



Rice Pesiwarissa¹
 Theresia Tharob²
 Rosina F.J. Lekawael³

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN KOSAKATA VOCAB MANIA' UNTUK SISWA KELAS VIII-5 SMP NEGERI 9 AMBON

Abstrak

Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang baik akan memungkinkan siswa untuk memahami teks secara lebih komprehensif dan mengungkapkan pikiran mereka dengan lebih efektif. Jenis penelitian ini adalah desain Tindakan Kelas (Classroom Action Research/PTK). Berdasarkan hasil skor kosa kata siswa, ditemukan bahwa skor kosa kata siswa meningkat. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik pada setiap akhir siklus. Nilai rata-rata siswa pada pretest siklus I adalah 51,4, dan nilai rata-rata pada posttest siklus I adalah 66,1 sedangkan pada posttest siklus II adalah 69,4). Penggunaan permainan kosakata "Vocab Mania" efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII-5 di SMP Negeri 9 Ambon. Para siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penggunaan kosakata setelah berpartisipasi dalam permainan ini. Dalam implementasi permainan kosakata, guru perlu memastikan bahwa permainan ini disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Penguasaan Kosa Kata, Vocab Mania, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

One crucial aspect in language learning is vocabulary mastery. A strong vocabulary mastery enables students to comprehend texts more comprehensively and express their thoughts more effectively. English language learning, in particular, plays a significant role in the context of globalization and cross-cultural communication. This research adopts a Classroom Action Research (PTK) design. It was conducted at SMP Negeri 9 Ambon, located at Jln. Wolter Mongindisi RT. 005 / RW. 01, Passo, Laterii, Kec. Baguala, Kota Ambon, Maluku. The research implementation started in February and concluded in April 2023. Based on the students' vocabulary scores, it was found that their scores improved. Most students achieved good scores at the end of each cycle. The average score of the students in the pretest of Cycle I was 51.4, and the average score in the posttest of Cycle I was 66.1, while in the posttest of Cycle II, it was 69.4. The use of the vocabulary game "Vocab Mania" proved effective in enhancing the English vocabulary mastery of the eighth-grade students in Class VIII-5 at SMP Negeri 9 Ambon. The students demonstrated significant improvement in their understanding and usage of vocabulary after participating in this game. In implementing vocabulary games, teachers need to ensure that the games are adjusted to the students' level of understanding and needs.

Keyword: Vocabulary Mastery, Vocab Mania, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pentingnya penguasaan bahasa Inggris tidak hanya terbatas pada tingkat individu, tetapi juga berdampak pada tingkat sosial dan ekonomi suatu negara. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, dan sektor-sektor penting lainnya. Negara-negara yang memiliki populasi yang mahir dalam berbahasa Inggris memiliki keunggulan kompetitif dalam perdagangan internasional, pariwisata, dan investasi asing. Di tingkat pendidikan, bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang penting dan sering menjadi persyaratan untuk melanjutkan pendidikan tingkat lanjutan atau melamar pekerjaan di bidang tertentu. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik membantu siswa dalam memahami

¹SMP Negeri 9 Ambon

^{2,3}Universitas Pattimura

email: ricepesiwarissa2014@gmail.com, theresiatharob@gmail.com, rosina.lekawael@gmail.com

materi pembelajaran, mengakses sumber daya akademik global, dan berkomunikasi dengan baik dengan rekan sejawat dan pengajar dari berbagai negara.

Penguasaan bahasa Inggris memberi kesempatan untuk meningkatkan hidup individu dengan membuka pintu untuk mempelajari budaya dan seni dari berbagai negara berbahasa Inggris. SMP Negeri 9 Ambon menekankan pentingnya penguasaan kosakata dalam kurikulumnya. Meski demikian, masih ada tantangan dalam memperolehnya. Penelitian sebelumnya oleh Liang, Huang, dan Chen menunjukkan bahwa permainan kosakata seperti "Vocab Mania" dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Penelitian tersebut dilakukan di China pada siswa yang mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Kelompok eksperimen yang menggunakan permainan kosakata menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan tingkat motivasi serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan permainan kosakata dapat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Penguasaan bahasa Inggris membuka peluang untuk eksplorasi budaya dan seni dari negara-negara berbahasa Inggris. SMP Negeri 9 Ambon menekankan pentingnya penguasaan kosakata, meski tantangan masih ada. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan kosakata seperti "Vocab Mania" efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan "Vocab Mania". Diharapkan permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata, serta memperkuat pemahaman dan penggunaan kosakata.

