

**PENERAPAN PERMAINAN KARTU BERGAMBAR
DALAM UPAYA PENINGKATAN KOSAKATA**

^{1)I Gusti Bagus Wahyu Nugraha Putra, ^{2)Made Yogi Marantika, ^{3)I Made Perdana Skolastika}}}

**STIBA SARASWATI DENPASAR
wahyunugraha1980@yahoo.com**

ABSTRACT

This research is designed in form of action-based research which involved four steps in each circle, namely planning, action, observation and reflection. Before treatment, pre-test is conducted in order to know the students' ability at the beginning. So, the achievement can be compared to the next circle. Circle I consisted of four sessions; three sessions for conducting actions and one session administering post-test I. Circle II consisted of three sessions; two sessions for conducting actions and one session for post-test II.

The aim of this research is to know the implementation of flash card game through vocabulary mastery of disabled students at Yayasan Bakti Senang Hati. This research is conducted at Yayasan Bakti Senang Hati which some disabled students are used as the subject of the research. It used seven categories of vocabulary such as animal, family, fruits, number, things, vegetables and part of body as the instrument in collecting the data.

The result of data showed that the use of flash card game could improve the vocabulary mastery of disabled students at Yayasan Bakti Senang Hati. It can be seen from the result of the students' achievement tests which increased continuously during the application of the technique. During the pre-test, students are able to master 17 vocabularies from each category. Then, after the first Circle test there are 13 vocabularies from each category that they got. Therefore, their mastery became 30 vocabularies. Finally, it became 59 after the result of second circle is held.

Key words: vocabulary, flash card, implementation

I. PENDAHULUAN

Kosakata merupakan salah satu aspek linguistik yang memengaruhi keterampilan berbicara peserta didik. Salah satu penyebab lemahnya kemampuan berbicara peserta didik adalah kurangnya kosakata yang dimiliki mereka, karena ketidaktahuan dan tidak diajarkan kosakata yang mencukupi (Pikulski, 2004:7). Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata, beberapa metode atau strategi pengajaran dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran itu sendiri. Pendidik dapat menyesuaikan metode atau strategi pengajaran yang digunakan dengan karakteristik peserta didik. Akan tetapi, terdapat kendala-kendala yang mungkin dihadapi, khususnya para peserta didik, seperti mudahnya melupakan kosakata yang telah dipelajari dan kurangnya motivasi dalam mempelajari kosakata baru. Terlebih lagi apabila peserta didik memiliki kelainan fisik maupun mental, seperti beberapa peserta didik yang menyandang disabilitas di Yayasan Senang Hati. Mereka tentu saja akan mengalami kesulitan untuk belajar kosakata baru. Selain itu, mereka tergolong pemalu dan sering menutup diri dari lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, peran pendidik sangatlah penting dalam menentukan metode atau strategi pengajaran yang tepat agar peserta didik tersebut termotivasi dalam belajar kosakata baru dan mengingatnya dalam waktu yang lama.

Dalam penelitian ini, ditawarkan sebuah upaya yaitu dengan permainan kartu bergambar untuk mengatasi permasalahan penguasaan kosakata bahasa Inggris, khususnya bagi peserta didik dengan disabilitas di Yayasan Senang Hati. Permainan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang menggunakan media kartu bergambar dari kategori jenis kosakata tertentu, seperti *animals* (binatang), *things* (benda), *fruits* (buah-buahan) dan kategori lainnya. Permainan ini sangat baik dipergunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bagi para peserta didik karena dapat merangsang dan motivasi peserta didik untuk berusaha mengingat, melafalkan dan mengetahui makna kosakata baru yang dipelajarinya dengan benar.

