

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN “PERMAINAN KARTU” PADA SISWA
SD NEGERI 115497 PANGARUNGAN**

Shopiah Anggraini Rambe
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Al Washliyah Labuhanbatu
Jl. H. Adam Malik / Jl. Sempurna Rantauprapat

Corresponding Author. Telp. 081264291444; email: Anggrainishopiah@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pembelajaran penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris dan sejauh mana media pembelajaran kartu dapat meningkatkan penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru maupun sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR). Prosedur penelitian ini mengikuti model Kemmis dan Taggart yang meliputi empat komponen dalam setiap siklus, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Kartu dapat meningkatkan hasil penguasaan Vocabulary bahasa Inggris. Jumlah subyek penelitian sebanyak 20 siswa yang terdiri dari siswa putra 8 siswa, siswa putri sebanyak 12 siswa. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, nilai terendah 50, Pada siklus II nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 sehingga nilai tertinggi maupun nilai terendah pada siklus 1 dan siklus II sama. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 75 sedangkan pada siklus 2 sebesar 85.94, sehingga terdapat kenaikan sebesar 10.94. Pada ketuntasan klasikal siklus 1 sebesar 80%, pada siklus 2 sebesar 93.75% sehingga ada kenaikan ketuntasan secara klasikal sebesar 13.75%.

Keyword : Vocabulary, Media Pembelajaran, Permainan Kartu

LATARBELAKANG

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan sehari-hari dalam menyampaikan suatu informasi. Melalui bahasa, pendengar akan semakin mudah memahami ekspresi, gagasan, opini, dan perasaan yang disampaikan oleh pembicara. Dalam kehidupan bermasyarakat, bahasa dapat bermacam-macam karena bahasa digunakan oleh pembicara yang heterogen dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda-beda, bahasa yang dapat ditemui adalah bahasa daerah, bahasa nasional, ataupun bahasa asing.

Bahasa asing khususnya Bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat penting, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun bidang ilmu pengetahuan, politik, teknologi, sosial, dan budaya. Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan oleh orang-orang dari berbagai negara untuk menjalin komunikasi dan menyampaikan informasi.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris ada empat aspek keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa akan mengalami kesulitan pembelajaran apabila kurang dalam penguasaan Vocabulary. Penguasaan Vocabulary dalam pembelajaran bahasa merupakan hal penting terutama pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam belajar

Bahasa Inggris, seseorang akan mampu memahami bahasa dengan baik dan lancar, apabila ia menguasai banyak kosakata dalam bahasa Inggris karena kunci memahami bahasa adalah mengetahui arti dan makna dari kata. Berdasar alasan yang demikian maka perlu memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada siswa tentang penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris.

Becker (1997) menekankan tentang pentingnya pengembangan Vocabulary yaitu menghubungkan berapa jumlah Vocabulary yang dikuasai oleh para siswa dengan materi akademik pembelajaran bahasa [1]. Dia Menyatakan bahwa kurangnya pemahaman Vocabulary adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami siswa.

Sebuah riset menyatakan bahwa pemahaman suatu teks juga bergantung pada ukuran Vocabulary yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Graves (1986) Vocabulary ideal yang harus dimiliki oleh pembelajar pemula adalah antara 2500 sampai 5.000 kata untuk menunjang pembelajaran bahasa.[1] Namun hal ini kurang dimiliki oleh para pembelajar bahasa Inggris di negara kita, apalagi bahasa Inggris adalah sebagai bahasa asing sehingga penggunaan bahasa tersebut hanya pada beberapa hal dan tempat.

Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran “Permainan Kartu” pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan

Pada kenyataannya pemahaman vocabulary siswa kelas IV & V SD Negeri 115497 Pangarungan jauh sekali dari keadaan ideal atau masih di bawah pemahaman minimal yang harus dimiliki siswa. Kenyataan ini menyebabkan cukup sulitnya mencapai suatu kompetensi dasar seperti yang ada dalam kurikulum. Ada beberapa factor yang mempengaruhi keadaan ini yaitu: (1) Metode dan teknik pembelajaran Vocabulary yang digunakan oleh guru kurang tepat atau tidak menarik perhatian siswa. (2) Tidak tersedianya media pembelajaran Vocabulary yang efektif dan menarik buat para siswa. (3) Sebagian siswa kurang memiliki minat yang besar untuk belajar bahasa Inggris karena mereka menganggap sukar.

