seorang peserta didik kurang menguasai kosakata-kosakata maka akan sulit baginya untuk mengkomunikasikan hal yang ada dipikirkannya baik secara lisan maupun tertulis (Lestari, Y., Suyanto, I., & Suryandari, K. C. 2013).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi peserta didik, teman sejawat, dan dokumen. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus satu pertemuan.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengkaji silabus untuk mengetahui kompetensi dasar dan materi yang akan diajarkan. Kemudian peneliti menyusun RPP, menyiapkan media, dan menyusun instrumen penelitian. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi peserta didik, teman sejawat, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik triangulasi dengan tes, observasi, dan wawancara. Sugiyono berpendapat bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2014).

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Arikunto berpendapat bahwa data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi peserta didik

tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap peserta didik terhadap model belajar yang baru (afektif), aktivitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif (Arikunto, 2002).

Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data yang berupa tes evaluasi dan tes performance tentang penguasaan kosakata sedangkan data kualitatif diperoleh dari analisis penerapan model pembelajaran PBL saat proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai dasar untuk mengetahui keefektifan dan keberhasilan tindakan serta pedoman analisis data perlu adanya indikator kinerja dalam penelitian yaitu: 1) Proses pembelajaran menggunakan metode PBL dengan media Game : Car Race yang diukur melalui observasi terhadap guru dan peserta didik setiap siklusnya, 2) 70% peserta didik mengalami peningkatan penguasaan kosakata yang diukur dari hasil tes evaluasi dan tes performance dan dihitung dari rata-rata nilai peserta didik minimal 70, 3) 70% peserta didik tuntas mencapai KKM yang diukur dari hasil tes evaluasi peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75 . Nilai 75 sebagai kriteria ketuntasan minimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut peneliti sajikan perbandingan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari kondisi awal, siklus I dan II pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Bahasa Inggris dari Kondisi Awal, Siklus I dan II Persentase Ketuntasan (%)

Presentase Ketuntasan (KKM) PD Kelas VII SMP LABORATORIUM UNIERA	
Kondisi Awal	30 %
Siklus I	50 %
Siklus II	70 %

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam penggunaan metode PBL dengan media game : car race adalah ;

- 1) guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai,
- 2) guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran PBL dengan media game : car race
- 3) guru membagikan lembar kegiatan (LKPD) sesuai dengan materi pelajaran yang telah disampaikan dalam grup masing-masing peserta didik
- 4) guru membahas kegiatan pada LKPD bersama-sama dengan peserta didik dan menggunakan permainan Car Race untuk mengukur dan menggali penguasaan kosakata para peserta didik
- 5) guru memberikan nilai pada lembar kerja/lembar evaluasi peserta didik. Langkah-langkah ini peneliti peroleh berdasarkan hasil penelitian di lapangan dengan menyederhanakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran metode PBL dengan media game : car race.

Persentase peserta didik yang tuntas pada siklus I adalah 50 %. Untuk mencapai hasil yang lebih baik, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I. Dikarenakan hasil pada siklus I belum mencapai indikator kinerja penelitian, yaitu baru sebesar 50% peserta didik tuntas mencapai KKM, maka peneliti melanjutkan ke siklus II karena belum mencapai target kinerja penelitian

yaitu 70% peserta didik mencapai KKM. Dari hasil siklus 2, didapatkan bahwa persentase peserta didik yang tuntas pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 70%, sehingga sudah sesuai dengan indikator kinerja penelitian.

Dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat senang, antusias, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran PBL dengan media Game : car Race terasa mudah, karena peneliti mengemasnya dengan baik dan menyenangkan.

Selain indikator ketercapaian KKM, Indikator kinerja penelitian lainnya adalah bahwa 70% peserta didik bisa menguasai 70% kosakata yang dibahas pada topik bahasan ini terkait KD 3.4 pada struktur kurikulum k-13 baik dari aspek membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara. Pada siklus I peneliti belum mampu mencapai indikator kinerja penelitian terkait hal ini, sehingga hal ini membuat penulis melanjutkan di siklus II. Indikator ini terukur ketercapaian ataupun ketikaktercapainnya dari tes performance yang dilakukan oleh peneliti dalam siklus PTK ini baik di siklus I dan II.