II. MATERI DAN METODE PENELITIAN

2.1 Materi

Dalam penelitian ini, terdapat landasan teori yang sangat mendukung. Berikut ini pemaparan singkat tentang pengajaran bahasa asing. Decamp (1969:163-167) mengatakan bahwa terdapat lima

tahapan dalam mengajar tiap-tiap aspek bahasa. Kelima tahapan tersebut adalah pengenalan (*recognition*), peniruan (*imitation*), pengulangan (*repetition*), variasi (*variation*), pemilihan (*selection*). Dalam penelitian ini, hanya tiga tahapan yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu pengenalan (*recognition*), peniruan (*imitation*), pengulangan (*repetition*), hal ini disesuaikan dengan kemampuan peserta didik di Yayasan Senang Hati yang masih memiliki kemampuan sangat minim dalam Bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata. Pikulski dan Templeton (2004: 1) menyatakan bahwa terdapat beberapa perbedaan dalam jumlah kata-kata yang dapat digunakan dan dimengerti oleh peserta didik. Perbedaan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

1) Kosakata Reseptif

Kosakata reseptif adalah kata-kata yang dapat dimengerti oleh peserta didik ketika mereka mendengarkan suatu pembicaraan dan membaca.

2) Kosakata Ekspresif

Kosakata ekspresif adalah kata-kata yang digunakan oleh peserta didik ketika berbicara dan menulis.

3) Kosakata Oral

Kosakata oral adalah kata-kata yang dipahami oleh peserta didik ketika mendengarkan dan mereka dapat menggunakannya dalam pembicaraan. Istilah kosakata oral merupakan kombinasi dari kosakata mendengarkan dan berbicara.

4) Kosakata Tertulis

Kosakata tertulis adalah kata-kata yang dipahami oleh peserta didik ketika membaca dan dapat menggunakannya dalam tulisan mereka. Istilah ini merupakan kombinasi dari kosakata membaca dan menulis.

2.2 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah enam peserta didik yang menyandang disabilitas di Yayasan Senang Hati, Desa Siangan, Kec. Gianyar, Kabupaten Gianyar, Bali. Objek penelitian ini adalah kosakata yang dikuasai dan dipahami oleh para peserta didik tersebut, khususnya setelah mendapatkan *treatment* dengan permainan kartu bergambar. Penelitian ini dilaksanakan mulai pada minggu ke-1 bulan Juni 2017 dan berakhir pada minggu ke-2 bulan Juli 2017.

Dalam proses pembelajaran, tim peneliti terjun langsung merangkap sebagai pengajar menggunakan beberapa instrument pendukung, seperti alat perekam), kartu bergambar (*flash card*), proyektor dan laptop. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode wawancara (tanya-jawab) dan observasi partisipasi.. Aspek yang dinilai, dalam penelitian ini antara lain pemahaman, lafal, kefasihan dan intonasi (Simon, 2005:15).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari implementasi penerapan permainan kartu bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, ditemukan peningkatan penguasaan kosakata dari semua kategori kosakata seperti Hewan (*animal*), Keluarga (*family*), Buah-buahan (*fruits*), Angka (*number*), Benda-benda (*things*), Sayur-sayuran (*vegetables*), Bagian tubuh (*part of body*) yang dipergunakan dalam permainan.

Pada saat tes awal diadakan, terdapat beberapa kosakata yang telah diketahui ataupun diperoleh oleh peserta. Kosakata tersebut berupa kata-kata yang dipahami oleh peserta pada saat mereka mendengarkan atau membaca (kosakata reseptif). Setelah dilaksanakan *treatment* pada siklus I, diketahui bahwa penguasaan kosakata peserta mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena terdapat beberapa kosakata baru yang diperoleh dalam proses pembelajaran sebagai dampak positif dari penerapan pembelajaran dengan permainan kartu bergambar. Namun peningkatan yang diperoleh tidak begitu signifikan. Pada siklus II dan tes akhir siklus II, penguasaan kosakata peserta mengalami peningkatan signifikan. Hal ini terjadi karena semangat dan antusias para peserta dan juga motivasi mereka untuk menguasai kosakata dari berbagai kategori sangat tinggi. Selain pada saat proses pembelajaran, para peserta juga melatih untuk mengingat dan mengucapkan kosakata yang mereka telah gunakan dalam permainan kartu bergambar di rumah. Sehingga pada pertemuan selanjutnya (siklus II), mereka telah lebih siap dan percaya diri untuk mengikuti pelajaran. Kosakata yang mengalami peningkatan dengan penerapan permainan kartu bergambar dari masing-masing kategori dapat diuraikan sebagai berikut

