

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *SQUARE STEPS ENGLISH* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SDN NGLEMPONG SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN

EFFECTIVENESS OF USAGE EDUCATIVE GAME EQUIPMENT SQUARE STEPS ENGLISH TOWARD MASTERING ENGLISH VOCABULARY OF 3rd GRADE STUDENTS IN SDN NGLEMPONG SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN

Oleh:

Novi Kurniawati

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Email: kurnianoviawati@gmail.com

Suyantiningsih, M. Ed

Deni Hardianto, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui pengaruh APE *Square Steps English* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SDN Nglempong, (2) mengetahui perbedaan pengaruh APE *Square Steps English* dan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SDN Nglempong. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experiment*, dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan APE *Square Steps English*, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata. Subyek penelitian ini adalah 62 siswa kelas III SDN Nglempong, sebanyak 31 siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan 31 siswa kelas III-B sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik uji-t (*t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Pemanfaatan APE *Square Steps English* lebih efektif dibandingkan dengan media kartu bergambar, memberikan pengaruh sebesar 8,23 terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan memiliki bobot keefektifan sebesar 10,24%. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata peningkatan kelas eksperimen dikurangi nilai rata-rata peningkatan kelas kontrol. Hasil rangkuman tabel uji-t *gain score*, menunjukkan nilai t_{hitung} 4,319 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,670 ($df=60$), dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,000 < 0,05$. (2) Terdapat perbedaan pengaruh APE *Square Steps English* dan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SDN Nglempong. Hal tersebut berdasarkan tabel rangkuman, diperoleh t_{hitung} 2,134 lebih besar dari t_{tabel} 1,670 dan perolehan nilai signifikansi $0,037 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu juga terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* sebesar 6,94 yang berasal dari pengurangan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kata kunci: *Alat Permainan Edukatif (APE), media kartu bergambar, penguasaan kosakata*

Abstract

The aims of this study are to : (1) determine the effect of APE Square Steps English to mastering English vocabulary of class III SDN Nglempong, (2) determine differences the effect of APE Square Steps English and media card picture of the vocabulary English in class III SDN Nglempong. This study is a quasi experiment research, research design pretest-posttest control group design. The independent variables in this study is usage APE Square Steps English, while the dependent variable is student achievement. The subjects of this study is 62 (sixty two), the third grade students of SDN Nglempong, 31 students of class III-A as experimental class and 31 students of class III-B as the control class. Data collection method used are the test, documentation, and observation. The instrument used in this study a question test. Quantitative data were analyzed using statistical analysis (t-test). The results showed that : (1) The usage of APE Square Steps English is more effective than the media picture card, giving the effect of 8,23 to mastery English vocabulary and has a weight of effectiveness 10,24%. Tables summarize the results of the t-test gain score, showing t_{count} 4.319 greater than t_{table} 1.670 ($df = 60$), and the significant value gained $0,000 < 0,05$. (2) There are differences in the effect of APE Square Steps English and media picture card of the vocabulary English at class III SDN Nglempong. It is based on summary table, obtained t_{count} 2,134 greater than t_{table} 1.670 ($df = 60$) and acquisition of significant value $0,037 < 0,05$, so H_0 rejected and H_a accepted. There is also differences in the posttest average value 6,94 derived from reduction in value average posttest experimental class and control class.

Keywords: *Games Educational Equipment (APE), a picture card media, mastering vocabulary*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Pendidikan sejatinya bertujuan untuk mencerdaskan bangsa dengan berbagai upaya meningkatkan kemampuan sumber daya manusia. Dengan melaksanakan pendidikan yang berkualitas, Indonesia mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai bekal untuk bersaing dengan negara-negara lainnya. Salah satu bekal yang harus dimiliki ialah kemampuan dalam berkomunikasi, komunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris khususnya.