Guna memecahkan permasalahan tersebut dipandang perlu menerapkan pembelajaran dengan media permainan kartu yang kreatif dan menyenangkan, strategi ini dapat menuntun siswa untuk menentukan nama-nama benda baik itu buah-buahan, hewan atau sayuran, tergantung tema apa yang akan diambil pada saat permainan kartu tersebut. Media Permainan kartu ini, memberi keleluasaan dalam memilih kata-kata kreatif untuk dijadikan pertanyaan kepada lawan grup sehingga menimbulkan persaingan untuk menebak dan mendapatkan score yang tinggi. Dalam tahap inilah yang

menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan model belajar Quantum Learning oleh Bobbi De Porter & Mike Hernacki (236-237) dimana membiasakan belajar dengan nyaman dan menyenangkan [2].

Berdasarkan gambaran di atas maka peneliti merasa sangat perlu dan penting untuk melakukan penelitian dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN “PERMAINAN KARTU” PADA SISWA SD NEGERI 115497 PANGARUNGAN

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan yaitu,

1. Bagaimanakah penerapan permainan kartu bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan dalam upaya meningkatkan Vocabulary ?
2. Apakah penerapan permainan kartu bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan dapat meningkatkan Vocabulary ?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan kartu dalam upaya meningkatkan Vocabulary bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan
2. Untuk mengetahui apakah penerapan permainan kartu dapat meningkatkan Vocabulary bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan

Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada upaya meningkatkan hasil Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris dengan media permainan Kartu pada kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan.

Manfaat Penelitian

1. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan masukan yang berguna dalam upaya peningkatan Vocabulary siswa melalui permainan kartu.
2. Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis dan juga pembaca laporan hasil penelitian ini akan mendapatkan

suatu gambaran baru dalam melakukan penelitian yang sejenis.

TINJAUAN PUSTAKA

Vocabulary

Vocabulary atau kosa kata adalah salah satu hal penting yang perlu dipahami untuk mempelajari bahasa. Karena tanpa memahami kosa kata, akan mempersulit kita dalam pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosa kata adalah perbendaharaan kata. Sedangkan arti dari kata itu sendiri adalah unsur bahasa yang diucapkann atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. [3]

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kurikulum yang digunakan dewasa ini berorientasi pada kompetensi tertentu atau kecakapan sebagai hasil proses pembelajaran di sekolah.

Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi, selain sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal dan bertukar informmmasi. Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik

dalam bentuk lisan atau tulis yang meliputi kemampuan mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing).

Salah satu komponen pembelajaran bahasa adalah pemahaman kosa kata dari bahasa Inggris itu sendiri, di samping komponen – komponen lainnya. Dari Wikipedia, kosa kata (Inggris : vocabulary) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosa kata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata – kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata – kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosa kata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya.

Penambahan kosa kata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Di sekolah, murid diajarkan kata – kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosa kata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media

Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran “Permainan Kartu” pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan

adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran.

Kerangka Berpikir

Sesuai dengan tuntutan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris, yaitu dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, maka para siswa dituntut untuk memiliki pemahaman kosa kata yang memadai sehingga mereka akan dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai konteks dan tema.

Aktifitas pembelajaran berbasis bahasa secara mendasar dan akan bergantung pada pemahaman siswa akan kosa kata tersebut. Para siswa harus mempunyai akses pada makna kata yang digunakan oleh guru dan lingkungan sekitarnya. Keterbatasan pemahaman kosa kata pada siswa akan mengakibatkan terhambatnya pencapaian kompetensi berbahasa. Bagaimanapun pembelajaran itu sendiri bergantung pada siswa. Kurangnya pemahaman kosa kata adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami siswa.

Pemahaman vocabulary siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 masih di bawah

pemahaman minimal yang harus dimiliki siswa. Menurut Soemanto (2006 : 113), ada tiga faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu: (1). Faktor – faktor stimuli belajar. (2). Faktor – faktor metode belajar. (3). Faktor – faktor individual. [4]

Guru sangat menyadari pentingnya motivasi di dalam membimbing belajar siswa. Masalah memotivasi siswa dalam belajar, merupakan masalah yang sangat kompleks. Dalam usaha memotivasi siswa tersebut, tidak ada aturan – aturan yang sederhana. Penyelidikan tentang motivasi, kiranya menjadikan guru peka terhadap kompleksitas masalah ini. Guru hendaknya mengetahui prinsip – prinsip motivasi yang dapat membantu pelaksanaan tugas mengajarnya.

