

PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA SCATTERGORIES PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nida Adilah Rahmah¹, Indah Nurmahanani², Nadia Tiara Antik Sari³
nidaadilah@upi.edu¹, nurmahanani@upi.edu², nadiatiara.as@upi.edu³
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Kosakata merupakan sebuah bagian dari bahasa yang melekat menjadi satu kesatuan. Pembelajaran kosakata menjadi hal yang paling dasar dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa asing. Bahasa Inggris sudah ditetapkan sebagai bahasa Internasional dan pembelajarannya dihadirkan di setiap negara. Pembelajaran dengan metode bermain membuat siswa dengan mudah memahami inti dari materi yang dijelaskan. Scattergories merupakan salah satu jenis permainan dari Board Game yang mampu diterapkan dalam pembelajaran kosakata. Cara bermain yang mudah membuat siswa merasa senang yaitu dengan menebak kata sesuai dengan awalan huruf yang diacak dan ditentukan sesuai dengan kategori-kategori yang sudah ditentukan. Penerapan Scattergories pada penelitian ini mencakup empat kategori diantaranya; Things, Activity, Place dan Food. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan menargetkan siswa sekolah dasar di Kelas IV pada SD Negeri Margahayu XVIII Kota Bekasi. Jumlah keseluruhan siswa di kelas IV B adalah 25 siswa. Instrumen penelitian yang diterapkan berupa lembar observasi, rubrik penilaian dan instrument tes untuk post-test. Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua Siklus diantaranya Siklus 1 dan Siklus 2 yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Pada Siklus 1. Rata-rata nilai siswa mencapai angka 75%/ Sementara itu pada Siklus 2, rata-rata nilai siswa mencapai angka 85%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media Scattergories untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa mampu meningkatkan kemampuan siswa dan menambah pengetahuan siswa terhadap kosakata berbahasa Inggris, khususnya pada kegiatan sehari-hari.

Kata Kunci: Pemahaman, Kosakata, Scattergories.

ABSTRACT

Vocabulary is a part of language that is attached to a single unit. Vocabulary learning is the most basic thing in language learning, especially foreign languages. English has been designated as an international language and learning is offered in every country. Learning using the play method makes it easy for students to understand the essence of the material being explained. Scattergories is a type of board game that can be applied in vocabulary learning. An easy way to play that makes students feel happy is by guessing words according to the initial letters which are scrambled and determined according to the categories that have been determined. The application of Scattergories in this research includes four categories including; Things, Activities, Places and Food. The Classroom Action Research conducted targeted elementary school students in Class IV at SD Negeri Margahayu XVIII, Bekasi City. The total number of students in class IV B is 25 students. The research instruments applied were observation sheets, assessment rubrics and test instruments for the post-test. Research activities were carried out in two cycles including Cycle 1 and Cycle 2 which consisted of Planning, Implementation, Observation and Reflection. In Cycle 1. The average student score reached 75%. Meanwhile in Cycle 2, the average student score reached 85%. It can be concluded that the application of Scattergories media to improve students' vocabulary understanding is able to improve students' abilities and increase students' knowledge of English vocabulary, especially in daily activities.

Keywords: Comprehension, Vocabulary, Scattergories

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang ditetapkan menjadi bahasa Internasional. Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua membuat setiap pelajar di seluruh belahan dunia mulai mempelajari dan mendalami bahasa Inggris. Dalam ranah internasional, bahasa Inggris digunakan sebagai alat komunikasi antara satu negara dengan negara lainnya untuk kepentingan-kepentingan yang diperlukan oleh setiap pihak negara satu dengan yang lain.

Dalam implementasinya, bahasa Inggris merupakan bahasa kedua yang masuk ke dalam mata pelajaran di setiap sekolah. Guru dituntut untuk bisa mengajarkan bahasa Inggris pada jenjang awal seperti Taman Kanak-Kanak hingga ke jenjang pendidikan teratas. Bahkan untuk bisa mempelajari bahasa Inggris, tidak perlu ada batasan usia. Pembiasaan yang rutin dengan materi yang mudah dimengerti dapat membuat seseorang bisa dengan mudah memahami bahasa Inggris dan mempelajarinya dengan baik. Pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri sudah mulai dibiasakan sejak masa usia dini. Perkembangan anak yang berada di usia dengan sekitar 3-8 tahun akan mengalami masa pertumbuhan yang disebut sebagai Golden Age. Pada usia tersebut, otak anak sedang bekerja secara optimal dengan mencerna berbagai hal baru yang ada di sekelilingnya. Anak juga akan lebih mudah menerima informasi yang ia dapatkan karena kedua bagian otak belum mengalami pemisahan fungsi selama masa pencernaan pikiran anak menurut Darjowidjodjo (2003) dalam Aprisama, S (2014).