Bahasa Inggris kini sudah dianggap sebagai "*second language*" atau bahasa kedua. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang telah diakui dan digunakan oleh semua negara dalam berkomunikasi. Bahkan perangkat-perangkat ilmu dan teknologi informasi pun dalam instruksi maupun penggunaannya sudah menggunakan Bahasa Inggris. Proses belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris sangat berpengaruh dengan perkembangan kemampuan berbahasa siswa. Mata pelajaran Bahasa Inggris kini dianggap perlu diajarkan di jenjang sekolah dasar (SD) karena sesuai dengan pedoman pembelajaran Bahasa Inggris menurut Depdiknas (2008: 21), salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah membuat siswa lebih memahami bahwa Bahasa Inggris merupakan sebuah alat komunikasi.

Kasihani Suyanto (2010: 2) berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Inggris diterapkan di Indonesia karena adanya dukungan dari Pemerintah Republik Indonesia dalam kebijakan mata pelajaran muatan lokal (mulok) di sekolah dasar. Hal ini diatur dalam Kebijakan Depdikbud Republik Indonesia Nomor 0187/11/1992 Bab VIII yang menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya asalkan mata pelajaran tersebut tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran tambahan yang dimaksud dapat berupa bahasa asing maupun bahasa daerah setempat sehingga biasanya terdapat perbedaan antara sekolah daerah yang satu dengan daerah yang lainnya.

Kebijakan ini kemudian disusul oleh Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/1993 tertanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program Bahasa Inggris lebih dini sebagai suatu mata pelajaran muatan lokal. Dalam kebijakan ini, mata pelajaran Bahasa Inggris dianjurkan untuk diajarkan sejak kelas 4 sekolah dasar. Tetapi dalam prakteknya, ada beberapa sekolah yang telah menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris sejak kelas 1 atau 2 sekolah dasar.

Menurut Muslikhah (2015: 2), Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama di Indonesia yang dianggap penting untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan pembinaan hubungan dengan bangsa lain. Oleh karena itu, Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional harus dikenalkan dan diajarkan sejak dini minimal mulai dari jenjang sekolah dasar. Tujuan diadakannya pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar antara lain

agar siswa lebih siap dan percaya diri dalam mempelajari Bahasa Inggris pada tingkat pendidikan selanjutnya serta mampu berkomunikasi dengan lancar. Namun, pada kenyataannya, siswa tak jarang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit. Pendidik, sebagai fasilitator pendidikan harus dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa berminat dalam mempelajari materi Bahasa Inggris.

Proses belajar dan pembelajaran Bahasa Inggris juga perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi dari siswa. Di samping itu juga proses pembelajaran dapat terjadi apabila komponen di dalam pembelajaran berjalan dengan fungsional dan komprehensif. Salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran yaitu alat pendidikan, yang meliputi kurikulum dan media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak *monoton*, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Rahayu Widodo (2013: 4) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan bertujuan untuk merangsang minat belajar siswa yang nantinya akan meningkatkan keaktifan yang berdampak pada hasil dan prestasi belajar siswa. Seiring perkembangannya terdapat beberapa macam media yang digunakan dalam pembelajaran, seperti : media cetak, media audio, media visual, media audio visual, serta ada pula media sederhana atau pun alat permainan yang dapat dimainkan saat pembelajaran sedang berlangsung.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media karena bersifat sebagai perantara dari guru kepada siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena materi dikemas dalam bentuk permainan yang lebih sederhana sehingga memunculkan semangat belajar yang lebih dari dalam diri siswa. Selain itu, dengan memanfaatkan alat permainan edukatif berarti memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih bersosialisasi dan berkomunikasi dengan temannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal terhadap guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan pada Tanggal 10 Maret 2016, diperoleh data awal bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Nglempo Sariharjo Ngaglik Sleman masih belum maksimal. Dikatakan belum maksimal karena banyak siswa kelas III yang masih belum mengetahui dan memahami tentang materi kosakata dasar Bahasa Inggris. Materi kosakata dasar Bahasa Inggris di sekolah ini sebenarnya diajarkan sejak kelas I, namun tetap dilakukan pengulangan-pengulangan hingga kelas III SD. Materi yang disampaikan berkaitan dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, hewan, warna, sayuran, dan buah-buahan.

