



Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Matematika UNINDRA melalui *Games* Kata Berantai

Mira Gusniwati^{1*}, Eva Yuni Rahmawati²

^{1,2} Pendidikan Matematika UNINDRA

salfiandie@gmail.com

Info Artikel

Kata kunci:

Vocabulary, games kata berantai

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* mahasiswa Pendidikan Matematika UNINDRA semester dua, tahun akademik 2018/2019 melalui *games* kata berantai. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan alur: penentuan masalah, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui hasil tes *vocabulary*, catatan lapangan dan wawancara. Data nilai *vocabulary* mahasiswa dianalisis menggunakan program excel. Data berupa catatan lapangan dan wawancara dianalisis melalui tiga tahap yaitu reduksi data, beberan (*display*) data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan *vocabulary* mahasiswa meningkat melalui *games* kata berantai. Model pembelajaran melalui *games* membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar sehingga kemampuan penguasaan *vocabulary*nya meningkat.

How to Cite: Gusniwati, M & Rahmawati, E.Y.(2020). Meningkatkan Penguasaan *Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Matematika Unindra melalui Games Kata Berantai. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 541-545.

PENDAHULUAN

Vocabulary merupakan salah satu komponen penting dalam pengajaran bahasa Inggris, disamping komponen lainnya seperti *structure*, *pronunciation* dan lainnya. Dalam Depdiknas (2006) dijelaskan hal yang paling mendasar dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosa kata sebagai standar kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, maka dari itu penguasaan *vocabulary* menjadi hal yang sangat penting.

Jeremy Harmer (1991) menganalogkan jika Bahasa adalah sebatang tubuh, *structure* merupakan tulang yang membentuk rangka sedangkan kosakata merupakan daging yang membuat tubuh memiliki bentuk. Dengan demikian seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dalam bahasa sasaran jika penguasaan kosakatanya kurang memadai.

Abdul Chaer (2011:131) mengatakan semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin mudah seseorang tersebut berkomunikasi dengan orang lain. Apabila mahasiswa memiliki penguasaan kosakata (*vocabulary*) yang rendah maka mereka akan kesulitan menyusun kalimat dalam keterampilan berbicara dan menulis. Sebaliknya, jika mahasiswa mempunyai penguasaan kosakata (*vocabulary*) yang tinggi maka mereka akan mudah menyusun dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat.

Paradigma lama tentang pembelajaran bahasa Inggris sebagai 'hantu sulit dipelajari dan membosankan' sering kita dengar. Begitu juga dengan mahasiswa Pendidikan Matematika UNINDRA, setelah dilakukan observasi secara umum mereka memiliki tingkat penguasaan kosakata yang rendah. Disinilah dituntut inovasi dan kreativitas dosen dalam mengajar sehingga mahasiswa lebih termotivasi, giat dan aktif dalam pembelajaran.

Mengingat pentingnya menguasai kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris maka dosen harus kreatif dalam menciptakan dan memilih teknik pembelajaran. Salah satu teknik yang dapat memotivasi dan meningkatkan antusias belajar adalah melalui *games*.

Teknik pembelajaran dengan *games* merupakan teknik yang tidak hanya memotivasi dan menyenangkan bagi mahasiswa namun juga dapat meningkatkan pelafalan kosakata (*vocabulary*), tata bahasa dan empat keterampilan bahasa. Brewtser, Ellis & Girard (2002: 172) mengatakan “*Children enjoy constructive play and games. They are not only motivating and fun but can also provide excellent practice for improving pronunciation, vocabulary, grammar and the four language skills*”.

Games(permainan) adalah suatu aktivitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan dan rasa kesenangan. Ada dua jenis permainan yang biasa dilakukan yaitu: permainan kompetisi (*competitive games*), dimana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan dan permainan kerjasama (*co-operative games*) dimana pemain dan tim bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Teknik pembelajaran *vocabulary* melalui *games* kata berantai ini termasuk dalam permainan kerjasama. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang akan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan *vocabulary* yang diberikan oleh dosen. *Games* merupakan aktivitas yang menyenangkan, menantang yang bisa mengatasi kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Disamping itu teknik pembelajaran melalui *games* ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bahasa termasuk aspek kosakata sehingga pembelajaran akan berguna dan bermakna.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui *games* mempunyai efek positif terhadap penguasaan kosakata(*vocabulary*) mahasiswa dan merupakan salah satu teknik yang efektif dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary*.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui sejauh mana *games* kata berantai meningkatkan kemampuan *vocabulary* mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Menurut Arikunto, dkk (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Jadi penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang terjadi di kelas berupa tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya.

Penelitian dilakukan pada mahasiswa semester dua Pendidikan Matematika UNINDRA PGRI Jakarta, pada semester genap tahun akademik 2018/2019. Mata kuliah yang diteliti adalah bahasa Inggris matematika dengan penekanan pada aspek kosakata (*vocabulary*).

