

PENGARUH MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

SCRABBLE USE ON ENGLISH VOCABULARY MASTERY FOR ELEMENTARY STUDENTS

Elina Yuanita

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

elinayuanita22@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan *pretest posttest control group design*. Sampel penelitian adalah sebanyak 21 siswa kelas A sebagai kelas eksperimen dan sebanyak 21 siswa kelas B sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *Independent T Test*. Hasil penelitian diketahui bahwa ada pengaruh positif penggunaan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil analisis data pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($80,48 > 59,52$); dan pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($67,86 > 59,76$).

Kata kunci: media *Scrabble*, penguasaan kosakata, bahasa Inggris

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of Scrabble media on the mastery of English vocabulary in grade IV students SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. This research is a quasi-experimental research with pretest posttest control group design. The sample of this research is 21 students of class A as experiment class and 21 students of class B as control class. Methods of data collection using observation, tests, and documentation. Data analysis technique using Independent T Test. The result of the research is known that there is positive influence of Scrabble media usage on mastery of English vocabulary in fourth grade students of SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. This is shown from the value of significance level of $0.000 < 0,05$. The results of data analysis in the experimental class had a posttest average value greater than the pretest average ($80.48 > 59.52$); and in the control class it is known that the posttest average is greater than the pretest average ($67,86 > 59,76$).

Keywords: media *Scrabble*, vocabulary mastery, English

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang digunakan secara luas dalam setiap aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan, pendidikan, kebudayaan, bisnis, dan hiburan. Depdiknas (2006: 5) menyebutkan bahwa hal yang paling mendasar dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah tentang penguasaan kosakata. Dalam menguasai keterampilan reseptif dan produktif siswa harus didukung oleh kosakata Bahasa Inggris. Sebagai standar kompetensi (inti) yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris maka perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) merupakan hal yang penting.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang. Yunisah (2007: 11) mengemukakan bahwa penguasaan kosakata merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan penguasaannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk mengukur jumlah kosakata, pertama dengan menggunakan kamus dan kedua memakai frekuensi jumlah kosakata yang dipakai. Nation (1993) menyatakan bahwa metode sampling dari

kamus yang baik dapat dijadikan tes pengukuran. Mengukur jumlah kosakata dengan menggunakan kamus dilakukan dengan cara mengambil kata pertama dari setiap 10 halaman kamus, pengambilan kosakata tersebut tergantung pada seberapa banyak jumlah kosakata seseorang, caranya dengan mengambil kata-kata dari satu lembar halaman itu kemudian menanyakan pada siswa untuk menjelaskan arti kata itu baik dalam Bahasa Inggris maupun dalam Bahasa Indonesia. Jika kamus yang digunakan berisi 30.000 kata dan peserta didik mengetahui dua pertiganya, maka dapat dikatakan peserta didik tersebut menguasai 20.000 kosakata (Nation, 1990).

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta untuk mengetahui penggunaan media *Scrabble*. Berdasarkan pengamatan di SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta pada hari Selasa, tanggal 11 April 2017 diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang menyebabkan siswa mudah bosan dalam mengikuti pelajaran, guru belum memaksimalkan media yang digunakan dan bahan ajar yang digunakan adalah LKS dan pengetahuan yang dimiliki guru, sehingga materi kurang berkembang. Selain itu, siswa merasa pembelajaran bahasa Inggris sulit, sehingga mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil observasi dan wawancara menemukan bahwa faktor yang diduga sebagai penyebab rendahnya prestasi belajar siswa tentang memahami bacaan bahasa Inggris antara lain adalah guru kurang membiasakan siswa berbicara dengan Bahasa Inggris di dalam kelas sehingga siswa tidak terbiasa mendengar atau melafalkan berbahasa Inggris dalam keseharian di kelas. Selain itu, siswa yang mempunyai kamus bahasa Inggris masih sedikit, sehingga menyebabkan kurang menguasai dalam perbendaharaan *vocabulary* (kosa kata).

