

# PENERAPAN METODE PERMAINAN MENGGUNAKAN KARTU KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SD

Oleh:

Ahmad Saefudin<sup>1</sup>, Y.Dhamayanti, S.R<sup>2</sup>, Suhartono<sup>3</sup>, Wahyudi<sup>4</sup>  
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret  
e-mail: asaef\_20@yahoo.com

**Abstrak:** Penerapan Metode Permainan menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode permainan menggunakan kartu kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD dan mengetahui metode permainan menggunakan kartu kosakata dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus tiga pertemuan. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan menggunakan kartu kosakata dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Metode Permainan, Kartu Kosakata, bahasa Inggris.

*Abstract: Applying of Game Method use Card of Vocabulary in the English Learning in the Fifth Grade Primary School. The purposes of this research is describe applying of game method use card of vocabulary in the English Learning in the fifth grade primary school and knowing do game method use card of vocabulary can improve learning of English student of fifth grade primary school. This Research use technique classroom action research. Procedure research of class action in the form of planning, action, obsevation, and refleksion. Execution of action executed in three cycle, each cycle three meeting. The results showed that the applying of game method use card of vocabulary could improve result and study learn English in the fifth grade Primary Schools.*

*Keywords: Game methode, card of vocabulary, English.*

## PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan penting terutama dalam pengungkapan pikiran seseorang atau merupakan sarana untuk berfikir, menalar dan menghayati kehidupan. Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang menjadi pelajaran yang mendunia dan dipakai dimana-mana. Bahasa Inggris dalam GBHN 1999-2004 ditempatkan pada posisi yang sangat penting dalam konteks pendidikan nasional dan telah menyentuh berbagai wahana dalam kaitannya dengan politik, ekonomi, sosial dan budaya. Dalam GBHN diamanatkan bahwa kemampuan berbahasa asing perlu ditingkatkan untuk memperluas cara berpikir, memperkuat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi,

serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam masyarakat internasional. Penguasaan kosakata bahasa Inggris pada usia sekolah dasar merupakan dasar yang kuat untuk penguasaan kosakata pada usia selanjutnya. Seorang guru dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang menarik dalam pembelajaran dengan harapan siswa tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi yang harus mereka hafalkan dan siswa merasa terus tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Secara garis besar melalui pengamatan di lapangan, siswa mengalami kesulitan

mengikuti pelajaran bahasa Inggris karena siswa kurang bahkan tidak menguasai kosakata. Akibat yang ditimbulkan karena kurangnya penguasaan kosakata yaitu siswa kesulitan untuk menulis, banyak kesalahan dalam penulisan, masih kaku dan kurang percaya diri dalam pengucapan, serta kurang konsentrasi dan kesulitan dalam mendengarkan serta mengartikan kata-kata sederhana yang diucapkan oleh guru.

Selain kurangnya penguasaan kosakata, penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga diindikasikan sebagai faktor penyebab tidak maksimalnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V SD. Guru harus mencari solusi dari masalah-masalah yang timbul di lapangan, yaitu mencari metode dan media pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut salah satunya adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran yang memadukan antara metode permainan dan media kartu kosakata. Permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang menyajikan hal-hal yang konkret dan melatih anak dalam penguasaan kosakata lewat permainan yang dimainkannya, sedangkan media kartu kosakata merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk keperluan mencatat atau menuliskan kata-kata yang terdapat dalam suatu tema mata pelajaran. Melihat kondisi di lapangan bahwa anak usia sekolah dasar suka sekali dengan permainan dan suka bermain dengan media yang menarik, maka pembelajaran dengan menggabungkan antara metode permainan dan media kartu kosakata ini perlu untuk diterapkan.

Karakteristik anak usia SD menurut Sumantri dan Permana (mengutip pendapat Bassett, Jacka, dan Logan) adalah secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri, senang bermain dan lebih suka bergembira riang, suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, suka mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru, suka tergetar perasaannya untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami

ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan, mereka belajar efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi, dan mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya (2001: 11). Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan metode permainan yang dibantu dengan media kartu kosakata sebagai sarana dalam membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, 2) memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Ruang lingkup bahasa Inggris di SD meliputi empat aspek yaitu: 1) mendengarkan, 2) membaca, 3) berbicara, 4) menulis (Tim Penyusun KTSP, 2008).