Penggunaan permainan kosakata "Vocab Mania" dalam penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang berguna bagi guru-guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 9 Ambon dan lembaga pendidikan lainnya. Dengan mengetahui efektivitas permainan ini, guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di lingkungan pembelajaran mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VIII-5 di SMP Negeri 9 Ambon. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan kepada penelitian terkait dalam bidang pengajaran dan pembelajaran bahasa, terutama dalam penggunaan permainan kosakata sebagai strategi pembelajaran yang efektif.

Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena memperkuat pemahaman teks, meningkatkan kemampuan menulis, dan memperbaiki kemampuan komunikasi secara keseluruhan. Di SMP Negeri 9 Ambon, penguasaan kosakata masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII-5 dengan menggunakan permainan "Vocab Mania". Harapannya, permainan ini dapat memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran kosakata, serta memberikan masukan berharga bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa yang lebih inovatif dan menarik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII-5 di SMP Negeri 9 Ambon. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan kepada penelitian terkait dalam bidang pengajaran dan pembelajaran bahasa, terutama dalam penggunaan permainan kosakata sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas permainan kosakata, guru dan lembaga pendidikan dapat mengadopsi pendekatan ini dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara luas.

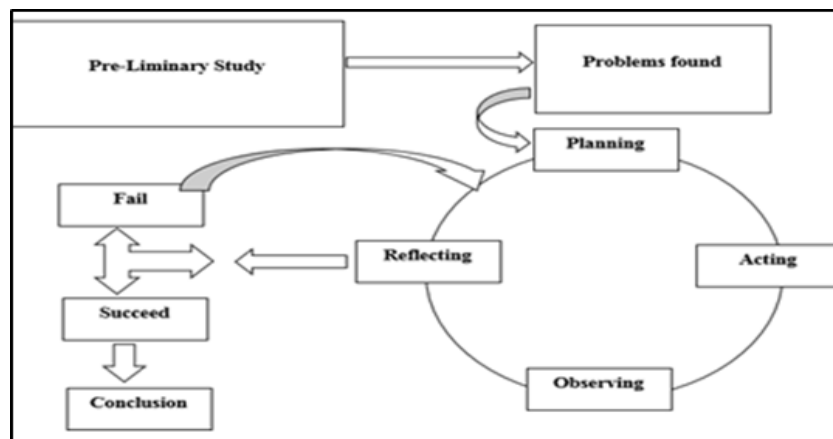
Secara keseluruhan, penelitian ini penting karena penguasaan kosakata yang baik merupakan landasan yang kuat untuk kemampuan berbahasa yang komprehensif. Dengan meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui permainan kosakata "Vocab Mania", diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan bahasa yang lebih baik, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan menjadi pembelajar yang lebih efektif dalam konteks bahasa Inggris. Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun tujuan daripada penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mencari tahu tingkat penguasaan kosakata siswa kelas VIII- 5 setelah penerapan permainan kosakata "Vocab Mania". Untuk menjelaskan respon siswa kelas VIII-5 terhadap pembelajaran setelah penggunaan permainan kosakata "Vocab Mania". Strategi pembelajaran yang efektif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru bahasa Inggris di SMP Negeri 9 Ambon dan peneliti dengan tujuan meningkatkan kosakata siswa melalui permainan Vocab Mania. Jenis penelitian ini adalah desain Tindakan Kelas (Classroom Action Research/PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran (Muhammad Djajadi 2019). Hal ini juga dikonfirmasi oleh McTaggart (1997) yang dikutip dalam Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015: 195), bahwa penelitian tindakan kelas adalah "pendekatan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan melakukan perubahan terhadap metode atau strategi pembelajaran untuk memperbaiki proses dan hasil belajar dalam pendidikan".