Prosedur penelitian tindakan yang dilakukan mengikuti alur: perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi. Adapun prosedur dan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Siklus I

- a. Perencanaan; terdiri atas kegiatan
 1. Penyusunan perencanaan pembelajaran.
 2. Penyiapan skenario pembelajaran.
- b. Pelaksanaan (*action*); terdiri atas kegiatan
 1. Pelaksanaan pembelajaran sesuai waktu yang telah ditentukan.
 2. Dosen membagi mahasiswa dalam beberapa kelompok kecil.
 3. Memberikan arahan untuk menyiapkan *vocabulary* sebanyak-banyaknya sesuai dengan materi yang ditentukan tentang materi *mathematics*.
 4. Dosen memberikan *clue* dua huruf yaitu “T”, “N” dan setiap mahasiswa dari masing-masing kelompok menulis kata sesuai dengan kata awal sebanyak -banyaknya dan membacakannya.
 5. Dosen menilai banyak *vocabulary* yang bisa dikembangkan dan menilai hasil mahasiswa.
 6. Dosen memberikan tes tertulis.
- c. Pengamatan (*observing*) yaitu mengamati proses pembelajaran, hasilnya akan digunakan untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.
- d. Refleksi yaitu menyimpulkan hasil kegiatan pada siklus tersebut.

Siklus II

- a. Perencanaan; terdiri atas kegiatan

1. Penyusunan perencanaan pembelajaran.
2. Penyiapan skenario pembelajaran.
- b. Pelaksanaan (*action*); terdiri atas kegiatan
 1. Pelaksanaan pembelajaran sesuai waktu yang telah ditentukan.
 2. Dosen membentuk kelompok kecil seperti siklus 1.
 3. Dosen memberi tiga huruf sesuai dengan topik yang ditentukan yaitu *geometry*.
 4. Secara berkelompok mahasiswa mengembangkan kata yang diberikan dosen dalam waktu yang telah ditentukan.
 5. Dosen menilai banyak *vocabulary* yang dapat dikembangkan mahasiswa dan menilai hasilnya.
 6. Dosen memberikan tes tertulis.
- c. Pengamatan (*observing*) yaitu mengamati dan melihat apakah pembelajaran *vocabulary* dengan teknik *games* kata berantai telah berjalan sesuai dengan perencanaan dan apakah terdapat peningkatan yang positif terhadap mahasiswa dalam proses pembelajaran.
- d. Refleksi yaitu melihat ketercapaian hasil seperti yang telah ditentukan. Apabila terjadi peningkatan yang signifikan atau telah tercapai target, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai kosa kata mahasiswa. Data kualitatif berupa catatan lapangan tentang proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan nilai *vocabulary* yaitu tes *vocabulary* yang dilakukan sebelum tindakan serta pada akhir setiap siklus. Catatan lapangan diperoleh dengan lembar observasi.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan ini adalah observasi, wawancara dan tes *vocabulary*. Hasil observasi ditulis dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan ini menjelaskan aktivitas dosen dan mahasiswa baik secara verbal maupun nonverbal. Dampak yang diharapkan dan tidak diharapkan dari tindakan yang diberikan selama proses juga dijelaskan dalam catatan lapangan.

Wawancara dilakukan pada tahap refleksi untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Hasil wawancara kemudian dikomunikasikan dengan kolaborator untuk mengetahui masalah serta tindakan selanjutnya.

Tes *vocabulary* dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai penguasaan *vocabulary* mahasiswa. Tes *vocabulary* diberikan sebelum tindakan dan akhir setiap siklus. Hasil *vocabulary* selanjutnya dihitung dengan mencari rata-rata serta presentase perolehan siswa menggunakan program excel. Hasil tes *vocabulary* digunakan untuk mendukung hasil penelitian dan interpretasi serta melengkapi data kualitatif. Tes *vocabulary* akan menunjukkan ada tidaknya peningkatan penguasaan *vocabulary* mahasiswa

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif adalah model teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Data kuantitatif yang berupa nilai *vocabulary* dianalisis menggunakan program excel untuk mengetahui nilai rata-rata dari hasil tes *vocabulary* mahasiswa. Dengan membandingkan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah tindakan akan terlihat adanya peningkatan penguasaan *vocabulary* mahasiswa atau tidak.

Data kualitatif berupa hasil wawancara, catatan lapangan dan hasil tes *vocabulary*. Data tersebut akan diseleksi, disederhanakan dan diubah dari data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Kegiatan terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan mencakup semua perubahan atau peningkatan yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan penguasaan *vocabulary* mahasiswa pada setiap siklus yang terlihat dari peningkatan nilai tes *vocabulary* mahasiswa sebelum tindakan dan setelah tindakan. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai peningkatan pada setiap siklus.

