



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS
(Penelitian di MI Condong Kecamatan Jamanis Tasikmalaya)**

Maya Sari¹ Oyib Sulaeman² Fitri Annisa³

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Latifah Mubarakkiyyah (IAILM) Suryalaya
e-mail: maya02554@gmail.com**

Abstract: *The effect of lack using game method in English subject is students in MI Condong Jamanis have low score in English vocabulary mastery. The problems that arise whether the game method has positive influence on increasing student's English vocabulary mastery in Madrasah Ibtidaiyyah Condong or not. The assumption of this study is the game method has positive impact on student's on increasing student's English vocabulary mastery in Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Condong Jamanis.*

This aim of the study is to determine the effect of using the game method on increasing English vocabulary mastery in the Madrasah Ibtidaiyyah Condong. This research is useful for English language teachers, students and also the development of teaching materials in English subjects related to learning methods, especially game methods and efforts to improve student's English vocabulary mastery. The method of the study is descriptive method with quantitative approach to reveal the current situation / condition by considering the past situation through the processing of numbers obtained from research

Based on the results of data processing, it is found that the use of the game method in Madrasah Ibtidaiyyah Condong is sufficient ($\bar{x} = 41$, is on the scale of interpretation 40 - 44 with moderate classification). Whereas Student's English vocabulary mastery in MI Condong has low score ($\bar{x} = 40$, is on the scale of interpretation 38 - 41 with less classification). And the effect of using game method on increasing student's English vocabulary mastery in Madrasah Ibtidaiyyah Condong has a significant positive influence categories, it is proven that $r_s = 0.46$ is in the interval 0.41 - 0.71 and $t_{\text{count}} (2.76)$ and table (2,048). The effect of using game method influences on the increasing of English vocabulary mastery about 21%, while the left about 79% is determined by other factors, namely the use of other learning methods, habituation, the teacher always explores the game method, the students' understanding of the vocabulary given.

Keywords: *Game Method, English Vocabulary, English Language Subject*

Abstrak: Pengaruh kurangnya menggunakan metode permainan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris adalah siswa di MI Condong Jamanis memiliki skor rendah dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris



Permasalahan yang muncul apakah metode permainan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di Madrasah Ibtidaiyyah Condong atau tidak. Asumsi dari penelitian ini adalah metode permainan memiliki dampak positif pada siswa pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Condong Jamanis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyyah Condong. Penelitian ini bermanfaat bagi guru bahasa Inggris, siswa dan juga pengembangan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Inggris yang berkaitan dengan metode pembelajaran, khususnya metode permainan dan upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Metode penelitian adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. untuk mengungkapkan situasi / kondisi saat ini dengan mempertimbangkan situasi masa lalu melalui pemrosesan angka yang diperoleh dari penelitian.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh bahwa penggunaan metode permainan di MI Condong tergolong cukup ($\bar{x} = 41$, berada pada skala penafsiran 40 – 44 dengan klasifikasi moderate (cukup)). Sedangkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Condong tergolong kurang ($\bar{x} = 40$, berada pada skala penafsiran 38 – 41 dengan klasifikasi kurang). Dan pengaruh penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Condong mempunyai pengaruh positif yang signifikan dengan kategori cukup, terbukti $rs=0,46$ berada pada interval 0,41 - 0,71 serta $t_{hitung}(2,76)$ dan $t_{tabel}(2,048)$. Penggunaan metode permainan mempengaruhi peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sebanyak 21%, sedangkan sisanya 79% diduga ditentukan oleh faktor lain yaitu penggunaan metode pembelajaran lain, pembiasaan, guru selalu mengeksplor metode permainan, pemahaman peserta didik tentang kosa kata yang diberikan.

Kata kunci: *Metode Permainan, Kosa Kata Bahasa Inggris, Mata Pelajaran Bahasa Inggris*

Pendahuluan

Salah satu ciri kehidupan masyarakat modern adalah adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang menuntut setiap orang untuk cermat dan cepat tanggap dalam menafsirkan setiap informasi yang diterima, baik yang berasal dari negara sendiri maupun yang datang dari negara lain. Dengan banyaknya informasi yang masuk dari negara lain dan sebagian besar informasi tersebut menggunakan bahasa asing maka masyarakat modern menyadari perlunya menguasai bahasa asing. Penguasaan bahasa asing sangat penting dan perlu ditingkatkan untuk membantu memperlancar komunikasi dengan masyarakat dari negara lain.