Peneliti menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah kolaborasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Kunandar (2008), terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 9 Ambon dari Februari hingga April 2023, dengan subjek siswa dan guru kelas VIII-5. Peneliti juga berperan sebagai pengajar. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengimplementasikan teknik mengikuti model CAR (Classroom Action Research) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Sebelum menerapkan model Penelitian Tindakan Kelas, peneliti memulai

Penelitian dengan melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan data, dilanjutkan dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Setelah itu, langkah berikutnya dilanjutkan dengan implementasi teknik mengikuti model CAR yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Gambaran Prosedur Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Dalam mengevaluasi data numerik (data kuantitatif), peneliti menganalisis kuesioner menggunakan analisis Skala Guttman. Sedangkan dalam menganalisis hasil tes siswa, peneliti pertama-tama menggunakan rumus Arikunto (2009) untuk mengetahui skor siswa. Terakhir, untuk mengetahui persentase siswa yang lulus Kriteria Penguasaan Minimal pada pre-tes dan membandingkan persentase kelas pada post-tes serta melihat apakah siswa telah mencapai kriteria keberhasilan atau tidak,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh dari setiap siklus yang sudah di implementasikan. Penelitian ini telah dilakukan di kelas VIII-5 dari tanggal 29 Maret sampai dengan 06 April 2023 pada SMP Negeri 9 Ambon. Penelitian ini dilakukan menggunakan dua tahapan yaitu siklus I dan siklus II.

Hasil Pretest

Hasil tes pretest kosakata siswa

Pre-test telah di berikan kepada siswa untuk mengidentifikasi penguasaan kosakata mereka. Test ini diberikan pada tanggal 29 Maret 2023. Ada 22 siswa yang mengikuti tes ini. Para siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tentang pemahaman bahasa inggris mereka terkhususnya pada kata kerja. re-test diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda, menjodohkan kata dan arti

kata, dan menjodohkan kata dengan gambar yang tepat. Jumlah soal pilihan ganda ada 10, sedangkan soal penjodohan kata dan arti kata ada 15 soal jadi total keseluruhan soal adalah 25. Nilai test individu siswa dapat dilihat pada tabel 1 di Lampiran 5a. Tabel 1 menunjukkan hasil dari nilai test kosakata siswa saat Pre-Test dan nilai-nilai tersebut dapat diklasifikasikan kedalam tingkatan kategori dibawah ini.

Table 1. Level of Students' Test Achievement

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1-5	Tidak Baik	9
5-10	Cukup	8
10-15	Baik	3
15-20	Sangat Baik	2
20-25	Unggul	0

Tabel 1 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang masuk pada kategori Unggul. Sedangkan dua siswa berada pada kategori Sangat Baik. Untuk kategori Baik ada tiga siswa. Selanjutnya untuk kategori Cukup ada delapan siswa pada level ini. Dan terdapat 9 siswa yang memiliki nilai Pre-Test yang termasuk dalam kategori Tidak Baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata siswa kelas VIII-5 masih tergolong sangat rendah. Oleh karena itu peneliti perlu memberikan tindakan. Tindakan tersebut akan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mengikuti prosedur PTK yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah penjelasan dari hasil tersebut.

Hasil Tes Kosakata Siswa pada Siklus 1

Perencanaan

Untuk tahap perencanaan, peneliti bekerjasama dengan Guru Pamong dan DPL untuk merumuskan pembelajaran. Langkah pertama perencanaan adalah menentukan jenis cerita yang akan digunakan sebagai bahan dalam pengajaran kosakata. Pada langkah ini, peneliti memilih teks recount sebagai bahan pemberian tindakan berdasarkan kurikulum sekolah. Langkah kedua perencanaan adalah menyiapkan perangkat game dari teks yang dipilih. Langkah selanjutnya adalah membuat rencana pembelajaran dan latihan. Pada langkah ini peneliti membuat RPP berdasarkan materi teks recount dan latihan siswa di kelas.

Selain itu peneliti juga menyiapkan instrumen lain seperti post test, lembar observasi, dan kamera untuk mengambil gambar dalam proses pemberian tindakan. Dan tahap akhir perencanaan adalah menentukan kriteria keberhasilan yaitu 75% atau 16 dari 22 siswa mencapai skor untuk kategori Baik ke atas (10).