Masalah lainnya yang timbul dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta diduga karena

kurang maksimalnya penggunaan media, pembelajaran masih didominasi oleh ceramah guru sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar, LKS sebagai bahan ajar utama sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa kurang berkembang, serta guru belum memaksimalkan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa kesulitan menyerap pembelajaran dan menghafal kosakata yang diajarkan dikarenakan pembelajaran tersebut kurang menarik dan membosankan.

Pentingnya sebuah proses pembelajaran dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris tidak bisa terlepas dari pemanfaatan salah satu media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Indriana (2011: 15) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bahan, alat, ataupun metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian melalui sebuah media pembelajaran dengan menggunakan media *Scrabble* di SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Alasan utama peneliti memilih media *Scrabble* dibandingkan dengan media yang lain karena media ini belum pernah digunakan di SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, alasan peneliti memilih media *Scrabble* karena media *Scrabble* dianggap dapat menstimulasikan kinerja otak manusia untuk berpikir ke depan sehingga ia dapat memprediksi langkah-langkah yang dapat diambil (seperti catur). Pada pembelajaran menggunakan media *Scrabble* juga mampu mengasah daya ingat dari otak kita karena dibutuhkan memori yang besar untuk menghafal isi dari kamus.

Media *Scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. Beberapa kelebihan media permainan *Scrabble* dilihat dari berbagai aspek, antara lain: (1)

Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat; (2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki; (3) Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur; (4) Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal; dan (5) Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

Menyusun *vocabulary* (kosa kata) yang dilakukan oleh siswa dengan pilihan huruf yang terdapat pada permainan *Scrabble*, sehingga siswa lebih mengingat karena kemudahan dalam mencari kata tersebut, dan dari bermain *Scrabble* siswa dapat menambah *vocabulary* bahasa Inggris. Media *Scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar.

Pola pemanfaatan, pemanfaatan media permainan *Scrabble* menggunakan pola pemanfaatan dalam situasi kelas karena dalam proses pemanfaatan seorang guru terlebih dahulu menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran setelah itu baru memanfaatkan media pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media permainan *Scrabble* dalam proses pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris. Diharapkan dengan adanya media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Sadiman (2011: 189) menjelaskan bahwa permainan *Scrabble* adalah permainan dengan menggunakan pola pemanfaatan yang hanya dapat dilakukan di dalam situasi kelas. Pemanfaatan media permainan *Scrabble* dalam proses pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mempelajari penguasaan kosakata pada Bahasa Inggris. Hal ini menjadi penting mengingat, dengan adanya media permainan *Scrabble* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa

kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan *pretest posttest control group design*. Alasan peneliti memilih metode *quasi experimental design* karena penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta yang terdiri dari dua kelas dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum mendapat perlakuan, kedua kelas diberikan tes awal sebagai *pre-test* (O_1). Kemudian pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X) menggunakan media *Scrabble*, sedangkan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media *Scrabble*. Setelah diberi perlakuan, kedua kelas diberi tes sebagai *post-test* (O_2).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2017 sampai dengan bulan Oktober 2017. Lokasi penelitian berada di SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta yang terdiri dari dua kelas sebanyak 42 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu pengambilan berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Karakteristik sampel pada kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas yang mempunyai hasil belajar rendah dan merupakan kelas yang belum pernah mengikuti les bahasa Inggris pada pendidikan non formal. Sedangkan, karakteristik sampel pada kelas kontrol adalah kelas yang mempunyai hasil belajar lebih tinggi dari kelas eksperimen dan beberapa siswa pada kelas kontrol pernah mengikuti les bahasa Inggris pada pendidikan

non formal. Adapun kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah siswa kelas A dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa dan siswa kelas B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