Untuk memperoleh informasi mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya melalui membaca tetapi bisa juga dalam kegiatan komunikasi secara lisan. Dengan demikian memiliki kemampuan berbahasa asing sebagai bahasa



komunikasi terutama bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi Internasional maka akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas. Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing di Indonesia ternyata mendapat tempat yang cukup baik jika dibandingkan dengan bahasa asing yang lain. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan sebagai media komunikasi dan sebagai bahasa Internasional pertama yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia.

Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa bahasa Inggris dimasukan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik baik peserta didik Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Bahasa Inggris sangat perlu dikuasai oleh peserta didik khususnya dalam kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, agar komunikasi lancar peserta didik harus menguasai kosa kata. Peserta didik tidak hanya dilatih membaca dan mengerti teks, melainkan dilatih menggunakan bahasa secara aktif dan mengungkapkan diri secara lisan. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris guru dituntut untuk mampu mengembangkan materi pelajaran yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan yang diperlukan peserta didik di masa yang akan datang.

Supaya komunikasi berjalan dengan lancar maka para peserta didik dituntut harus memiliki perbendaharaan kata (*vocabulary*) bahasa Inggris yang cukup, seperti yang dikatakan Langan (1997:451) bahwa Kosa kata adalah hal yang sangat penting dalam komunikasi, menguasai banyak kosa kata akan mengantarkan menjadi pendakwah yang hebat, pendengar yang baik, penulis yang handal dan pembaca yang cermat. Dalam belajar bahasa Inggris peserta didik harus paham tentang apa yang mereka terima. Peserta didik diharuskan untuk memahami setiap kosa kata yng diberikan dengan cara menjadikan itu sebagai kebiasaan. Kosa kata dapat diartikan sebagai pondasi dalam berbahasa Inggris, oleh karena itu kosa kata tidak dapat di pisahkan dalam pembelajarannya.

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru pada saat ini lebih banyak menggunakan teknik pengajaran keterampilan berbicara (*speaking*) dengan menggunakan metode ulang – ucap yaitu guru membacakan contoh-contoh percakapan pendek kemudian peserta didik menirukan bersama-sama. Dengan metode seperti itu pengalaman penggunaan kosa kata yang diperoleh peserta didik hanya bersifat hafalan, karena peserta didik tidak diberi kesempatan untuk mempraktekkan langsung, ada kemungkinan guru memberikan pelajaran dengan metode lain seperti bermain peran atau *role play* akan tetapi, jika perlakuan seperti itu sangat jarang diberikan kepada peserta didik karena satu dan lain hal, hal seperti inilah yang terkadang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan untuk menguasai kosa kata Bahasa Inggris. Untuk itu dengan seringnya guru menggunakan metode permainan peserta didik bisa menangkap lebih cepat kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan oleh guru, karena dengan menggunakan



metode permainan peserta didik mengalami secara langsung dari setiap kosakata yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, daya ingat akan kosakata tersebut akan lebih tinggi dibandingkan dengan menghafal kosakata. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas IV Mi Condong Jamanis Tasikmalaya. Kemudian dalam penelitian ini mempunyai dua manfaat yaitu sebagai bahan masukan bahwa peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik tidak hanya dengan media pembelajaran ataupun metode yang digunakan oleh guru tersebut, akan tetapi bisa ditunjang dengan menggunakan metode permainan, sebagai masukan bagi guru Bahasa Inggris untuk menentukan strategi belajar dan mengembangkan secara kreatif metode pembelajaran terutama metode permainan, bagi peserta didik sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, karena kosakata Bahasa Inggris mempunyai peranan aktif dalam berkomunikasi, dan sebagai masukan bagi pengelola sekolah untuk memperhatikan dan melengkapi sarana dan prasarana belajar terutama alat penunjang pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti suatu kejadian yang sedang berlangsung atau keadaan pada saat sekarang. Winarno Surakmad (1994:139). Instrumen penelitian yang digunakan adalah: Wawancara, Observasi, Dokumentasi, dan Angket. Analisis data menggunakan *rank spearman (rs)*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Data Penggunaan Media Permainan

No	Nama	Data skor angket penggunaan metode permainan															Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Nira	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	36
2	Zahra	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	47
3	Marva	2	1	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	45
4	Nabila	2	1	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	45
5	Hani	2	1	1	2	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	32
6	Ribwan	2	3	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	46
7	Siti	2	2	1	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	1	4	43
8	Silvi	2	2	1	2	2	2	2	3	2	4	2	3	3	2	2	34
9	Fikri	2	3	2	3	2	4	1	3	2	2	3	3	4	1	3	38