Tindakan

Tindakan siklus 1 diberikan pada tanggal 12-13 April 2023. Peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama, peneliti bertindak sebagai guru. Selain itu, berdasarkan materi yang direncanakan, peneliti memberikan materi kepada siswa, memperkenalkan game "Vocab Mania", dan meminta mereka untuk fokus pada kata-kata yang dimainkan.

Pertemuan pertama (Rabu, 29 Maret pukul 09.40 – 11.00)

Pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan rencana pembelajaran. Setelah itu, peneliti memperkenalkan kepada siswa game "Vocab Mania" dan cara belajar dengannya. Selanjutnya mengajarkan siswa cara mengidentifikasi kata kerja, mengisi lembar untuk melengkapi kalimat yang hilang dengan kata kerja dari cerita tersebut, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan apakah ada kesulitan yang dihadapi, menugaskan siswa untuk mencocokkan kata kerja dengan artinya di lembar siswa, dan terakhir meminta siswa mengulang kata kerja tersebut.

Pertemuan Kedua (Kamis, 30 Maret pukul 09.40 – 11.00)

Pada pertemuan kedua, peneliti melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan RPP, menanyakan pemahaman siswa terhadap pelajaran sebelumnya, mengajari siswa cara mengidentifikasi kata kerja dari cerita recount yang berbeda. Selanjutnya guru mengulangi pengucapan kata kerja tersebut dan meminta siswa untuk memperhatikan dan mengikuti pengucapan yang dilakukan, mengarahkan setiap kelompok untuk mencari dan mempelajari kata kerja penting yang diperoleh dari cerita tersebut, memberikan tugas kepada siswa melalui

permainan “Vocab Mania”, dan yang terakhir, meminta siswa untuk mengingat kembali kata kerja yang telah mereka pelajari.

Observasi

Pada tahap ini, peneliti mengamati partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dari awal, tengah hingga akhir kegiatan kosakata. Pada pertemuan pertama peneliti memperhatikan bahwa siswa tertarik dengan teknik yang akan diberikan kepada mereka, namun pada pertemuan pertama siswa kurang antusias, mungkin karena jam bahasa Inggris pada siang hari adalah jam 12. Masalah lainnya adalah suara tidak dapat diputar. Butuh beberapa saat untuk membuatnya berhasil dimainkan; hal ini mengakibatkan konsentrasi siswa terganggu dan menjadi bahan refleksi bagi guru.

Pada pertemuan kedua, peneliti melihat kondisi kelas semakin membaik; siswa mengikuti arahan guru dalam setiap kegiatan yang dilakukannya. Siswa sangat antusias dengan game yang dimainkan bersama dan mengikuti pelafalan kosa kata yang dibuat oleh guru. Pertemuan kedua berjalan lancar.

Hasil test kosakata siswa pada siklus 1

Untuk hasil tes kosakata siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 di Lampiran 5b. Tabel 4.3 menunjukkan hasil dari tes kosakata masing-masing siswa pada siklus 1 dan hasil test tersebut dapat diklasifikasikan kedalam tingkatan kategori nilai dibawah ini:

Tabel 2. Level of Students' Test Achievement

Score	Level	Number of students
1-5	Tidak Baik	6
5-10	Cukup	6
10-15	Baik	5
15-20	Sangat Baik	3
20-25	Unggul	2

Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat dua siswa yang berada pada kategori Unggul. Untuk kategori Sangat Baik terdapat tiga siswa. Selanjutnya, di dalam kategori Baik ada 5 siswa di level ini. Kemudian untuk kategori Cukup terdapat enam siswa pada kategori ini. Dan selanjutnya, di kategori Tidak Baik, ada enam siswa juga pada kategori ini.

Berdasarkan uraian dari tabel di atas, terlihat bahwa dari 22 siswa terdapat sekitar 10 atau 47% nilai siswa di atas atau memenuhi KKM yaitu 10, sedangkan sisanya 12 atau 53 % nilai siswa di bawah kriteria ini. Oleh karena itu dapat diindikasikan bahwa indikator keberhasilan masih belum terpenuhi sehingga diperlukan siklus berikutnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada sedikit peningkatan nilai kosa kata siswa setelah tindakan. Yang semula 5 siswa meningkat menjadi 10 siswa dalam memenuhi nilai kriteria keberhasilan minimal. Artinya indikator keberhasilan hampir tercapai oleh siswa, namun masih perlu terus dilakukan tindakan pada siklus 2. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi perencanaan dan tindakan sebelum melaksanakan siklus berikutnya untuk mencapai kriteria keberhasilan penelitian ini. Hasil tes menunjukkan bahwa siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan masih dibutuhkan 6 atau 27% siswa untuk mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Sehingga peneliti dan guru harus pindah ke siklus berikutnya.