Melihat keadaan tersebut, penulis berusaha dengan kemampuan yang ada untuk mencoba beberapa cara agar pemahaman kosa kata para siswa dapat meningkat, sekaligus dapat menggunakan kosa kata tersebut dalam berbagai makna dan tema. Salah satu teknik pembelajaran yang digunakan penulis untuk meningkatkan vocabulary siswa adalah melalui permainan Kartu.

HASIL PENELITIAN

Siklus pertama

Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus Pertama Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 5 Agustus 2019 subyek penelitian ini dilakukan pada kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan Taggart (1991: 32), yang di kembangkan oleh Arikunto (2009:16) [5]. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran pada siklus 1.

(1). Perencanaan (Planning) pada tahap perencanaan pada siklus 1 adalah sebagai berikut: Guru menyusun RPP, membuat lembar observasi untuk guru dan siswa, menyiapkan materi pelajaran tentang animal, fruit dan vegetable, menyiapkan alat belajar yang berupa kartu-kartu yang sudah di sesuaikan dengan tema dan sesuai antara gambar dan tulisan namanya dan menyiapkan alat penilaian. (2). Tindakan (Acting) pada tahap ini meliputi: a. Pendahuluan. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan tentang media permainan kartu yang akan di mainkan dan memberikan glossary kata-kata yang akan di jadikan bahan tebak-tebakan di kartu dan tujuan pembelajaran yang meliputi siswa terampil menunjukkan gambar serta menebak nama benda yang ada di dalam

gambar dengan benar beserta cara pengucapannya. b. Kegiatan inti. Dalam kegiatan ini guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Mengamati yang meliputi: Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai strategi pembelajaran dengan media permainan kartu; Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang huruf gambar yang digunakan dalam kartu untuk menebak nama benda apa yang ada dalam gambar dan aturan mainnya; Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara memainkan kartu tersebut dan dipersilahkan bertanya apabila ada hal-hal yang perlu penjelasan lebih. 2) Menanya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang kejelasan materi yang diterangkan guru. 3) Mencoba, meliputi: siswa mencoba untuk memahami dan menghafalkan daftar kata kata dalam glosari yang diberikan oleh guru dan mencoba saling menanyakan ke siswa di sampingnya.

Menalar, siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi maupun Tanya jawab antara guru dengan siswa mengenai jenis permainan yang baru saja mereka mainkan dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil Vocabulary yang dapat mereka jawab dan Vocabulary apa saja yang tidak dapat mereka jawab. Kemudian mereka bersama dengan guru mencari solusi bagaimana cara

mengembangkan Vocabulary yang belum mereka kuasai. 5) Menyaji, siswa bersama-sama dengan guru menunjukkan Vocabulary yang belum di kuasai oleh siswa berdasarkan identifikasi gambar maupun kata yang tidak berhasil tertebak atau terjawab. Hasil penilaian siklus 1, Jumlah siswa kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan ada 20 siswa. Keseluruhan siswa mengikuti pembelajaran dalam siklus 1. Perolehan nilai 100 ada 6 siswa atau 30%, nilai 70 ada 6 siswa atau 30% dan nilai 60 ada 4 siswa atau 20%. Nilai 50 ada 4 siswa atau 20%. Nilai tertinggi 100, nilai terendah 50, nilai rata-rata 75. Ketuntasan klasikal 80%. Dari hasil penilaian ada 4 siswa yang belum tuntas, karena mendapat nilai dibawah 60 atau 20% karena ketuntasan secara individu/ KKM 60, dan 16 siswa atau 80% dinyatakan tuntas karena mendapat nilai diatas KKM. Secara klasikal kelas ini dinyatakan belum tuntas karena jumlah siswa yang tuntas kurang dari 85%. c. Kegiatan Penutup. Guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang kesulitan mengenai materi yang dipelajari, guru memberi kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari, kemudian guru memberi tugas untuk mempelajari lagi dirumah apa yang dipelajari disekolah, ditutup dengan mengucapkan salam. 3. Observasi. Guru sebagai peneliti bersama kolabolator mengamati kegiatan siswa maupun kegiatan guru selama pembelajaran