Selain itu, berdasarkan observasi, pembelajaran Bahasa Inggris selama ini masih didominasi oleh metode ceramah. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan siswa sering mengalami

kejenuhan dalam belajar. Guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengaku merasa kesulitan dalam menyampaikan materi karena kurangnya media yang disediakan oleh sekolah. Beliau juga merasa belum dapat mengembangkan media yang sesuai karena terdapat keterbatasan waktu dan tenaga.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa, banyak siswa yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris itu merupakan pelajaran yang sulit dan tidak terlalu penting. Hal ini menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi tidak kondusif dan kurangnya semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang berimbas pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Diungkapkan oleh guru mata pelajaran, bahwa nilai minimal kelulusan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris adalah 66, dan hanya sekitar 40% dari jumlah keseluruhan siswa yang sudah mencapai nilai tersebut. Artinya masih ada sekitar 60% dari jumlah keseluruhan siswa yang belum mencapai nilai kelulusan minimal tersebut.

Menurut Piaget dalam Paul Suparno (2001: 70) siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sedang dalam masa pembelajaran dengan menggunakan bantuan benda-benda yang konkrit. Anak dalam usia ini juga sebaiknya diajak untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan agar materi mudah terserap, minat dan hasil belajar juga lebih meningkat. Alat Permainan Edukatif (APE) *Square Steps English* merupakan suatu alat yang tergolong ke dalam media belajar, karena dapat digunakan sebagai perantara dari pendidik ke siswa untuk menyampaikan materi pelajaran. APE ini telah dirancang dan dikembangkan berdasarkan dengan permasalahan yang ada dalam dunia

pendidikan, khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu APE *Square Steps English* juga telah melewati tahap validasi ahli materi dan juga ahli media. *Square Steps English* memiliki karakteristik belajar sambil bermain sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar. Cara penggunaan APE ini cukup mudah dan materi yang diberikan dikemas secara sederhana sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Inggris.

Berdasarkan fakta yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) khususnya *Square Steps English* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III SDN Nglempung Sariharjo Ngaglik Sleman pada materi kosakata dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experiment*, dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2010: 77) menyatakan bahwa *quasi experiment* merupakan jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dianggap dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Dalam desain ini terdapat dua kelompok atau kelas, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dari masing-masing kelas. Dua kelas yaitu terdiri dari kelas kontrol (KK) yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa media kartu bergambar dan kelas eksperimen (KE) yang diberi perlakuan

(*treatment*) yang berupa *APE Square Steps English*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2016. Lokasi penelitian berada di SDN Nglemping Sariharjo Ngaglik Sleman.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Nglemping yang berjumlah sebanyak 62 siswa. Kelas III terdiri dari dua rombongan belajar, yakni kelas III-A berjumlah 31 siswa dan kelas III-B berjumlah 31 siswa.

Prosedur

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap pra eksperimen, *treatment*, dan tahap pasca eksperimen. Tahap pra eksperimen meliputi kegiatan observasi awal, pembuatan instrumen penelitian persiapan eksperimen, melakukan *matching*/penyepadan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dan melaksanakan *pretest*.

Selanjutnya tahapan *treatment* yang merupakan tahap dimana perlakuan diberikan. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan yang berupa pemanfaatan alat permainan edukatif (*APE*) *Square Steps English*. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran *treatment* yang digunakan adalah dengan memanfaatkan media kartu bergambar. Langkah terakhir dalam penelitian eksperimen ini adalah pengukuran kemampuan setelah diberikan perlakuan yang disebut juga dengan *posttest*. *Posttest* dimaksudkan untuk mengumpulkan data hasil

pelaksanaan penelitian baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data menggunakan metode tes, dokumentasi, dan observasi. Sedangkan instrumen penelitian berupa soal tes yang telah divalidasi *expert judgement*, kemudian diujicobakan kepada 30 siswa kelas IV SDN Nglemping. Selanjutnya dihitung validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan komputer program *SPSS 21 for Windows*. Hasil perhitungan korelasi *product moment* menunjukkan soal valid berjumlah 16 butir dan yang tidak valid berjumlah 4 butir. Sedangkan reliabilitas instrumen sebesar 0,772 yang dapat dikatakan dalam kategori reliabilitas tinggi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik uji-t mencakup uji persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen 0,620 dan kelas kontrol 0,438 untuk data *pretest*. Sedangkan nilai signifikansi kelas eksperimen 0,170 dan kelas kontrol 0,735 untuk data *posttest*. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa sebaran data *pretest* dan *posttest* normal karena memiliki nilai signifikansi $p > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji ANOVA diperoleh nilai signifikansi data *pretest* 0,657 dan data *posttest* 0,443. Artinya, kelas yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai variansi kelas yang homogen atau kedua kelas mempunyai varian yang sama karena $p > 0,05$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data penilaian sebelum dan setelah perlakuan dengan bantuan komputer program *SPSS 21 for Windows*.