Siklus Pertama

Berdasarkan hasil analisis skor prestasi belajar siswa pada siklus I, penerapan game “Vocab Mania” kurang memuaskan. Oleh karena itu, peneliti dan guru pamong dan DPL menyimpulkan beberapa revisi sebelum melaksanakan siklus kedua. Pertama, revisi berfokus pada prosedur pengajaran. Siswa bingung mengisi lembar kerja pada sesi menyimak dan percakapan pada siklus pertama. Soal ini menyita waktu dan membuat siswa lain merasa bosan karena guru mengulangnya dalam memberikan penjelasan dan contoh. Kemudian guru harus menjelaskan dengan lebih baik dan pelan-pelan. Revisi kedua adalah peraturan kelas. Pada siklus ini, terutama pertemuan kedua dan ketiga, siswa sangat ribut, mungkin karena faktor lapar, mengingat pelajaran Bahasa Inggris tepat pada jam makan siang, yaitu jam 12. Pelajarsedikit terganggu karena siswa sulit untuk tenang, maka dibuatlah peraturan kelas yaitu siswa harus

membawa bekal setiap kali ke sekolah.

Ketiga, revisinya adalah Q&A di kelas. Selama kegiatan di kelas, siswa jarang menjawab ketika guru mulai bertanya tentang materi yang disampaikan. Akibatnya, guru harus menjawab pertanyaannya sendiri. Dengan demikian guru harus memikirkan cara lain agar siswa mau menjawab pertanyaan guru. Disini guru berinisiatif untuk membawa coklat pada setiap pertemuan yang telah diberikan kepada siswa yang menjawab pertanyaan guru.

Terakhir, siswa harus membawa kamus pada setiap pertemuan untuk memudahkan mereka mencari arti kata yang tidak dikenal. Berdasarkan pemaparan di atas, berikut adalah kesimpulan poin-poin revisi pada siklus 1:

- a. Guru harus menjelaskan modul ajar secara perlahan agar siswa dapat memahaminya
- b. Ingatkan siswa untuk membawa makan siang pada setiap pertemuan
- c. Merangsang siswa untuk dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.
- d. Ingatkan siswa untuk membawa kamus pada setiap pertemuan

Hasil Tes Kosakata Siswa pada Siklus 2

Perencanaan

Untuk tahap perencanaan peneliti bekerjasama dengan guru untuk merumuskan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat rencana tindakan yang akan dilaksanakan di kelas yaitu pemilihan materi dan penyusunan latihan untuk mengembangkan kosa kata siswa. Berdasarkan kurikulum, peneliti memilih teks recount sebagai bahan untuk memberikan tindakan. Game “Vocab Mania” akan mengambil naskah teks recount untuk dijadikan daftar kata dalam permainan. Selain menyiapkan materi dan game sebagai tindakan yang akan diterapkan, peneliti juga menyiapkan instrumen lain seperti post-test 2 dan observasi checklist. Post-test 2 untuk mengetahui apakah ada peningkatan skor pre-test ke post-test.

Tindakan

Tindakan dari siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 05 April sampai 06 April 2023. Pada pertemuan pertama peneliti berperan sebagai guru. Selanjutnya berdasarkan materi yang direncanakan, peneliti memberikan handout kepada siswa dan mengenalkan mereka dengan game “Vocab Mania”. Pada tahap ini, guru harus melakukan revisi tindakan dari siklus I.

Pertemuan pertama (Rabu, 05 April pukul 09.40 – 11.00)

Pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan rencana pembelajaran. Setelah itu, peneliti memperkenalkan kepada siswa game “Vocab Mania” dan cara belajar dengannya. Selanjutnya mengajarkan siswa cara mengidentifikasi kata kerja, mengisi lembar untuk melengkapi kalimat yang hilang dengan kata kerja dari cerita tersebut, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan apakah ada kesulitan yang dihadapi, menugaskan siswa untuk mencocokkan kata kerja dengan artinya di lembar siswa, dan terakhir meminta siswa mengulang kata kerja tersebut.