Di era globalisasi ini, guru dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media elektronik seperti video ataupun gambar yang menarik untuk mengembalikan motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, bermain di kelas juga diperlukan agar pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Guru bisa mengajak anak dengan memulai permainan-permainan kecil untuk mengasah pemahaman bahasa Inggris pada anak, khususnya dalam penanaman pemahaman kosakata bahasa Inggris sejak dini. Dalam bahasa Indonesia, Scattergories dikenal sebagai permainan A-B-C lima dasar dengan aturan siswa menyebutkan setiap kata awalan dari huruf dan kategori yang sudah ditentukan. Permainan ini melibatkan peraturan yang harus di patuhi, tugas yang harus diselesaikan dan dapat meningkatkan komunikasi selama kegiatan berlangsung, menurut pendapat Richard dan Schmidt (2010). Permainan ini bisa dilakukan secara bersama di kelas dengan panduan guru. Tentu, untuk bisa melakukan ini, guru harus bisa meyakinkan siswa bahwa mereka mampu mengingat kembali kosakata yang sudah mereka pelajari sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Desain yang dilakukan penulis dalam penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas atau Class Action Research yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan cara yang tepat untuk bisa memperbaiki situasi dan kondisi lingkungan di sekitar kelas dan memahami situasi dalam lingkup tersebut menurut pendapat MccTaggart. Adapun secara singkat Muhammad Djajadi (2019:1) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sesuai dengan nama desain penelitian tersebut. Penelitian Tindakan Kelas menurut Cresswell (2012) merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan bersama dengan tahapan-tahapan dari terapan pada penelitian yang dilaksanakan. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan menggunakan siklus berdasarkan gambar diatas. Terdapat tahapan pelaksanaannya, terdapat siklus diatas. Tahapan yang ditempuh penulis diantaranya adalah: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam kegiatan penelitian melewati tiga tahapan secara umum, diantaranya adalah pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2. Peneliti sebagai guru memperhatikan hal yang dipelajari oleh siswa selama kegiatan belajar. Jumlah seluruh siswa adalah 25 siswa, sementara itu, partisipan yang hadir selama siklus 1 dan Siklus 2 kegiatan pra siklus, sebagian siswa masih belum mengerti dan ada juga yang sudah mengerti. Hal itu disebabkan oleh tipe soal post-test yang disajikan dengan bahasa Inggris. Konsep soal yang dibawakan dengan tema Scattergories membuat siswa membuat siswa mudah dan ringan untuk mengerjakannya. Namun kesulitan siswa dalam memahami kosakata dan soal bahasa Inggris perlu dicapai.

Tabel 1 Hasil rata-rata observasi Guru

Siklus	Rata-rata
Pra-Siklus	13,111111

Dengan total ketuntasan siswa berjumlah 7 dari 18 siswa, kegiatan pra siklus menjadi tahap awal penelitian yang akan membimbing guru dan siswa untuk bisa menghadapi siklus selanjuta.

Saat siklus 1 dilakukan, guru menjalankan kegiatan di kelas sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat pada modul ajar. Kegiatan pembelajaran kosakata ini menggunakan media Scattergories. Scattergories itu adalah permainan tebak kata dari awalan huruf yang dipilih secara acak. Pemilihan hurufnya bisa dilakukan dengan berbagai macam media. Dan pada awal kegiatan siklus 1 ini, huruf yang digunakan pada permainan Scattergories adalah O, K, H, P dan Y dengan empat kategori yang ditetapkan berupa *Thing*, *Activity*, *Place* dan *Food*. Setelah melakukan kegiatan belajar, guru mengajak siswa untuk merapikan barang mereka sebelum berjalan pulang.

Dari hasil observasi guru dan siswa, tahapan awal belajar ini membuat siswa perlahan bisa mengenal permainan baru dan membuat siswa bisa berpikir tanggap dengan menebak kosakata dari benda-benda ataupun kejadian di sekitarnya.