Berikut peneliti sajikan perbandingan persentase test performance terkait penguasaan kosakata peserta didik kelas VII di SMP Laboratorium UNIERA tahun ajaran 2021/2022 dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Perbandingan *Test Performance Vocabulary Mastery* Tiap Siklus

Aspek yang Dinilai	Awal	Siklus 1	Siklus II
Membaca	10 %	50%	70%
Mendengarkan	5%	45%	70%
Menulis	5%	50%	75%
Berbicara	10%	50%	70%
Rata - Rata	7,5 %	49%	71%

Berdasarkan tabel 2 diatas diketahui bahwa rata-rata persentase tes performance pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Persentase aspek membaca pada kondisi awal cukup minim yaitu 10% dan pada siklus I mengalami peningkatan signifikan yaitu 50% dan meningkat lagi pada siklus II yaitu menjadi 70%. Persentase aspek mendengarkan pada kondisi awal masih tergolong minim yaitu hanya 5% dan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 45%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 70%. Persentase aspek menulis juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal presentase aspek menulis juga tergolong rendah yaitu 5% dan mengalami peningkatan signifikan pada Siklus I yaitu mencapai 50% dan dilanjutkan tren kenaikan ini pada siklus II dengan capaian 70%. Persentase aspek berbicara pada kondisi awal sangat rendah juga yaitu 10% dan pada siklus I kembali mengalami tren kenaikan mencapai 50%, dan dilanjutkan juga pada siklus II menjadi 70%. Rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek berbahasa pada kondisi awal adalah 7,5%, pada siklus I meningkat menjadi 49%, dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 71%. Indikator kinerja penelitian yang ditargetkan oleh peneliti telah tercapai pada siklus II, sehingga peneliti tidak melakukan tindakan lagi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka indikator kinerja penelitian sebesar 70% peserta didik mengalami peningkatan motivasi pembelajaran kosakata telah tercapai. Semua indikator kinerja

penelitian dalam penelitian ini telah mencapai hasil yang ditargetkan, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk tidak melakukan kegiatan perbaikan lagi.

Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan media yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran dengan metode PBL dimana peserta didik bekerja secara aktif dalam grup masing-masing dengan media game : car race mampu mengubah pembelajaran bahasa Inggris yang awalnya monoton dan tidak disukai peserta didik, menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Fawzyah, 2019). Dengan pertanyaan yang relatif flexible dalam permainan game : car race, peserta didik bisa menulis istilah, sehingga dengan cara repetitif yaitu membaca, mengingat, dan menulis akan memudahkan peserta didik dalam menghafal istilah-istilah atau kosa kata dengan benar (Partoyo, 2015). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait penggunaan metode PBL (Problem Based Learning) dengan media game : Car Race pada siswa kelas VII SMP Laboratorium UNIERA tahun ajaran 2021/2022 dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. penggunaan metode PBL (Problem Based Learning) dengan media game : Car Race dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris peserta didik, terbukti dari hasil observasi yang selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya,
2. penggunaan metode PBL (Problem Based Learning) dengan media game : Car Race dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, terbukti dari penilaian tes evaluasi yang hasilnya selalu meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Lestari, Y., Suyanto, I., & Suryandari, K. C. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Word Square dalam Meningkatkan Motivasi dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Surakarta: Universitas Sebelas Maret*.
- Partoyo, R. (2015). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS FUNGSIONAL PENDEK MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN WORD SQUARE DAN FOUR SQUARE. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(2)
- Putranti, D., Supriyanto, A., & Kurniawan, S. (2021). Strategi Kolaborasi Guru Bimbingan Dan Konseling dengan Orang Tua dalam Pengembangan Karakter Siswa SMP. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 5(1), 37-41. doi:<http://dx.doi.org/10.31100/jurkam.v5i1.949>
- Sugiyono, D. (2014). Metode penelitian pendidikan.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64