Pertemuan Kedua (Rabu, 06 April pukul 09.40 – 11.00)

berdasarkan RPP, menanyakan pemahaman siswa terhadap pelajaran sebelumnya, mengajari siswa cara mengidentifikasi kata kerja dari cerita recount yang berbeda. Selanjutnya guru mengulangi pengucapan kata kerja tersebut dan meminta siswa untuk memperhatikan dan mengikuti pengucapan yang dilakukan, mengarahkan setiap kelompok untuk mencari dan mempelajari kata kerja penting yang diperoleh dari cerita tersebut, memberikan tugas kepada siswa melalui permainan “Vocab Mania”, dan yang terakhir, meminta siswa untuk mengingat kembali kata kerja yang telah mereka pelajari.

Observing

Dalam proses pembelajaran, observer memperhatikan kelas, semakin baik Siswa telah mampu menguasai kosa kata alam, pekerjaan dan benda serta membedakan jenis kosa kata masing-masing. Selanjutnya adalah mengumpulkan data untuk posttest siklus pertama.

Hasil Tes Kosakata Siswa pada Siklus 2

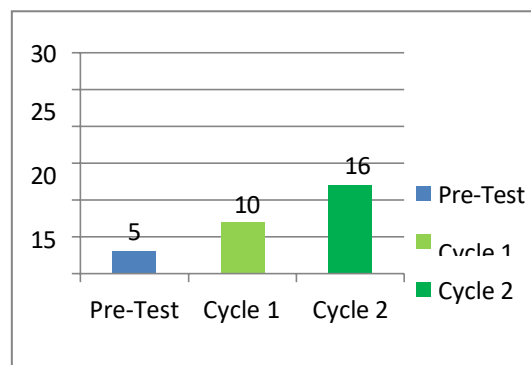
Hasil tes kosakata siswa untuk siklus ke-2 dapat dilihat pada tabel 4.5 dalam Lampiran 5c. Tabel 4.5 menunjukkan hasil skor kosa kata siswa pada Siklus 2, dan skor tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tingkatan kategori tes di bawah ini.

Table 3. Level of Students' Test Achievement

Score	Level	Number of students
1-5	Tidak Baik	3

5-10	Cukup	3
10-15	Baik	8
15-20	Sangat Baik	5
20-25	Unggul	3

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat tiga siswa pada tingkat Unggul. Sedangkan untuk kategori Sangat Baik ada lima siswa. Selanjutnya, pada level Baik terdapat delapan siswa pada level ini. Untuk level Cukup ada tiga siswa di level ini. Dan selanjutnya, di kategori Tidak Baik terdapat 3 siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa dari 22 siswa terdapat sekitar 16 atau 75% nilai siswa di atas atau memenuhi Kriteria nilai kelulusan yakni 10. sedangkan sisanya 6 atau 25% siswa skor di bawah kriteria ini. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang besar pada nilai kosa kata siswa setelah tindakan siklus 2, yaitu dari 12 siswa meningkat menjadi 16 siswa dalam memenuhi nilai kriteria keberhasilan minimal (10). Oleh karena itu, dapat diindikasikan bahwa nilai siswa telah memenuhi indikator keberhasilan, dimana indikator keberhasilannya adalah 75% sehingga otomatis siklus harus dihentikan. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai skor keberhasilan dalam tes kosa kata dari Pre-Test ke Post Test Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Post Test Siklus

Refleksi

Setelah mendapatkan hasil post-test 2, peneliti dan guru melakukan refleksi pada siklus 2. Hasil post-test 2 menunjukkan bahwa siswa yang mencapai nilai kriteria keberhasilan minimal adalah 16 siswa atau 75% jika dihitung dalam persentase, sedangkan 6 siswa dari 22 (25%) mencapai di bawah skor kriteria keberhasilan minimum. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mencapai skor keberhasilan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu 75%. Berdasarkan hasil yang telah diketahui memenuhi kriteria keberhasilan tersebut otomatis siklus dihentikan pada siklus kedua ini. Peneliti dan guru pun memutuskan untuk menghentikan siklus.