Tabel 2 Hasil Post-Tests Siklus 1

Siklus	Rata-rata
Siklus 1	75,97222222

Pada hasil belajar di siklus ini, jika dibandingkan dengan nilai pra-siklus, nilai para siswa kelas IV sudah bisa mengerti beberapa kosakata yang tidak mereka pahami. Interaksi antara siswa dengan guru terjadi dengan aktif di kelas dan pemaparan materi yang baik dari guru membuat siswa bisa paham dengan baik materi yang dijelaskan. Sementara itu, progress pada Siklus 2 adalah sebagai berikut:

Siklus	Rata-rata
Siklus 2	84,72222222

Pada Siklus 2, bisa dilihat bahwa perkembangan nilai siswa menggunakan Scattergories meningkat. Hal ini didukung oleh perkembangan nilai siswa dan pemahaman siswa terhadap permainan Scattergories. Siswa juga kini mampu untuk menganalisa objek sekitar dan menerjemahkannya dalam bahasa Inggris secara tanggap sehingga perkembangan nilai dari siklus 1 dan siklus 2 bisa dijelaskan dan disajikan pada data penelitian.

Sementara itu, kegiatan observasi yang dilakukan guru dan siswa di kelas turut berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan kemampuan siswa dan guru juga berkembang seiring dengan kosakata dan awalan huruf yang semakin banyak sehingga pengetahuan dan wawasan terhadap kosakata bahasa Inggris juga semakin berkembang.

1. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Inggris Menggunakan Media Scattergories

Pada kegiatan ini, peneliti menjalan beberapa tahapan sesuai dengan prosedur dan alur penelitian. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada kegiatan ini diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data dan refleksi tindakan. Pada setiap kegiatan yang dilakukan guru dan siswa, terdapat dua siklus yang akan menjadi perbandingan dari hasil yang didapatkan pada tahapan setiap Siklus, sama halnya dengan ungkapan Djajadi (2019) bahwa penelitian tindakan kelas dapat berjalan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Pengumpulan data, dan (4) Refleksi tindakan. Penelitiannya pun dilakukan dalam dua tahapan Siklus berupa Siklus 1 dan Siklus 2. Sementara itu, pada pembelajaran yang dilakukan, guru dan siswa mempelajari mengenai kosakata. Penerapan pembelajaran kosakata yang dilakukan di kelas mencakup pada pembelajaran bahasa, karena kosakata dan bahasa merupakan unsur yang satu, tanpa adanya kosakata, sebuah bahasa tidak akan hadir. Begitu juga sebaliknya. Sebuah bahasa tidak akan utuh tanpa adanya kosakata.

Pembelajaran kosakata dengan metode permainan sudah disarankan oleh Thornburry. Pada bukunya yang berjudul 'How to Learn Vocabullaries', Thornburry menjelaskan beberapa cara agar pembelajaran kosakata pada bahasa seorang siswa bisa tercapai. Penerapan kata kunci seperti metode Mnemonics, media flashcard yang berisi kartu kata, menebak konteks kata, menebak kata dengan bantuan gambar, menggunakan kamus, mengeja kata, menjaga hasil belajar dan motivasi merupakan segelintir tahapan pembelajaran kosakata dalam teori Thornburry (2002)

Permainan Scattergories itu juga dijelaskan sebagai salah satu jenis permainan Board-game yang dapat diterapkan dalam penelitian ini. Cara bermain Scattergories cukup mudah karena guru hanya perlu menyiapkan media untuk mengacak kata dan kategori-kategori yang akan ditebak oleh para siswa. Awalan huruf yang keluar secara acak akan diisi oleh empat kategori yang sudah ditentukan oleh guru, seperti Things, Activity, Place dan Food. Dan dalam kegiatan penelitian ini, penerapan media Scattergories dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

2. Kemampuan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Inggris Menggunakan Media Scattergories

Scattergories merupakan sebuah cabang permainan board-game yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran kosakata. Dalam penerapannya, permainan Scattergories ini menghubungkan awalan huruf menjadi sebuah kata berdasarkan dengan kategori yang sudah ditentukan. Definisi Kirkland dan O'Riordan, Scattergories adalah sebuah permainan yang digemari oleh anak-anak dengan peraturan yang terikat dalam permainan tersebut. Cara bermain Scattergories bisa dikatakan sangat mudah, yaitu dengan menentukan awalan kata dan menemukan kata yang sesuai dengan kategori yang sudah ditentukan. Terdapat empat kategori yang diterapkan yaitu Things, Activity, Place dan Food.

Selama penerapannya, tidak hanya siswa yang mendapatkan peningkatan pemahaman terhadap kosakata bahasa Inggris, tapi juga guru. Kegiatan mengeksplor berbagai macam kosakata baru sebagai kunci jawaban adalah sebuah hal dapat membuktikan bahwa pemahaman kosakata guru bisa meningkat. Kegiatan Penerapan media Scattergories yang dilakukan di kelas tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar yang dilakukan pada dua siklus penelitian, tapi juga dengan meninggalkan pengalaman belajar yang baik bagi siswa.