Metode menurut Suharso dan Retnoningsih adalah cara yang telah diatur dan berpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya (2011: 321). Sanjaya menyatakan “metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal” (2009: 147). Sumantri dan Permana menyatakan bahwa “metode merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan” (2001: 114). Jadi dapat disimpulkan bahwa metode adalah segala cara yang telah diatur dan dipikirkan baik-baik yang ditempuh oleh guru untuk mengimplementasikan/menerapkan rencana/tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan agar tercipta suatu situasi pengajaran yang menyenangkan dan hasil belajar siswa memuaskan.

Padmono menyatakan bahwa “metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk

permainan” (2011: 141). Permana mendefinisikan “metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam untuk permainan” (2009). Arisnawati mendefinisikan “metode permainan adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai (2009: 13). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran atau cara mengajar yang dilaksanakan melalui berbagai macam bentuk permainan guna menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Padmono menyatakan bahwa kelebihan metode permainan adalah dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, dapat menguatkan konsep yang telah dipahami, dan dapat mengembangkan motivasi intrinsik (2011: 142).

Media pembelajaran menurut Sumantri dan Permana (mengutip pendapat Briggs, 1970) adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar. Masih menurut Sumantri dan Permana (mengutip Dinje Borman Rumumpuk, 1988) media adalah setiap alat baik *hardware* maupun *software* yang digunakan sebagai media komunikasi yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi maupun komunikasi dalam rangka meningkatkan keefektifan dan merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Media kartu kosakata merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk keperluan mencatat atau menuliskan kata-kata yang terdapat dalam suatu tema mata pelajaran.

Langkah-langkah penggunaan metode permainan secara umum menurut Fandy yaitu pada tahap awal guru terlebih dahulu

menentukan topik/materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran. Setelah itu guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan. Setelah persiapan matang guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran. Selanjutnya siswa dibagi atas individu atau kelompok, kemudian siswa melaksanakan kegiatan permainan tersebut dengan dipimpin oleh guru. Usai tahap pelaksanaan, siswa berhenti melakukan permainan kemudian melaporkan hasil dari permainan. Setelah tahap pelaksanaan selesai guru memberikan kesimpulan mengenai pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran (2011).

Langkah-langkah tersebut sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media kartu kosakata menurut Suyatno (2004) yang menyatakan ada bermacam-macam teknik penggunaan kartu kosakata antara lain teknik kata benar dan salah, tempel kata, pilih kata. Langkah-langkah yang hampir sama dalam bermacam-macam teknik penggunaan kartu kosakata antara lain 1) guru menyediakan kartu kosakata, 2) guru membagi kartu kosakata ke dalam kelompok atau perorangan, 3) guru memberikan penjelasan singkat tentang penggunaan kartu kosakata, 4) guru memberikan motivasi bagi para siswa, 5) guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran atau permainan yang baru dilaksanakan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana penerapan metode permainan menggunakan kartu kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD?
- 2) Apakah metode permainan menggunakan kartu kosakata dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD?

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan penerapan metode permainan menggunakan kartu kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD.

- 2) Mengetahui apakah metode permainan menggunakan kartu kosakata dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus tiga pertemuan.

Penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode permainan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Tamanwinangun. Penelitian pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan kartu kosakata dilaksanakan di SD Negeri 2 Plarangan. Kedua penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2011/2012 tepatnya dari bulan Maret 2012 sampai dengan Mei 2012.

Pada tahap perencanaan peneliti mempelajari kurikulum atau silabus untuk mengetahui kompetensi dasar dan materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran, lalu menentukan waktu penelitian. Setelah itu peneliti menyusun RPP pelaksanaan tindakan, menyiapkan media apa saja yang akan digunakan dalam pembelajaran, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes, lembar observasi, lembar kuesioner dan menentukan observer. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi siswa, teman sejawat, peneliti dan, dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, tes, dan kuesioner. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam tiga siklus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2012 sampai bulan Mei 2012. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi

kegiatan awal, inti, dan akhir. Pada kegiatan awal dimulai dengan salam, berdoa, mengkondisikan siswa, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan apersepsi untuk menghubungkan materi yang telah didapat siswa sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai acuan bagi siswa. Dalam kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan yang dibantu dengan media kartu kosakata. Selama proses pembelajaran, guru memberikan penilaian kepada siswa, baik penilaian proses maupun penilaian hasil.

Semakin baiknya langkah pembelajaran yang digunakan dan semakin siswa bersemangat belajar maka hasil belajar pun semakin meningkat. Pada Siklus I masih kurang baik, terbukti dengan masih terdapat banyak siswa yang belum tuntas pada penilaian hasil yang dicapai siswa, sehingga masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan yang cukup baik, akan tetapi belum menunjukkan keberhasilan. Penelitian kemudian melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III dapat dikatakan baik sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini.