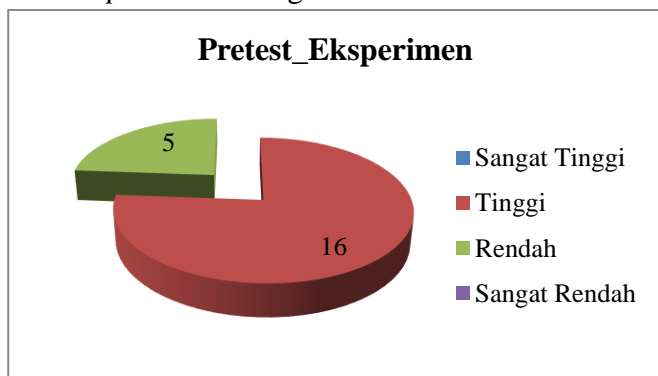
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis, observasi, dan dokumentasi. Validitas menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha*. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,600 (Arikunto, 2010: 124). Teknik analisis data menggunakan uji analisis komparatif dengan uji *Independent T Test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data Pretest Kelas Eksperimen

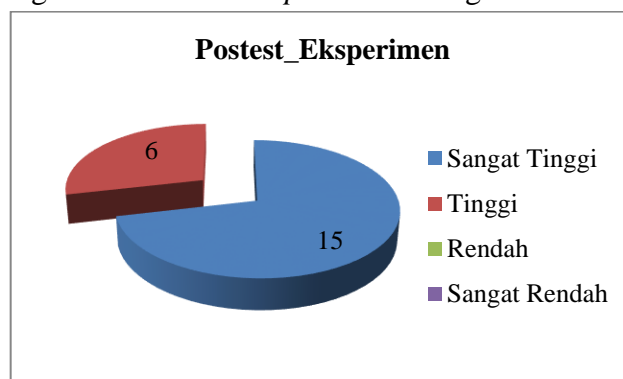
Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV A SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta sebelum diberi perlakuan menggunakan media *Scrabble* tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah (0,00%), berada pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa (76,20%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 5 siswa (23,80%). Berikut hasil analisis data yang digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 1. *Pie Chart Pretest* Kelas Eksperimen

Data Posttest Kelas Eksperimen

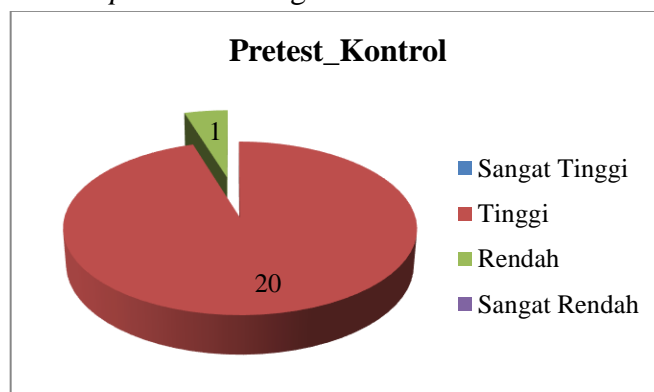
Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV A SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta setelah diberi perlakuan menggunakan media *Scrabble* berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa (71,40%), berada pada kategori tinggi sebanyak 6 siswa (28,60%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah serta sangat rendah (0,00%). Berikut hasil analisis data yang digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 2. *Pie Chart Posttest* Kelas Eksperimen