Sementara itu, kemampuan siswa dalam penerapan Scattergories pada

pembelajaran siswa, siswa mampu untuk bisa menganalisa objek sekitar sesuai dengan kategori yang sudah ditentukan. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan menulis siswa terhadap kosakata bahasa Inggris yang mereka ketahui. Tata letak huruf dan frasa yang benar berkembang seiring berjalannya waktu. Kegiatan ini juga membuat siswa mampu memahami kosakata yang mereka ketahui baik dengan bahasa ibu ataupun dengan bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan komunikasi antar guru dan siswa yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam model dan media sebagai pendukung pembelajaran. Salah satu yang sedang marak dibahas adalah dengan menerapkan kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini diterapkan oleh peneliti dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk meningkatkan pemahaman siswa. Tidak hanya itu, Dasar permainan yang mudah dilakukan membuat siswa merasa senang dalam menjalankan permainan kosakata yang dilakukan. Pada kegiatan penelitian ini, pemahaman kosakata bahasa Inggris menggunakan media Scattergories mendapatkan hasil yang baik. Dalam perjalanan setiap siklusnya, siswa semakin berkembang secara perlahan dan dibuktikan dengan rata-rata nilai yang dapat berkembang secara signifikan dari siklus satu ke siklus lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. M., & Tahir, M. (n.d.). *Mengajarkan Kosakata dengan Menggunakan Game Scattergories pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Teaching Vocabulary by Using Scattergories Game to Junior High School Students.*
- Erna, N., Susfenti, M., Bahasa, P., Untuk, I., Usia, A., Erna, D. N., Fakultas, D., Uin, U., Maulana, S., & Banten, H. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini.*
- Etnografi, P., Sdsn, D., Kelapa, P., Jakarta, P., Iriany, T.), & Wijaya, K. (n.d.-b). *PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR.*
- Fahmi, P. :, Chamidah, D., Suryadin, |, Muhammadong, H. |, Saraswati, S., Muhsam, J., Laily, |, Listiyani, R., Heny, |, Rahmawati, K., Wanda, |, Yanuarto, N., Masfa, |, Tarjo, M. |, Adirasa, H., Prasetyo, M., & Pd, I. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PANDUAN LENGKAP DAN PRAKTIS.* <https://penerbitadab.id>
- Fidian, A., Bintang, A., Pradana, A., & Handayani, E. (2016b). *Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris pada Murid Sekolah Dasar (Vol. 1, Issue 1).*
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2023). *Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Vol. 1.*
- Khair, J., Skripsi, A., & Fauziah, N. (2019b). *THE EFFECTIVENESS OF USING SCATTERGORIES GAME TOWARDS STUDENTS' VOCABULARY KNOWLEDGE (A Quasi-Experimental Study at The Eight Grade of MTs Presented to the Faculty of Educational Sciences in a Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree of S. Pd. (S-1) in the Department of English Education.*
- KHIKMAH, N. (2016). *THE USE OF SCATTERGORIES BOARD GAME TO IMPROVE STUDENT'S VOCABULARY MASTERY AND READING COMPREHENSION FOR THE EIGHT YEAR STUDENTS OF SMP ISLAM SUDIRMAN AMBARAWA IN THE ACADEMIC YEAR 2016/2017.*
- Kordja, B., & Kemenkes Makassar, P. (2023). Improving Secondary School Students' Vocabulary Mastery Through Scarregories Game. *Borneo Journal of Language and Education*, 3(2), 2023.
- Maili, S. N. (2018). BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR: MENGAPA PERLU DAN MENGAPA DIPERSOALKAN. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 6. <http://>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Suci Windariyah, D., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Uron Hurit, R., Arianto, D., Wahab, A., Nur Aini, A., Dewa Gede Alit Rai Bawa, I., Hadi Prasetyo, A.,

- & Penelitian Tindakan Kelas, Mp. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. <https://penerbitadab.id>
- Pendidikan, J. P., Holidaya, R., Rojab, D., & Rodliyah, S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Students' Strategies in English Vocabulary Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20.
- Shultz Colby, R. (2017). Game-based Pedagogy in the Writing Classroom. *Computers and Composition*, 43, 55–72. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2016.11.002>
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1 no.3.
- Thornburry, S. (2002). *HOW TO TEACH VOCABULARY*.
- WIRALDI. (2020). *IMPROVING VOCABULARY MASTERY OF THE SEVENTH YEAR STUDENTS USING SCATTERGORIES GAME IN SMP NEGERI 8 PALOPO*.
- Yuliansyah, N., Fauzia, A., & Syafei, R. (2018). Journal of English Language Teaching USING SCATTERGORIES GAME IN TEACHING VOCABULARY TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Journal of English Language Teaching*, 7(4). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>