Hasil temuan Kuisiner

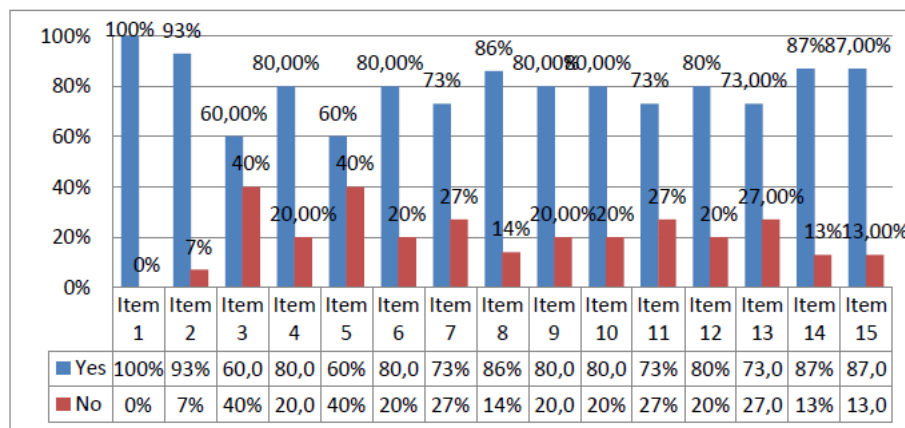
Kuesioner diberikan pada pertemuan terakhir pada April 2021 setelah peneliti selesai melakukan tindakan di kelas. Kuesioner tersebut, terdiri dari lima belas pertanyaan yang dibagi menjadi empat kategori: tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran, hasil kegiatan belajar kosakata siswa, pemecahan masalah dalam kosakata, dan tanggapan siswa terhadap Game "Vocab Mania". Respon siswa diklasifikasikan menjadi dua kategori: Ya dan Tidak. Hasil kategori pertama menunjukkan bahwa semua siswa merasa senang menggunakan Game "Vocab Mania" untuk belajar kosakata. Sebanyak 93% siswa merasa termotivasi, dan 60% menganggapnya lebih baik dari teknik sebelumnya. Secara keseluruhan, 84% siswa memberikan respons positif terhadap Game "Vocab Mania".

Kategori kedua menunjukkan bahwa 80% siswa merasakan peningkatan penguasaan kosakata dan 60% merasa masalah kosa kata mereka terpecahkan. Selain itu, 80% siswa merasa terbantu dalam mengerjakan tugas mereka. Sebanyak 73% siswa melaporkan peningkatan skor materi kosa kata bahasa Inggris, dan 86% merasakan peningkatan kosa kata mereka. Ini sejalan dengan hasil tes, di mana 80% siswa mencapai nilai di atas nilai minimal keberhasilan.. Selanjutnya, hasil kategori ketiga (solusi masalah dalam kosa kata) menunjukkan bahwa 12 atau 80% siswa mengaku bertanya ketika mereka mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas

kosakata. Sedangkan 20% siswa tidak mengakuinya, dan 40% memberikan tanggapan negatif terhadap Game “Vocab Mania” yang dapat memecahkan masalah mereka dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

Dan terakhir, hasil kategori ketiga (respon siswa tentang teknik Game “Vocab Mania”) menunjukkan bahwa 12 atau 80% siswa setuju bahwa tGame “Vocab Mania” membantu mereka. Situasi ini mendorong mereka untuk mengambil bagian dalam proses belajar mengajar secara aktif. 11 atau 73% merasa Game “Vocab Mania” cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Sedangkan dapat dilihat dari 12 atau 80% siswa yang menjawab bahwa mereka merasa belajar kosakata lebih baik dengan menggunakan teknik Game “Vocab Mania”. Rata-rata 77% tanggapan dari siswa menyukai teknik tersebut. Rata-rata 87% merasa bahwa Game “Vocab Mania” dapat mempermudah pembelajaran, mengingat, bahkan memperkaya kosakata mereka. Selain itu, hanya 13% siswa yang mengaku lebih mudah mengingat kosakata baru dengan teknik ini.