1. Hewan (*animal*)

Terdapat beberapa kosakata untuk kategori hewan (*animal*) yang dapat diketahui oleh peserta pada tes awal, antara lain seperti di bawah ini.

dog rabbit

Pada tes akhir siklus I penguasaan kosakata untuk kategori hewan (*animal*) yang dapat diketahui oleh peserta, antara lain seperti di bawah ini.

dog elephant butterfly rabbit

Setelah siklus II dilaksanakan ditemukan penambahan sebanyak 4 kosakata baru untuk kategori hewan (*animal*) yang berhasil digunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada tes akhir. Kosakata tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

*dog elephant butterfly rabbit
bee frog snail crab*

2. Keluarga (*family*)

Pada tes awal ditemukan beberapa kosakata untuk kategori keluarga (*family*) yang diketahui oleh peserta, antara lain seperti di bawah ini.

mother father baby

Pada tes akhir siklus I, ditemukan beberapa kosakata untuk kategori keluarga (*family*) yang diketahui oleh peserta, antara lain seperti di bawah ini.

mother father brother baby sister

Sampai dengan akhir siklus II ditemukan penambahan kosakata untuk kategori ini, yaitu:

aunt uncle grandfather grandmother

3. Buah-buahan (*fruits*)

Dari hasil tes awal, terdapat kosakata dalam kategori buah-buahan (*fruits*) yang diketahui oleh peserta, seperti di bawah ini.

apple strawberry banana orange

Selanjutnya, pada tes akhir siklus I dalam kategori buah-buahan (*fruits*) yang diketahui oleh peserta, seperti di bawah ini.

*apple pear strawberry banana orange
cherry*

Setelah siklus II dilaksanakan ditemukan penambahan sebanyak 3 kosakata baru untuk kategori ini yang berhasil digunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada tes akhir. Kosakata tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

grapes lime pumpkin

4. Angka (*number*)

Terdapat beberapa kosakata pada kategori ini yang dapat diketahui oleh peserta pada tes awal, antara lain seperti di bawah ini.

one two three

Namun, pada tes akhir siklus I, penguasaan kosakata pada kategori angka (*number*) yang dapat diketahui oleh peserta, antara lain seperti di bawah ini.

ten one two three five

Sampai dengan akhir siklus II ditemukan penambahan kosakata untuk kategori angka (*number*) yang telah digunakan oleh peserta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat tes akhir siklus II, yaitu:

nine six eight seven

5. Benda-benda (*things*)

Pada tes awal, terdapat beberapa kosakata kategori benda-benda (*things*) yang dapat diketahui oleh peserta, antara lain seperti di bawah ini.

pen book pencil

Pada tes akhir siklus I, penguasaan kosakata untuk kategori ini antara lain seperti di bawah ini.

pen book table pencil

Pada tes akhir siklus II ditemukan penambahan kosakata untuk kategori benda (*things*) yang telah digunakan oleh peserta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan. Kosakata tersebut meliputi:

erazer ruler chair scissors bag

6. Sayur-sayuran (*vegetables*)
 Pada saat tes awal ditemukan kosakata untuk kategori ini yang telah diketahui oleh peserta. Beberapa kosakata tentang sayur-sayuran (*vegetables*) tersebut meliputi.

tomato cucumber

Pada saat tes akhir siklus I ditemukan kosakata untuk kategori ini yang telah diketahui oleh peserta. Beberapa kosakata tentang sayur-sayuran (*vegetables*) tersebut meliputi.

tomato cucumber car:ot broccoli

Sampai dengan akhir siklus II ditemukan penambahan kosakata untuk kategori ini dan telah digunakan oleh peserta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat tes akhir, yaitu:

corn eggplant mushroom peas

7. Bagian tubuh (*part of body*)

Terdapat beberapa kosakata pada kategori ini yang dapat diketahui oleh peserta pada tes awal, antara lain seperti di bawah ini.