Berikut peneliti sajikan perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari kondisi awal, Siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Inggris dari Kondisi Awal, Siklus I, II, III

|      | Persentase Ketuntasan % |                    |
|------|-------------------------|--------------------|
|      | SDN 3<br>Tamanwinangun  | SDN 2<br>Plarangan |
| Awal | 40,54                   | 25,00              |
| S1   | 97,20                   | 50,00              |
| S2   | 89,19                   | 62,50              |
| S3   | 91,67                   | 75,00              |

Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu 1) menentukan topik/materi permainan, 2) menyiapkan alat dan bahan permainan, 3) menyusun petunjuk atau langkah permainan,

4) menjelaskan maksud dan tujuan permainan, 5) membagi siswa dalam individu atau kelompok, 6) pelaksanaan kegiatan permainan, 7) melaporkan hasil permainan, 8) memberikan kesimpulan mengenai konsep dalam tujuan pembelajaran. Langkah-langkah ini peneliti peroleh berdasarkan pehasil penelitian di lapangan dengan menyederhanakan langkah-langkah penggunaan metode permainan menurut Fandy (2011).

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Tiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti melaksanakan tindakan dengan melakukan perbaikan demi perbaikan mulai dari pelaksanaan tindakan siklus I hingga siklus III. Kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan pembelajaran telah diperbaiki pada pembelajaran-pembelajaran selanjutnya hingga terlaksana kegiatan pembelajaran yang baik dan maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan metode permainan pada pembelajaran bahasa Inggris diketahui dapat meningkatkan keaktifan dan keantusiasan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian proses dalam penelitian ini diketahui dalam hal keaktifan persentase siswa yang aktif dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Diketahui pada kondisi awal terlihat sebagian besar siswa tidak antusias selama pembelajaran Bahasa Inggris, namun pada siklus I dapat mengalami peningkatan. Terlihat sudah mulai banyak siswa yang antusias selama pembelajaran. Siswa terlihat senang, antusias, dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu diketahui juga metode permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Persentase siswa yang tuntas pada siklus I adalah 97,22%. Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih kurang maksimal dan masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan

perbaikan siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada tindakan sebelumnya dan untuk mencapai pelaksanaan pembelajaran yang maksimal.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan. Siswa semakin aktif, terlihat lebih senang, antusias, dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Persentase siswa yang tuntas jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II ini mengalami penurunan yaitu dari 97,22% menjadi 89,19%. Jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I, siklus II mengalami penurunan. Hal tersebut dikarenakan materi pada siklus II lebih sulit dibandingkan materi pada siklus I. Meskipun hasil dari siklus II mengalami penurunan bukan berarti peneliti mengalami kegagalan pada siklus II karena hasil dari penilaian hasil yang dicapai pada siklus II masih mencapai indikator yang diharapkan. Selain itu berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti masih menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran juga masih kurang maksimal dan masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan perbaikan siklus III untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada tindakan sebelumnya dan untuk mencapai pelaksanaan pembelajaran yang maksimal.

Pada pelaksanaan tindakan siklus III terjadi peningkatan pembelajaran. Kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran sebelumnya berhasil diminimalkan sehingga tercapai pelaksanaan pembelajaran yang maksimal dan terjadi peningkatan. Siswa terlihat lebih aktif, lebih senang, antusias, dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Data penilaian hasil siklus III diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas jika dibandingkan dengan siklus II, pada siklus III ini mengalami peningkatan yaitu dari 89,19% menjadi 91,67%.

Penggunaan metode permainan pada pembelajaran bahasa Inggris diketahui dapat meningkatkan keaktifan dan keantusiasan siswa dalam pembelajaran. Dari siklus ke siklus diketahui siswa terlihat senang, antusias, dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Metode permainan diketahui

dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini membuktikan ada peningkatan pembelajaran menggunakan metode permainan baik secara proses maupun hasil. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan Padmono bahwa kelebihan metode permainan adalah dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, dapat menguatkan konsep yang telah dipahami, dan dapat mengembangkan motivasi intrinsik (2011: 142).

Dalam penelitian ini ditemukan penggunaan metode permainan pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penilaian hasil diketahui persentase siswa yang tuntas mengalami peningkatan yaitu dari kondisi awal 40,54% menjadi 97,22% pada siklus I, namun pada siklus II mengalami penurunan menjadi 89,19%, hal ini dikarenakan materi yang lebih sulit dibandingkan pada siklus I, dan pada siklus III dapat diperbaiki dengan meningkat lagi menjadi 91,67%. Walaupun sempat mengalami penurunan namun bukan berarti peneliti mengalami kegagalan, karena indikator keberhasilan sebesar 85% siswa tuntas dalam pembelajaran sudah tercapai. Hal ini membuktikan ada peningkatan pembelajaran menggunakan metode permainan baik secara proses maupun hasil.