berlangsung. Dalam siklus yang ke 1 ini ada beberapa siswa yang belum jelas mengenai keterangan guru diawal, sehingga mereka salah dalam memilih kata dan kesulitan dalam menentukan gambar yang sesuai dengan kata yang ada dalam kartu, sebagai contoh menyebutkan kata benda yang ada di dalam gambar tidak sesuai dengan nama yang ada di dalam gambar. 4. Refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan masih ada beberapa siswa yang belum jelas mengenai keterangan guru diawal sehingga perlu keterangan kembali dari guru sampai siswa paham dengan materi pelajaran dalam hal menebak suatu kata benda yang ada dalam gambar. Pada siklus 2 perlu dibentuk kelompok sehingga mereka saling membantu menjelaskan temannya yang belum jelas tentang materi pelajaran. Guru dalam menerangkan lebih pelan lagi agar siswa tidak ketinggalan dalam memahami materi pelajaran.

Siklus Kedua

Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 16 September 2019 subyek penelitian ini dilakukan pada kelas IV dan V SD Negeri 115497 Pangarungan, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran pada siklus II 1. Perencanaan (Planning). Guru menyusun RPP, membuat lembar

Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran “Permainan Kartu” pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan

observasi untuk guru dan siswa, menyiapkan materi pelajaran tentang animal, fruit dan vegetable, menyiapkan alat belajar yang berupa kartu-kartu yang sudah di sesuaikan dengan tema dan sesuai antara gambar dan tulisan namanya dan menyiapkan alat penilaian. 2. Tindakan (Acting).

Adapun Langkah-langkah pembelajaran meliputi: a. Pendahuluan, Sebelum masuk ke materi pelajaran, guru mengucapkan salam, guru mengecek kehadiran siswa, guru membimbing siswa untuk membuat kelompok siswa masing-masing berjumlah 5 siswa sehingga ada 4 kelompok. Guru memotivasi siswa dengan menanyakan sekilas materi sebelumnya, menyampaikan tujuan Pembelajaran, yang meliputi: kemampuan memahami arti suatu benda dalam bahasa Inggris b. Kegiatan inti, terdiri dari: 1) Pendahuluan. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan tentang media permainan kartu yang akan di mainkan dan memberikan glossary kata-kata yang akan di jadikan bahan tebak-tebakan di kartu dan tujuan pembelajaran yang meliputi: siswa terampil menunjukkan gambar serta menebak nama benda yang ada di dalam gambar dengan benar beserta cara pengucapannya. 2) Kegiatan inti. Dalam kegiatan ini guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut: a) Mengamati yang meliputi: siswa memperhatikan penjelasan

guru mengenai Strategi pembelajaran dengan media permainan kartu; Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang huruf gambar yang digunakan dalam kartu untuk menebak nama benda apa yang ada dalam gambar dan aturan mainnya; siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara memainkan kartu tersebut dan dipersilahkan bertanya apabila ada hal-hal yang perlu penjelasan lebih. b) Menanya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang kejelasan materi yang diterangkan guru. c) Mencoba, meliputi: siswa mencoba untuk memahami dan menghafalkan daftar kata kata dalam glosari yang diberikan oleh guru dan mencoba saling menanyakan ke siswa di sampingnya.

Menalar, siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi maupun tanya jawab antara guru dengan siswa mengenai jenis permainan yang baru saja mereka mainkan dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil Vocabulary yang dapat mereka jawab dan Vocabulary apa saja yang tidak dapat mereka jawab. Kemudian mereka bersama dengan guru mencari solusi bagaimana cara mengembangkan Vocabulary yang belum mereka kuasai. e) Menyaji, siswa bersama-sama dengan guru menunjukkan Vocabulary yang belum di kuasai oleh siswa berdasarkan identifikasi gambar maupun kata yang tidak

Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran “Permainan Kartu” pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan

berhasil tertebak atau terjawab. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 2 dapat dideskripsikan bahwa jumlah siswa sebagai subyek penelitian ada 20 siswa; jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 10 siswa atau 50%, yang mendapat nilai 90 ada 6 atau 30%, yang mendapat nilai 60 ada 3 siswa atau 15%, yang mendapat nilai 50 ada 1 siswa atau 5 % dari siswa yang hadir. Nilai rata-rata ada 85.94. Nilai tertinggi 100, nilai terendah 50. Secara klasikal kelas ini dinyatakan tuntas karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 85% yaitu 93.75%. c. Kegiatan Penutup, guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang kesulitan tentang materi yang dipelajari, guru menegaskan kembali kesimpulan materi pelajaran yang telah dipelajari kemudian guru memberi tugas untuk dipelajari lagi di rumah apa yang dipelajari disekolah, ditutup dengan mengucapkan salam. 3. Observasi, guru sebagai peneliti bersama kolabolator mengamati kegiatan siswa maupun kegiatan guru selama pembelajaran berlangsung. Dalam siklus yang ke II ini siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran dan bias menebak dan menjawab kata yang benar, siswa bekerja secara berkelompok saling membantu dalam memahami pelajaran, meskipun masih ditemukan siswa yang pasif dalam kelompok sehingga kerja sama antar siswa kurang maksimal. 4. Refleksi, berdasarkan hasil pengamatan di

siklus II ini hasil belajar siswa lebih baik bila dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I, karena siswa kerja secara kelompok dan saling membantu dalam bekerja, namun masih perlu pengawasan yang lebih intensif lagi dalam kerja kelompok sehingga mereka bisa berperan secara aktif dalam kelompoknya, karena masih ditemukan beberapa siswa pasif. Peneliti menerapkan criteria ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal. Batas ketuntasan minimal ini disebut KKM Siswa dinyatakan tuntas secara individual apabila mendapat nilai minimal 60 sesuai dengan KKM. Sedangkan secara klasikal dinyatakan lulus apabila siswa yang tuntas mencapai minimal 85 % dari jumlah siswa yang hadir. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dideskripsikan sebagai berikut: jumlah siswa sebagai obyek penelitian ada 20 siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, nilai terendah 50, Pada siklus II nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 sehingga nilai tertinggi maupun nilai terendah pada siklus 1 dan siklus II sama. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 75 sedangkan pada siklus 2 sebesar 85.94 , sehingga terdapat kenaikan sebesar 10.94. Pada ketuntasan klasikal siklus 1 80%, pada siklus 2 sebesar 93.75% sehingga ada kenaikan ketuntasan secara klasikal sebesar13.75%.

KESIMPULAN

Langkah-langkah Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris menggunakan media permainan Kartu adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyaji. Penerapan media pembelajaran kartu dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris dengan penguasaan Vocabulary yang banyak dan meningkatnya partisipasi/keaktifan siswa dalam belajar. Guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris. Sekolah menjadi iklim pembelajaran siswa aktif dan menyenangkan dan tercapainya ketuntasan belajar siswa dalam sebuah pembelajaran. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, nilai terendah 50, Pada siklus II nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 sehingga dapat disimpulkan nilai tertinggi maupun nilai terendah pada siklus 1 dan siklus II sama. Pada ketuntasan klasikal siklus 1 sebesar 80%, pada siklus 2 sebesar 93.75% sehingga ada kenaikan ketuntasan secara klasikal sebesar 13.75%. Nilai rata-rata siklus 1 ada 75, disiklus 2 rata-rata ada 85.94, sehingga dalam nilai rata-rata ada kenaikan sebesar

10.94. Tingkat ketuntasan klasikal siklus 1 ada 93,3% disiklus 2 Ketuntasan klasikal ada 98,3% sehingga dapat disimpulkan ketuntasan klasikal ada kenaikan sebesar 5%. Dari data tersebut membuktikan bahwa strategi pembelajaran Vocabulary menggunakan media permainan kartu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alamsetia, “upaya Peningkatan Vocabulary Siswa dengan Media Wordwall,” 2013. [Online]. Available: <http://alamsetiad08.wordpress.com/upaya-peningkatan-vocabulary-siswadengan-media-wortwall//>.
- [2] M. H. De Porter Bobbi, *Quantum Learning, Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Kaifa, 1992.
- [3] “kosa kata.” [Online]. Available: id.wikipedia.org/wiki/kosakata.
- [4] W. Soemanto, *psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- [5] S. dkk suharsini, Arikunto, *penelitian tindakan kelas*. Jakarta: bumi aksara, 2009.