10	Fitri	3	2	1	2	3	2	4	4	2	4	3	2	3	2	4	41
11	Rizki.M	2	3	2	2	2	4	1	3	2	2	3	3	4	1	3	37
12	Mutia	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	46
13	Rajib	2	1	1	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	43
14	Husnul	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	48
15	Anisa	2	2	1	2	4	3	3	4	3	4	4	2	4	1	4	43
16	Jaki	2	1	3	2	4	4	2	4	3	2	2	3	3	2	1	38
17	Rizki.F	3	2	2	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	1	4	47
18	Hana	2	4	1	3	2	4	1	3	2	4	3	4	1	4	4	42
19	Yais	2	1	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	1	3	44
20	Sri	3	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	49
21	Lina	2	2	3	2	3	4	2	4	2	4	4	2	3	3	4	44
22	Safina	2	2	1	2	4	3	1	4	2	3	2	3	3	3	3	38
23	Yasfa	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	48
24	Asep	2	2	1	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	1	4	45
25	Adinda	3	2	1	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	48
26	Azqian	2	1	2	1	3	4	3	2	1	2	4	4	4	3	4	40
27	Silvia	2	2	1	2	4	3	4	3	2	4	2	4	3	2	3	41
28	Kanisa	3	2	3	2	4	1	3	4	2	1	2	4	3	1	2	37
29	Desi	3	2	1	2	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	2	39
30	Rahma	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	33

Berdasarkan nilai diatas, dari 30 sampel yang diberikan angket sebanyak 15 pertanyaan, hasil penelitian yang dilakukan di MI Condong mengenai penggunaan metode permainan memperoleh hasil dari uji ststistik sebesar 41. Jika nilai tersebut dikonfirmasi pada skala Guilford maka berada pada kategori cukup yang artinya penggunaan metode permainan cukup mempengaruhi penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Condong.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, ada banyak jenis metode pembelajaran yang dapat di aplikasikan kedalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu metode permainan. Metode permainan dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat peserta didik, selain itu metode permainan juga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam belajar khususnya dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris ,menumbuhkan sikap solidaritas antar teman dan juga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Dengan mengoptimalkan metode pembelajaran dalam setiap



pembelajaran, akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik

2. Hasil Analisis Data Tentang Penguasaan Kosa kata bahasa Inggris

No	Nama	Data skor angket kosa kata bahasa Inggris															Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Nira	4	2	1	2	2	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	40
2	Zahra	4	4	1	2	3	4	2	4	4	3	2	3	2	1	1	40
3	Marva	4	2	2	4	2	3	2	4	4	3	1	2	1	1	2	37
4	Nabila	4	2	2	4	2	3	3	2	4	3	1	2	1	1	3	37
5	Hani	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	36
6	Ribwan	4	4	1	4	4	2	2	4	4	4	1	2	1	1	4	42
7	Siti	4	3	3	2	4	3	2	2	4	4	1	4	2	1	4	43
8	Silvi	4	3	3	2	2	3	2	3	4	3	1	2	2	1	3	38
9	Fikri	4	3	4	1	2	3	2	4	3	2	1	2	1	1	3	36
10	Fitri	4	3	2	4	2	3	2	4	4	3	1	4	3	2	3	44
11	Rizki.M	4	3	4	1	2	3	2	4	3	2	1	2	1	1	2	35
12	Mutia	4	4	1	2	3	4	2	4	4	3	1	2	1	1	3	39
13	Rajib	4	4	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	4	2	40
14	Husnul	4	4	1	2	3	4	2	4	4	3	1	2	1	1	3	39
15	Anisa	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	1	2	41
16	Jaki	4	4	1	2	3	2	2	3	4	2	1	1	2	3	2	36
17	Rizki.R	4	4	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	1	43
18	Hana	4	2	4	1	3	2	4	2	2	4	2	4	1	4	3	42
19	Yais	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	1	4	2	1	4	47
20	Sri	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	3	2	3	2	45
21	Lina	4	4	1	4	4	4	2	2	3	4	4	3	2	2	4	47
22	Safina	4	3	3	3	3	2	2	1	2	3	1	3	2	1	3	36
23	Yasfa	2	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	43
24	Asep	4	4	3	1	3	4	2	2	4	4	1	3	1	1	3	40
25	Adinda	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	1	4	3	1	4	49
26	Azqian	4	3	4	2	3	3	2	1	3	4	2	2	4	1	4	42
27	Silvia	4	4	1	4	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	3	35
28	Khanisa	3	2	3	2	4	1	3	4	2	1	2	4	3	1	2	37
29	Desi	3	2	1	2	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	2	39