Data Pretest Kelas Kontrol

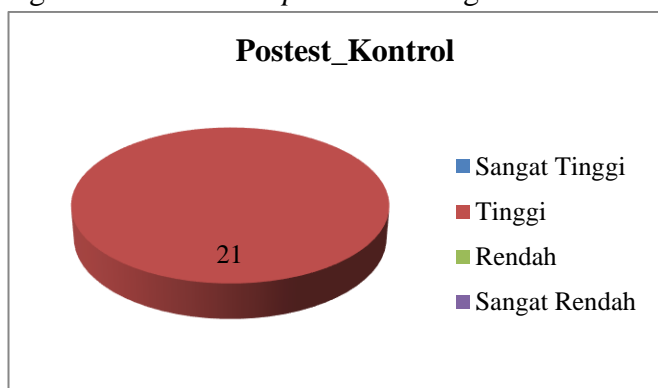
Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV B SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta menggunakan metode ceramah tidak ada yang berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah (0,00%), berada pada kategori tinggi sebanyak 20 siswa (95,24%), dan berada pada kategori rendah sebanyak 1 siswa (4,76%). Berikut hasil analisis data yang digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 3. *Pie Chart Pretest* Kelas Kontrol

Data Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV B SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta menggunakan metode ceramah berada pada kategori tinggi sebanyak 21 siswa (100,00%), dan tidak ada yang berada pada kategori sangat tinggi, rendah, sangat rendah (0,00%). Berikut hasil analisis data yang digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 4. Pie Chart Posttest Kelas Kontrol

Rangkuman Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika

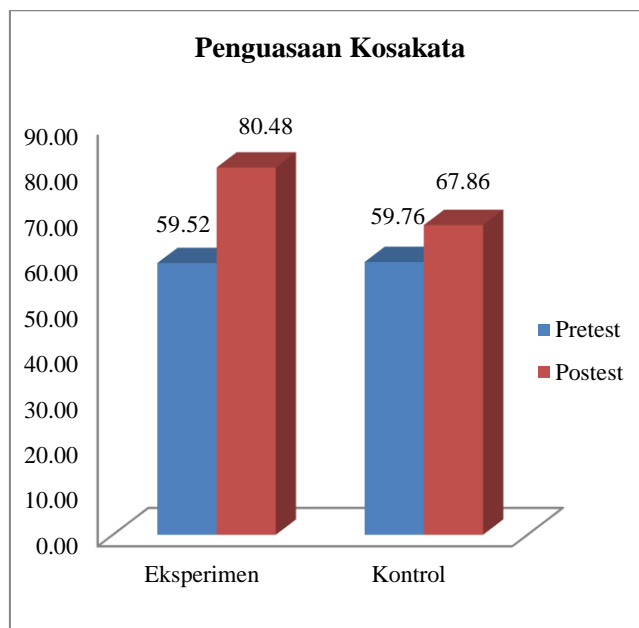
Berikut hasil analisis data berdasarkan nilai rata-rata permasing-masing kelas pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 1. Rangkuman Prestasi Belajar Siswa

No	Kelas	Sub Indikator	Nilai Mean	Gai n Score
1	Kelas Eksperimen	Pretest	59,5	70,0
2		Posttest	80,4	
3	Kelas Kontrol	Pretest	59,7	63,8
4		Posttest	67,8	

Berikut penggambaran hasil analisis data melalui diagram batang berdasarkan permasing-

masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang mewakili *pretest* dan *posttest*.



Gambar 5. Diagram Batang Rangkuman Prestasi Belajar Siswa

Gambar di atas menunjukkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($80,48 > 59,52$); dan pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($67,86 > 59,76$).

Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

Berikut adalah hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kelompok	p (Sig.)	Ket
Kelas Eksperimen	Pretest	0,189	Normal
	Posttest	0,375	
Kelas Kontrol	Pretest	0,172	Normal
	Posttest	0,536	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ($p > 0,05$); sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas.

Uji Homogenitas Variansi

Berikut adalah hasil uji homogenitas variansi data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelas	Kelompok	D b	F _h	F _t	p (Sig.)	Ket.
Kelas Eksperi men	<i>Pretest</i> Eksperimen	1: 4	2,7	4,0	0,1	Homo gen
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0	72	85	04	
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i> Eksperimen	1: 4	0,0	4,0	0,7	Homo gen
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0	80	85	78	

Dari data di atas menunjukkan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* diketahui nilai F_{hitung} (F_h) lebih kecil dari F_{tabel} (F_t) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), artinya data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol tersebut bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “ada pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta”. Berikut hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent T Test*

