

**PENERAPAN METODE PERMAINAN MELALUI MEDIA *FLASH CARD*
DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS IV SDN 2 KEBASEN**

Oleh:

**Ika Widyasari¹, Kartika Chrysti Suryandari², Suropto³
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret
e-mail: dya_vdya@yahoo.com**

1. Mahasiswa PGSD FKIP UNS
- 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The application of game method by flash card in improving vocabulary ability of English in IV grade students SDN 2 Kebasen. The purpose of this research to describe application game method by flash card, in improving the vocabulary ability at the IV grade students of SDN 2 Kebasen. This research uses Classroom Action Research, in three cycles, consist of 3 meeting in each cycle. The subject amount 27 students. The result showed that the application of game method by flash card can be improve the vocabulary ability in IV grade students of SDN 2 Kebasen.*

Keyword: *games, flash card, vocabulary.*

Abstrak: Penerapan metode permainan melalui media *flash card* dalam peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan melalui media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, dalam 3 siklus, terdiri dari 3 pertemuan dalam tiap siklusnya. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode permainan melalui media *flash card*, dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen.

Kata Kunci: *permainan, flash card, kosakata.*

PENDAHULUAN

Fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 dapat tercapai dengan peran serta tenaga pendidik dalam menunjang penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Upaya mencapai penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari pembelajaran yang diselenggarakan oleh berbagai satuan pendidikan formal maupun informal. Perangkat pembelajaran tidak terlepas dari model, metode, teknik, strategi, serta media pembelajaran.

Kesemuanya saling melengkapi agar pembelajaran berkualitas dapat terwujud.

Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik tersirat makna komunikasi di dalamnya. Komunikasi dapat berjalan lancar apabila ada bahasa yang menjembatani proses komunikasi tersebut. Pada tingkat Sekolah Dasar, terdapat mata pelajaran bahasa yang harus dipelajari oleh siswa yaitu bahasa Indonesia. Selain itu, dalam kurikulum muatan lokal terdapat bahasa internasional yang harus dipelajari yaitu bahasa Inggris. Juwita mengemukakan beberapa hal mengenai bahasa Inggris diantaranya: bahasa Inggris merupakan bahasa Jermanik Barat yang berasal dari Inggris;

merupakan kombinasi antara beberapa bahasa lokal yang dipakai oleh orang-orang Norwegia, Denmark, Saxon dan Anglo dari abad ke-6-10; dari seluruh kosakata bahasa Inggris modern, \pm 50% berasal dari bahasa Perancis dan Latin; bahasa Inggris sudah diakui sebagai bahasa Internasional nomor satu (2011). Mata pelajaran bahasa Inggris di SD diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*), agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris dalam tingkat literasi tertentu. Kosakata merupakan bagian tak terpisahkan dari bahasa. Perbendaharaan kosakata yang memadai sangat berperan dalam peningkatan aspek keterampilan berbahasa, demikian halnya dengan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, mata pelajaran bahasa Inggris di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenalkan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional; (2) Membekali peserta didik untuk menghadapi tuntutan dalam rangka menyongsong era globalisasi; (3) Mengembangkan kompetensi komunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah; (4) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global (2011). Ruang lingkup bahasa Inggris di SD mencakup kemampuan komunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), serta menulis (*writing*). Guna mencapai keterampilan-keterampilan tersebut ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris SD/MI yang menyelenggarakan bahasa Inggris sebagai muatan lokal.

Kompetensi tersebut selayaknya merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam menyiapkan lulusan untuk belajar bahasa Inggris di tingkat SMP. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan kelas dan sekolah.

Anak relatif lebih mudah dididik saat memasuki usia sekolah dasar. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas IV menurut Djamarah (mengutip Suryobroto, 1990) yaitu: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; (2) amat realistis, ingin tahu dan belajar; (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus; (4) sampai kira-kira umur 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya; (5) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama (2011: 125). Karakteristik siswa kelas IV ini dapat membantu guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN 2 Kebasen hanya menekankan pada transfer ilmu, belum mensinergikan keempat aspek keterampilan berbahasa guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri. Kemampuan kosakata siswa masih sangat terbatas. Pembelajaran yang ditetapkan masih konvensional dengan media pembelajaran yang terbatas. Berdasarkan data yang peneliti peroleh, hasil belajar pada semester 1 tahun ajaran 2012/2013 KKM yang dicapai 55 dengan nilai rata-rata kelas \pm 60, yang berarti prestasi belajar bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen masih kurang.

Kondisi tersebut perlu diatasi dengan mengembangkan pembelajaran yang bersifat menyeluruh meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai. Arsyad (mengutip Gerlach dan Ely,

1971) mendefinisikan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (2011: 3). Penyertaan media pembelajaran pada penerapan suatu model ataupun metode dalam pembelajaran akan sangat membantu mengatasi kurangnya prestasi belajar bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen. Salah satunya dengan menerapkan metode permainan melalui media *flash card*. Djuanda (mengutip Soeparno, 1998) mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas guna memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan, apabila keterampilan yang diperoleh berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut disebut permainan bahasa (hlm. 94). Indriana berpendapat bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran sebesar *postcard* atau sekitar 25x30cm (2011). Arsyad membagi jenis *flash card* yang salah satunya adalah kartu gambar (berisi gambar-gambar) yang berguna untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata (2011).

Pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan harus diterapkan dalam pembelajaran agar tujuan dan fungsi pendidikan dapat berjalan sebagaimana mestinya. Metode permainan melalui media *flash card* diduga dapat menjawab masalah tersebut, sehingga perlu untuk diterapkan. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin memecahkan masalah kurangnya kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 2 Kebasen dengan menerapkan metode permainan melalui media *flash card*.

Peneliti merumuskan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu: Apakah penerapan metode permainan melalui media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen tahun ajaran 2012/2013?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen tahun ajaran 2012/2013, setelah diterapkannya metode permainan melalui media *flash card*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. PTK ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Kebasen yang beralamat di Jl.Lapangan Pompa Air Gambarsari Desa Kebasen RT 2 RW 2 Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas. PTK ini dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN 2 Kebasen tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Jenis data dalam PTK ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode permainan melalui media *flash card* yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, peneliti, dan dokumen. Beberapa teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yaitu teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk menguji kesahihan data dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi data dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam PTK ini adalah analisis deskriptif yang meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif.

Sugiyono berpendapat bahwa aktivitas dalam analisis data meliputi 3 alur kegiatan (model Miles and Huberman) yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (2009).

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 90% guru dan siswa melaksanakan metode permainan melalui media *flash card*, berdasarkan langkah-langkah yang telah disusun peneliti, yang diamati oleh observer pada saat berlangsungnya pembelajaran dan dihitung melalui akumulasi skor-skor dari deskripsi yang menunjukkan penerapan metode dan media tersebut. Hasil belajar siswa pada empat aspek keterampilan berbahasa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 harus dicapai oleh minimal 80% dari jumlah seluruh siswa kelas IV. Prosedur dalam penelitian ini yaitu setiap siklus direncanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang mana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti membuat perencanaan, meminta ijin dari sekolah yang digunakan untuk penelitian. Selain itu, peneliti membuat rencana dan skenario pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian, kegiatan pembelajarannya meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. Penerapan metode permainan melalui media *flash card* dilaksanakan pada saat kegiatan awal dan inti. Kegiatan inti dibagi dalam tiga tahap yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan awal, guru memulainya dengan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, melaksanakan apersepsi, serta orientasi mengenai hal yang harus dicapai siswa setelah pembelajaran usai. Guru juga memberikan motivasi berupa *games* ringan, bernyanyi bersama, ataupun pemberian nasihat-nasihat. Setelah kegiatan awal, selanjutnya adalah kegiatan inti eksplorasi. Pada kegiatan ini, dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *flash card* berdasarkan langkah-langkah *flash card*. Langkah *flash card* meliputi 3 tahapan yaitu: (1) kartu yang

telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa; (2) mencabut satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan; (3) memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru untuk diamati secara bergantian oleh seluruh siswa; (4) apabila *flash card* disajikan dengan cara permainan, penggunaannya disesuaikan dengan permainan. Kegiatan inti selanjutnya yaitu elaborasi. Pada tahap ini dilaksanakan permainan. Adapun permainan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah Kartu Kata, Kim Lihat (Lihat Katakan), serta *Roll Out*. Permainan Kartu Kata untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara, permainan Kim Lihat (Lihat Katakan) untuk meningkatkan keterampilan berbicara, dan permainan *Roll Out* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis. Kegiatan inti konfirmasi meliputi penyampaian hasil *sharing* baik secara kelompok kecil maupun secara klasikal, pelaksanaan evaluasi praktik dan tertulis, serta pemberian *reward* kepada kelompok ataupun siswa yang memenangkan permainan. Kegiatan akhir pembelajaran diisi dengan menyimpulkan materi, mencatat materi, menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam.

Kegiatan observasi bertujuan untuk mengevaluasi rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan, sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya. Hal-hal yang diamati adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta hasil belajar siswa. Berikut penjelasan hasil observasi terhadap guru dan siswa dari siklus I sampai III.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I-III

Pert.	Obs.	Persentase Siklus (%)		
		I	II	III
1	Guru	75,89	94,64	98,21
	Siswa	81,82	94,77	97,04
2	Guru	80,78	97,19	99,06
	Siswa	84,61	95,58	98,27
3	Guru	92,97	98,12	99,53
	Siswa	94,23	96,35	99,42
Rata-rata	Guru	83,21	96,65	98,93
	Siswa	86,89	95,57	98,24

Berdasarkan tabel 1 di atas, aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus. Pada siklus I persentase kegiatan guru mencapai 83,21%, pada siklus II 96,65% dan pada siklus III 98,93%. Persentase proses belajar siswa pada siklus I mencapai 86,89%, pada siklus II 95,57%, dan pada siklus III 98,24%. Peningkatan pembelajaran secara rata-rata telah mencapai indikator capaian kinerja penelitian yang ditetapkan yaitu 90%.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

Siklus	Rata2 Kelas	Ketuntasan	Ket.
I	72,52	69,45%	Belum Tuntas
II	80,30	82,41%	Tuntas
III	86,56	96,30%	Tuntas

Berdasarkan tabel 2, diperoleh data bahwa, nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 72,42 dengan persentase ketuntasan 69,45%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 80,30 dengan persentase ketuntasan 82,41%, sedangkan pada siklus III nilai rata-rata siswa mencapai 86,56% dengan persentase ketuntasan 96,30%. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator capaian kinerja penelitian yang ditetapkan yaitu 80%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan melalui media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen kecamatan Kebasen tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada aspek keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disampaikan saran bagi guru yaitu, pada saat pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya guru menerapkan metode permainan disertai media *flash card*, apabila guru menerapkan metode permainan dengan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Inggris hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, ataupun pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Juwita, Anne. (2011). *Mahir Berbahasa Inggris*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.