nose eye hair

Terdapat beberapa kosakata pada kategori ini yang dapat diketahui oleh peserta pada tes akhir siklus I, antara lain seperti di bawah ini.

nose eye hair lips

Namun, pada tes akhir siklus II beberapa kosakata untuk kategori ini mengalami peningkatan, kosakata untuk kategori bagian tubuh (*part of body*) yang mengalami peningkatan antara lain.

ear foot fingers head tongue

Peningkatan penguasaan kosakata melalui permainan kartu bergambar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Peningkatan Kosakata dari Tes Awal – Tes Akhir Siklus II

Kategori Kosakata		Jumlah Penguasaan Kosakata		
		Tes awal	Siklus I	Siklus II
Hewan (<i>animal</i>)		2	6	8
Keluarga (<i>family</i>)		3	5	9
Buah-buahan (<i>fruits</i>)		4	6	9
Angka (<i>number</i>)		3	5	9
Benda-benda (<i>things</i>)		3	4	9
Sayur-sayuran (<i>vegetables</i>)		2	4	8
Bagian tubuh (<i>part of body</i>)		3	4	9
Total		17	30	59
Total dalam persentase (%)		26,9%	47,6%	93,6%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa penguasaan kosakata mengalami peningkatan dari semua kategori pada tes awal sampai dengan siklus II. Peningkatan tertinggi ditemukan pada kategori benda-benda (*things*) dan bagian tubuh (*part of body*), dari tes siklus I ke siklus II. Sebaliknya, peningkatan terendah terjadi pada peralihan tes awal ke siklus I untuk kategori yang sama. Pada tes awal penguasaan kosakata peserta untuk ke tujuh kategori berjumlah 26,9% (17 kata). Pada akhir siklus I menjadi 47,6% (30 kata) dan sampai akhir siklus II menjadi 93,6% (59 kata). Peningkatan tertinggi terjadi pada siklus II, yaitu 46% (29 kata).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi penerapan permainan kartu bergambar berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata dari ke tujuh kategori yang digunakan dalam permainan tersebut. Ini dapat dibuktikan dari perbandingan test awal, test akhir siklus I dan siklus II. Pada tes awal, penguasaan kosakata peserta sangat minim, namun pada tes akhir siklus I dan II terjadi penambahan penguasaan kosakata dari berbagai kategori yang dapat kuasai oleh peserta. Peningkatan penguasaan yang terjadi pada siklus II cukup signifikan, ditemukan sebanyak

47,1% (29 kata) baru yang mampu digunakan oleh pererta, sehingga penguasaan kosakata sampai dengan tes akhir siklus II menjadi 93,6% (59 kata) dari berbagai kategori.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi*. Jakarta: Bhineka Cipta.
- DeCamp, David. 1969. *Linguistics- Linguistics and Teaching Foreign Languages*. USA: Voice of America Forum Series.
- Harmer, Jeremy. 2008. *The Practice of English Language Teaching: The Forth Edition*. Cambridge: Pearson Education Limited.
- Hatch, Evelyn dan Cheryl Brown. 2001. *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. Cambridge University Press.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Pilkulski, John J. and Shane Templeton. 2004. *Teaching and Developing Vocabulary: Key to Long-Term Reading Success*. USA: Houghton Mifflin Company. Available from: URL: http://www.eduplace.com/marketing/nc/pdf/author_pages.pdf
- Richard, J., Platt J., Weber, H. 1985. *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. London: Longman Group Limited
- Richard, Jack C. 1976. *The Role of Vocabulary Teaching*. TESOL Querterly 10 (1)
- Simon, Quinn. 2005. *Debating Australia: Guidelines for Debaters (Australian Parliamentary System)* Quennsland: Debating Federation Author in Brisbane.
- Sujono. 2011. *Upaya Peningkatan Vocabulary melalui Teknik Role Playing pada Siswa Kelas VII di SMP 80 Jakarta*.