a. Data Penilaian Sebelum Perlakuan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 67,10 dan nilai rata-rata kelas kontrol 68,39. Pada kelas eksperimen, siswa yang mendapat nilai kategori rendah sebanyak 2 siswa dengan presentase 6,4%, kategori sedang sebanyak 12 siswa atau 38,8%, dan kategori tinggi sebanyak 17 siswa atau 54,8%. Sedang pada kelas kontrol, tidak ada siswa yang mendapat nilai kategori rendah, kategori sedang sebanyak 16 siswa atau 51,6% dan kategori tinggi 15 siswa atau 48,4%.

b. Data Penilaian Setelah Perlakuan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 83,23 dengan nilai kategori sedang sebanyak 4 siswa atau 12,9% dan kategori tinggi sebanyak 27 siswa atau 87,1%. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kelas 76,29 dengan nilai kategori sedang sebanyak 8 siswa atau 25,8% dan nilai kategori tinggi sebanyak 23 siswa atau 74,2%.

c. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Hasil perhitungan uji-t *gain score* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 4,319 lebih besar daripada nilai t_{tabel} 1,670 dan nilai signifikansinya 0,000 kurang dari 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) *Square Steps English* lebih efektif dibandingkan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas III SDN Nglempo.

Tabel 1. Hasil Uji-t *Gain Score*

<i>Posttest</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Signifikansi
Eksperimen	4,319	1,670	0,000
Kontrol			

Melalui perhitungan diperoleh bobot keefektifan sebesar 10,24%. Bobot keefektifan diperoleh dari hasil pengurangan rata-rata *posttest* kelas eksperimen dikurangi rata-rata *posttest* kelas kemudian dibagi rata-rata *pretest* kedua kelas lalu dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh bobot keefektifan sebesar 10,24%. Selain itu, diperoleh selisih nilai peningkatan yang cukup tinggi sebesar 8,23. Selisih nilai peningkatan diperoleh dari nilai peningkatan kelas eksperimen dikurangi nilai peningkatan kelas kontrol. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai bobot keefektifan sebesar 10,24% dan selisih peningkatan sebesar 8,23, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan APE *Square Steps English* lebih efektif mempengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas III dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dibandingkan dengan pemanfaatan media kartu bergambar.

Selanjutnya, dari hasil perhitungan uji-t nilai *posttest* kedua kelas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,134 lebih besar daripada nilai t_{tabel} 1,670. Sedangkan nilai signifikansi yang diperoleh 0,037 kurang dari 0,05. Selain itu juga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 6,94 yang berasal dari pengurangan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol. Artinya, terdapat perbedaan pengaruh alat permainan edukatif (APE) *Square Steps English* dan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SDN Nglempung

Tabel 2. Hasil Uji-t Nilai *Posttest*

<i>Posttest</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Signifikansi
Eksperimen	2,134	1,670	0,037
Kontrol			

Penyampaian materi pelajaran Bahasa Inggris yang dikemas dalam APE *Square Steps English* memberikan dampak positif bagi siswa, yaitu siswa merasa lebih merasa senang mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang dahulu dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Badru Zaman (2006: 5-6) bahwa alat permainan edukatif sejatinya diciptakan guna memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa dapat memperoleh perasaan senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) *Square Steps English* di kelas eksperimen dapat memberikan stimulus atau

rangsangan kepada siswa untuk dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan pendapat Mayke S. Tedjasaputra (2005: 81) bahwa salah satu ciri dari sebuah alat permainan edukatif adalah membuat anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu pemanfaatan APE *Square Steps English* yang digunakan secara berkelompok juga memberikan efek positif terhadap kemampuan sosialisasi dan komunikasi siswa. Siswa pada saat bermain memiliki kesempatan untuk bersosialisasi dengan lawan mainnya dan membangun komunikasi sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri. Badru Zaman (2006: 5-6) mengungkapkan bahwa fungsi dari alat permainan edukatif adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak.