Siklus I

Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus 1 yaitu menerapkan pembelajaran *vocabulary* melalui *games* kata berantai, menyusun materi pembelajaran sesuai dengan topik yang diberikan oleh dosen dan menyiapkan skenario pembelajaran.

Tindakan

Dosen membentuk kelompok kecil dan memberikan dua huruf sebagai *clue* sesuai topik. Mahasiswa menulis *vocabulary* sesuai huruf dan mengembangkannya. Pada tahap ini jumlah *vocabulary* yang dikembangkan mahasiswa masih sedikit.

Obsevasi

Pada kegiatan tanya jawab mengenai arti kata dan pengucapan kosakata, mahasiswa yang pintar masih mendominasi, mahasiswa yang lain lebih banyak diam. Pada kegiatan melengkapi kosakata di modul mulai ada peningkatan, mereka lebih aktif untuk mencari arti kata.

Refleksi

Penerapan pembelajaran *vocabulay* dengan teknik *games* kata berantai pada siklus 1 belum berhasil. Hasil tindakan menunjukkan bahwa respon mahasiswa dalam mengembangkan kosa kata dan mencari arti kata masih rendah. Nilai kosakata(*vocabulary*) pada siklus 1 belum mencapai target yang telah ditentukan. Proses pembelajaran belum berjalan dengan baik sesuai harapan.

Siklus II**Perencanaan**

Masih terdapat beberapa tindakan yang belum berhasil pada tindakan di siklus 1. Perencanaan dilakukan kembali pada siklus II untuk mengatasi permasalahan pada siklus I. perencanaan pada siklus I yaitu menerapkan pembelajaran *vocabulary* melalui *games* kata berantai, menyusun materi pembelajaran sesuai dengan topik yang diberikan oleh dosen dan menyiapkan skenario pembelajaran.

Tindakan

Dosen membentuk kelompok kecil dan memberikan dua kosa kata(*vocabulary*) sesuai materi yaitu kata *two dimensional shape* dan *three dimensional shape*. Mahasiswa mengembangkan *vocabulary* yang diberikan sebanyak-banyaknya. Pada tahap ini jumlah kosa kata yang dikembangkan mahasiswa mengalami peningkatan dan mereka lebih bersemangat untuk belajar.

Obsevasi

Pada kegiatan tanya jawab mengenai arti kata dan pengembangan kosakata (*vocabulary*) respon mahasiswa meningkat, meskipun mahasiswa yang pintar masih mendominasi tetapi mahasiswa yang tadinya diam sudah mulai aktif. Jumlah kosakata yang dikembangkan mahasiswa meningkat dari siklus sebelumnya.

Refleksi

Penerapan pembelajaran *vocabulary* dengan teknik *games* kata berantai pada siklus II berhasil. Respon dan kemampuan mahasiswa dalam menjawab arti kata dan mengembangkannya meningkat. Jumlah kosakata (*vocabulary*) yang dikembangkan mahasiswa semakin banyak. Mahasiswa mempelajari arti kata dengan serius dan menjawab soal tes *vocabulary* dengan antusias. Nilai kosakata (*vocabulary*) pada siklus II mengalami peningkatan.

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) mahasiswa meningkat signifikan. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1.
Pencapaian Keberhasilan

Tindakan	Jumlah Mahasiswa yang Tuntas	Keterangan
Sebelum tindakan	15 mahasiswa (40%)	Belum berhasil
Siklus I	25 mahasiswa (65%)	Berhasil
Siklus II	31 mahasiswa (82%)	Berhasil

PENUTUP

Berdasarkan temuan dalam penelitian dan pembahasan menunjukkan adanya peningkatan penguasaan *vocabulary* mahasiswa melalui *games* kata berantai. Proses tindakan mulai dari siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan respon dan kemampuan memahami arti kata serta pengembangan *vocabulary*. Games kata berantai meningkatkan minat belajar mahasiswa sehingga mereka termotivasi untuk mempelajari *vocabulary*.

Mahasiswa merasa pembelajaran kosakata (*vocabulary*) lebih mudah dan menyenangkan. Mereka lebih aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan penguasaan *vocabulary* mahasiswa meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian ini, khususnya mahasiswa semester dua Pendidikan Matematika UNINDRA tahun ajaran 2018/2019. Terimakasih kepada rekan dosen Pendidikan Matematika yang telah mensupport penulis dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara,
- BNSP. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah; Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar SMP/MTS*. Jakarta: Depdiknas.
- Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. England: Penguin: English. (p. 172)
- Chaer, Abdul. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 131 terimakasih
- Indrawati, Nani. (2016). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan*. *Journal. Uny. Ac. Id. Vol 3 no.2*, 152-163.