Kelompok	Me an	t _{hitu ng}	t _{tabel 1}	Sig.	Ket.
<i>Posttest</i> Eksperi men	80,4 7	6,8 54	1,9 89	0,0 00	T _{hitung} > t _{tabel} (signifik an)
<i>Posttest</i> Kontrol	67,8 5				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,854 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 1,989. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($6,854 > 1,989$). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_a dalam penelitian ini dinyatakan **diterima**.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($6,854 > 1,989$) dan taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil analisis data pada kelas eksperimen diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($80,48 > 59,52$); dan pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($67,86 > 59,76$). Artinya, nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media *Scrabble* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan perlakuan dengan metode ceramah.

Bahasa Inggris terpadu melibatkan belajar keterampilan dalam menulis, tata bahasa, berbicara, mendengarkan, membaca dan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wokas (2011) dengan judul “Studi Penggunaan Elektronik Kamus Di Mengajar Kosakata Atas Siswa SMP 14 Malang”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kamus elektronik dapat membantu mereka untuk menemukan arti atau definisi dari berbagai macam kata-kata dan frase-frase bahasa Inggris, (2) kamus elektronik dapat digunakan untuk menemukan sinonim dan antonim dari sebuah kata, (3) kamus elektronik dapat digunakan untuk

melatih pelafalan (*pronunciation*) dari kata-kata yang dicari, (4) kamus elektronik dapat menghemat waktu dalam proses belajar mengajar karena guru dan siswa tidak perlu mencari-cari arti dari sebuah kata di dalam kamus yang berbentuk buku, dan (5) kamus elektronik sangat praktis digunakan untuk menemukan kata-kata yang dicari, hanya dengan mengetik atau memasukkan kata atau frase tersebut dengan *keyboard* komputer, dan hasilnya dapat langsung ditampilkan di LCD.

Dalam setiap pembelajaran bahasa Inggris, kosakata adalah dasar yang penting. Maka dari itu, dalam menerapkan pembelajaran kosakata tersebut, pada dasarnya guru harus mampu menguasai sarana yang tepat untuk mengakomodasi pembelajaran kosakata. Menurut Izzan (2010: 28) pada proses pembelajaran bahasa harus diperhatikan empat faktor yang sangat mempengaruhi dalam penerapan pembelajaran kosakata ini, yaitu faktor dari guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran dan materi pelajaran. Empat faktor tersebut menjadi bagian penting dari usaha membantu dan memudahkan proses belajar mengajar.

Peran media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu melancarkan transfer ilmu tentang kosakata dapat sangatlah esensial, karena dengan menggunakan media pembelajaran yang atraktif dan kreatif akan makin memudahkan penyampaian transfer ilmu itu sendiri. Pada dasarnya untuk mampu membawa pelajaran kosakata ini guru haruslah memiliki penguasaan mumpuni dan sifat yang mampu mendorong siswa untuk meraih tujuan utama pembelajaran kosakata itu sendiri. Oleh karena itu, guru memerlukan suatu media baru yang lebih mengandalkan keaktifan siswa untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menggunakan media *Scrabble*. Media *Scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. Beberapa kelebihan media permainan *Scrabble*

dilihat dari berbagai aspek, antara lain: (1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat; (2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki; (3) Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur; (4) Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal; dan (5) Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

Hal ini sejalan dengan teori Soeparno (1980: 64-65) yang menjelaskan bahwa untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris tidak bisa terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Media sebagai salah satu penunjang pembelajaran merupakan alternatif solusi untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar, khususnya di kelas. Terdapat beberapa kelebihan dari permainan bahasa sebagai media pembelajaran, diantaranya yaitu permainan bahasa merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar keaktifan pembelajar dalam proses belajar mengajar, untuk membangkitkan kembali kegairahan pembelajar dalam belajar yang sudah mulai lesu, sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong pembelajar untuk berlomba-lomba maju, permainan bahasa memupuk berbagai sikap yang positif seperti solidaritas, kreatifitas, dan rasa percaya diri, dan materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesankan sehingga sulit dilupakan.