Pada kelas kontrol yang menggunakan media kartu bergambar, terdapat peningkatan penguasaan kosakata meskipun tidak sebesar dengan kelas eksperimen yang memanfaatkan APE *Square Steps English*. Tujuan digunakannya media kartu bergambar pada kelas kontrol sesuai dengan pendapat Arsyad Ahzar (2011: 119) bahwa media kartu bergambar di dalam proses pembelajaran adalah untuk menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, serta mempermudah pemahaman siswa akan informasi yang

terkandung dalam kartu bergambar. Namun, pada saat pembelajaran dengan media kartu bergambar berlangsung, masih terdapat beberapa siswa yang tampak kurang bersemangat dan kurang responsif dengan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini yang kemudian mengakibatkan anak menjadi kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Baik pemanfaatan *APE Square Steps English* maupun media kartu bergambar memberikan pengaruh yang positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media dapat membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa. Selain itu metode pembelajaran dengan menggunakan media menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Seperti diungkapkan Kasihani Suyanto (2010: 19) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata seorang anak adalah media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi. Terlebih lagi media yang bersifat visual seperti halnya *APE Square Steps English* dan media kartu bergambar dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan menghafal kosakata.

Dalam pemanfaatannya, *APE Square Steps English* lebih banyak memberikan peluang terjadinya interaksi antar siswa sehingga kosakata yang dikuasai oleh siswa lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang memanfaatkan media kartu bergambar. Hal tersebut juga senada dengan yang diungkapkan Kasihani Suyanto (2010: 19) bahwa interaksi sosial akan berpengaruh pada

kemampuan anak menguasai kosakata karena dalam proses interaksi sosial anak banyak menggunakan kosakata dalam berbicara dan memahami pembicaraan. Situasi yang nyaman seperti halnya bermain juga akan mendorong terjadinya proses interaksi sosial yang baik dan memungkinkan siswa untuk dapat belajar menguasai kosakata lebih banyak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan *APE Square Steps English* lebih efektif dibandingkan dengan media kartu bergambar, memberikan pengaruh sebesar 8,23 terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan memiliki bobot keefektifan sebesar 10,24%. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata peningkatan kelas eksperimen dikurangi nilai rata-rata peningkatan kelas kontrol. Hasil rangkuman tabel uji-t *gain score*, menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,319 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,670 ($df=60$), dan nilai signifikansi yang diperoleh 0,000 kurang dari 0,05.
2. Terdapat perbedaan pengaruh *APE Square Steps English* dan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SDN Nglempung. Hal tersebut berdasarkan tabel rangkuman, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,134 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,670 dan perolehan nilai signifikansi 0,037 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Selain itu juga terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* sebesar 6,94 yang berasal dari pengurangan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Saran

Bagi Peneliti lebih lanjut

Sebaiknya diadakan penelitian tentang pemanfaatan APE *Square Steps English* terhadap aspek pembelajaran yang lain karena fokus penelitian ini hanya terbatas pada variabel penguasaan kosakata siswa.

Bagi Guru

Guru hendaknya banyak menggunakan media dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada siswa sehingga siswa tidak cepat jenuh dan pembelajaran berlangsung tidak monoton.

Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mempertahankan dan dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas, sarana dan prasarana serta memberikan dukungan terhadap perkembangan media atau teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Badru Zaman. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PG_TK/197408062001121-BADRU_ZAMAN/pengembangan_APE_

di_TK.pdf pada tanggal 20 April 2016, Jam 14.00 WIB.

Depdiknas. (2008). *Pedoman Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Kasihani K. E. Suyanto. (2010). *English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Muslikah Dwi Hartanti. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Rahayu Widodo. (2013). *Pengaruh Media Flash Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Las SMAW di SMK PIRI I Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.