30	Rahma	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	3	2	3	2	45
----	-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Berdasarkan nilai diatas dari 30 sampel dengan pertanyaan 15 diperoleh data bahwa penguasaan kosa kata bahasa Inggris di MI Condong sebesar 40. Dan jika nilai tersebut dikonfirmasi pada skala Guilford maka berada pada kategori kurang yang artinya penguasaan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik di MI Condong masih kurang.

Kosa kata atau perbendaharaan kata sangatlah penting bagi siapapun yang akan belajar berkomunikasi khususnya bahasa Inggris, dalam komunikasi bahasa Inggris kosa kata sangatlah berperan aktif. Dengan kata lain peserta didik harus menguasai setiap kosa kata bahasa Inggris yang diberikan oleh guru

3. Hasil Analisis Data Tentang Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris

Dari hasil uji statistika dengan menggunakan koefisien *Range Spearman* (r_s), diperoleh nilai 0,46, berdasarkan skala Guilford nilai r_s 0,46 berada pada skala 0,41 – 0,70 yang berarti cukup. Hal ini menyatakan bahwa pengaruh penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris berada pada klasifikasi cukup.

Hasil analisis menunjukan bahwa derajat determinasi (D) pengaruh antara variabel X dan variabel Y adalah sebesar 21%, hal ini menunjukan bahwa penggunaan metode permainan berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sebesar 21% sedangkan faktor lain yang mempengaruhi sebesar 79%.

Kemudian setelah diuji signifikansi ternyata signifikan karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $2,76 \geq 2,048$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini membuktikan bahwa penggunaan metode permainan berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Condong.

Simpulan

Pengaruh penggunaan metode permainan sebagai variabel X terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sebagai variabel Y dengan menggunakan klasifikasi Guilford diperoleh nilai r_s sebesar 0,46 kemudian dikonfirmasi pada skala Guilford berada pada 0,41 – 0,70 yang artinya cukup. Hal ini menunjukan bahwa pengaruh penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Condong berada pada klasifikasi cukup.

Derajat determinasi hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah 21%, hal ini menunjukan pengaruh penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MI Condong adalah 21% sedangkan faktor lain yang mempengaruhi peningkatan penguasaan kosa kata



bahasa Inggris sebesar $100\% - 21\% = 79\%$, kemudain setelah melakukan perhitungan ternyata t_{hitung} sebesar 2,76 sedangkan t_{tabel} berdasarkan taraf kepercayaan $\alpha = 0,5$ diperoleh dalam daftar distiribusi t (0,95) (28) = 2,048. Dengan demikian $t_{hitung} 2,76 \geq t_{tabel} 2,048$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jadi setelah diuji signifikasi korelasi antara penggunaan metode permainan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris di MI Condong ternyata ada pengaruh yang positif dan signifikan.

Referensi

- Dananjaya, Utomo. (2013). *Metode Pembelajaran Aktif*. Edisi Ketiga. Bandung :Nuansa Cendekia
- Davis, Roy Watson. (2011). *Strategi Pengajaran Kreatif*. Edisi Pertama.Jakarta:Erlangga
- Farizawati. (2016). :Using Strorytelling For Teaaching Vocabulary" *English Education Journal*, Vol. VII, No.2 (4) 246-259
- Hafidah, Ruli. (2013). Penggunaan Metode Games Dalam Meningkatkan Vocabulary *Jurnal Pendidikan*, Vol. 15, No 1 (1)43-45
- Langan, J. (1997). English Skill, *The International Education Journal*, 25(1): 56-56.
- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Edisi Keempat. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Munggaran, Nita Anjung. (2010). *Menciptakan Strategi Pembelajaran Bahasa*. Edisi Pertama Bandung:Wahana Karya Grafika
- Prihantoro, Agung. (2014). *100 Games For Teaching English*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Surakmad, Winarno. (1994). *Pengantar Pendidikan Ilmiah*, Bandung:Tarsito
- Suyanto, Kasihani. (2010). *English For Young Learners*. Edisi Ketiga.Jakarta:Bumi Aksara