Penggunaan media kartu kosakata dalam kegiatan pembelajaran dirancang agar siswa lebih tertarik dan antusias pada pelajaran, memberi kesempatan agar siswa memiliki kesempatan berinteraksi dan bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompok dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa diharapkan dapat menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti sependapat dengan Suprijono (2011) bahwa pembelajaran berpusat pada siswa yang meliputi proses, cara, dan perbuatan sebagai upaya guru untuk menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Pembelajaran yang dipusatkan pada siswa diharapkan dapat

memberikan pembelajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan penelitian menggunakan kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V yang dilaksanakan dari siklus I sampai siklus III dapat diketahui respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan kartu kosakata berlangsung, siswa menjadi antusias dan tertarik, bersemangat, aktif dan tidak merasa bosan. Namun ada juga beberapa siswa yang kurang antusias karena adanya perbedaan karakteristik pada siswa. Beberapa siswa merasa bingung dan kesulitan untuk mengikuti pembelajaran karena adanya perbedaan kemampuan kognitif, karena pada siswa kelas V ini terdapat jurang yang tinggi antara siswa dengan kemampuan kognitif yang rendah dan siswa dengan kemampuan kognitif yang tinggi.

Ketuntasan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk memahami dan menerapkan kosakata-kosakata asing yang sudah mereka dapatkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Inggris menggunakan kartu kosakata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III. Berdasarkan penilaian hasil diketahui persentase siswa yang tuntas mengalami peningkatan yaitu dari kondisi awal sebesar 25,00%, pada siklus I masih tetap sebesar 50,00%, meningkat menjadi 62,50% pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 75,00% pada siklus III.

Keberhasilan yang dialami oleh dua penelitian sudah sesuai dengan indikator penelitian. Dengan demikian peneliti memutuskan tidak melakukan tindakan perbaikan lagi karena pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan apa yang direncanakan dan hasilnya telah sesuai dengan apa yang diharapkan dimana semua indikator kinerja telah tercapai atau dengan kata lain, peneliti telah mencapai keberhasilan dalam penelitian ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan metode permainan menggunakan kartu kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD dapat diambil kesimpulan: langkah-langkah penggunaan metode permainan yaitu 1) Menentukan topik/materi permainan, 2) Menyiapkan alat dan bahan permainan, 3) Menyusun petunjuk atau langkah permainan, 4) Menjelaskan maksud dan tujuan permainan, 5) Membagi siswa dalam individu atau kelompok, 6) Pelaksanaan kegiatan permainan, 7) Melaporkan hasil permainan, 8) Memberikan kesimpulan mengenai konsep dalam tujuan pembelajaran.

Penggunaan metode permainan menggunakan kartu kosakata dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD. Terbukti dengan siswa menjadi antusias, tertarik, bersemangat, aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dengan semakin meningkatnya persentase ketuntasan siswa dalam penilaian hasil mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan beberapa saran di antaranya: 1) guru seharusnya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pada akhirnya dapat termotivasi serta menimbulkan minat siswa dalam mempelajari konsep yang akan diajarkan, 2) guru sebaiknya menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran sesuai karakteristik anak, guru menyiapkan atau merancang proses pembelajaran yang PAIKEM, salah satunya adalah dengan menggunakan media kartu kosakata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arisnawati, D. 2009. *Penggunaan Metode Bermain Benda-benda Konkret dalam Peningkatan Keterampilan Hitung Dasar Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Kebumen*. Surakarta: UNS
- Fandy. 2011. *Games Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Lebih Menyenangkan*. Diakses dari <http://fandy-trk.blogspot.com/2011/01/games-untuk-pembelajaran-bahasa-inggris.html> pada tanggal 26 September 2011.
- Padmono, Y. 2011. *Manajemen Pembelajaran di Kelas*. Salatiga: Widya Sari Press
- Permana, M.T. 2009. *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Karangan Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Di Kelas V SDN Cibulan II Desa Cibulan Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Jurnal diakses dari pada tanggal 10 Februari 2011
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Suharto dan Retnoningsih, A. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya.
- Sumantri, M dan Permana, J. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka
- Suyatno. (2004). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Tim Penyusun KTSP. 2008. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Negeri Kejawang Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen*. Kebumen.