Pada saat pembelajaran Bahasa Inggris setelah menggunakan media *Scrabble*, siswa merasa lebih mudah dalam mengenal berbagai macam kosakata dalam bentuk makna kata, sinonim, dan antonim. Siswa menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, saat diterapkannya pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media *Scrabble* tersebut pembelajaran menjadi menyenangkan namun tetap efektif. Media *Scrabble* ini membuat proses pembelajaran Bahasa Inggris menjadi kondusif dan

menyenangkan. Siswa menjadi aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Selain itu, permasalahan-permasalahan pada saat observasi awal seperti siswa sulit memahami kata-kata dalam bahasa Inggris, penyerapan tentang materi yang diajarkan menjadi kurang sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal, siswa masih kesulitan untuk mengingat kosakata bahasa Inggris, siswa merasa pembelajaran bahasa Inggris sulit, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, guru kurang membiasakan siswa berbicara dengan Bahasa Inggris di dalam kelas, siswa kurang menguasai dalam perbendaharaan *vocabulary* (kosa kata), siswa mudah bosan dalam mengikuti pelajaran sudah tidak ditemukan kembali karena penggunaan media *Scrabble* dalam proses pembelajaran sudah optimal.

Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($80,48 > 59,52$); dan pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($67,86 > 59,76$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media *scrabble* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan perlakuan dengan metode ceramah.

Temuan penelitian yang dilakukan oleh Wokas (2011) dengan judul “Studi Penggunaan Elektronik Kamus Di Mengajar Kosakata Atas Siswa SMP 14 Malang” menemukan jika (1) Kamus elektronik dapat membantu mereka untuk menemukan arti atau definisi dari berbagai macam kata-kata dan frase-frase bahasa Inggris, (2) kamus elektronik dapat digunakan untuk menemukan sinonim dan antonim dari sebuah kata, (3) kamus elektronik dapat digunakan untuk melatih pelafalan (*pronunciation*) dari kata-kata yang dicari, (4) kamus elektronik dapat menghemat waktu dalam proses belajar mengajar karena guru dan siswa tidak perlu mencari-cari

arti dari sebuah kata di dalam kamus yang berbentuk buku, dan (5) kamus elektronik sangat praktis digunakan untuk menemukan kata-kata yang dicari, hanya dengan mengetik atau memasukkan kata atau frase tersebut dengan *keyboard* komputer, dan hasilnya dapat langsung ditampilkan di LCD.

Temuan penelitian Wokas (2011) sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti jika media *Scrabble* memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil analisis data pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pretest* ($80,48 > 59,52$). Artinya, nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media *Scrabble* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan perlakuan dengan metode ceramah.

Saran

Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung ketersediaan media *Scrabble* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih berinisiatif dalam menggunakan media *Scrabble* dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu memanfaatkan media *Scrabble* ketika di luar pembelajaran sehingga tidak selalu perpatokan pada guru, agar kemampuan siswa semakin berkembang terutama dalam hal penguasaan kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian menggunakan variabel lain, tingkatan kelas yang berbeda atau jenis penelitian yang lain, sehingga hasilnya dapat lebih menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sains Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Izzan, A. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Humaira.
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York Newbury House.
- _____. (1993). *Using Dictionary to Estimate Vocabulary Size: Essential but Really Really Followed Procedures*. Language Testing, New York Newbury House.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soeparno. (1980). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Wokas, L. S. (2011). Studi Penggunaan Elektronik Kamus Di Mengajar Kosakata Atas Siswa SMP 14 Malang. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*. UNY.
- Yunisah, A. (2007). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 1

Depok, Sleman, Yogyakarta. *Jurnal*. FBS-UNY.