Hasilnya menunjukkan bahwa dari 22 siswa, ada sekitar 14 siswa atau rata-rata 79% menjawab ya. Artinya hampir semua siswa mengaku penguasaan kosakatanya meningkat setelah menggunakan Game “Vocab Mania” sebagai media pembelajaran di kelas. Dan mereka memberikan respon positif terhadap penggunaan Game “Vocab Mania”. Data hasil kuesioner dapat dihitung, ditabulasikan dan ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 3. The Result Of The Students' Questionnaire

Interpretasi Data

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti tidak harus mengandalkan setiap data tetapi harus mencari berbagai sumber data untuk mendukung hasil penelitian. Sehingga dapat menghasilkan keabsahan data dan dapat dilihat secara jelas kesesuaian dengan temuan penelitian.

Data Kuesioner

Data dari kuesioner awal mengungkapkan bahwa kosakata merupakan salah satu sub keterampilan bahasa Inggris yang sulit untuk dikuasai. Para siswa mengalami kesulitan dalam hal menghafal dan menyimpan kosakata terakhir mereka dan memengaruhi keterampilan lain. Namun, setelah menerapkan Game “Vocab Mania”, siswa memberikan respon positif tentang tindakan tersebut. Teknik membuat kelas lebih aktif dan menarik.

Uji Data

Berdasarkan hasil skor kosakata siswa, ditemukan bahwa skor kosakata siswa meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Game “Vocab Mania” dapat meningkatkan dan memotivasi mereka untuk mempertahankan dan memperkaya kosakata mereka. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik pada setiap akhir siklus. Nilai rata-rata siswa pada pretest siklus I adalah 51,4, dan nilai rata-rata pada posttest siklus I adalah 66,1 sedangkan pada posttest siklus II adalah 69,4.

Data Pengamatan

Data diperoleh dari daftar observasi dan catatan. Yang mana mengumpulkan data dari guru dan siswa tentang proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil, siswa bersemangat di awal pertemuan, memperhatikan guru, dan mengerjakan tugas kelompok. Meskipun pada awalnya siswa aktif menanggapi di kelas, siswa masih diam jika guru bertanya tentang materi

yang telah diajarkan. Oleh karena itu guru menggunakan cara eksternal untuk membuat mereka angkat bicara. Siswa yang mulai berbicara akan mendapatkan cokelat. Melalui cara ini kelas menjadi lebih aktif. Mereka mengikuti instruksi guru, mengisi LKS sambil menonton video, dan mengerjakan tugas kelompok. Mereka merasa tertarik untuk menonton berbagai macam Game "Vocab Mania", dan mengisi lembar kerja yang berhubungan dengan cerita. Guru memimpin mereka untuk masuk ke dalam cerita yang dimainkan. Namun, meskipun pada awalnya siswa menemukan kesulitan; kurang dalam mendengarkan, akhirnya mereka terbantu dengan adanya video, gambar yang ditampilkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

A. Peningkatan penguasaan kosa kata siswa setelah menggunakan Game

"Vocab Mania"

Pertanyaan penelitian pertama adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata siswa setelah diajar dengan menggunakan Game "Vocab Mania". Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata siswa setelah diajar dengan menggunakan Game "Vocab Mania", tes dibagikan kepada siswa. Tes terdiri dari 25 soal. Temuan dalam pre-test menunjukkan bahwa hasil tes penguasaan kosa kata rendah. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mencapai nilai keberhasilan minimal. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebagian besar siswa tidak berhasil, dimana dari 22 siswa hanya 5 atau 18% yang berhasil memenuhi KKM dan sisanya 17 siswa (82%) gagal memenuhi KKM (13).

Sedangkan temuan setelah penerapan Game "Vocab Mania" menunjukkan hasil yang berbeda. Dari data tes siklus 1 dan 2 terlihat adanya peningkatan nilai siswa yang lebih baik. Yang mana jumlah nilai siswa yang baik pada siklus 1 dari 10 meningkat menjadi 16 pada post test siklus 2. Terdapat sekitar 16 siswa atau 75% siswa yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 6 siswa lainnya dibawa di bawah kriteria ini. Artinya ada peningkatan sebesar 55% dari nilai siswa. Berdasarkan hasil peningkatan nilai siswa setelah menggunakan Game "Vocab Mania", dapat disimpulkan bahwa teknik Game "Vocab Mania" merupakan teknik pengajaran yang berguna untuk membantu siswa dalam menguasai kosa kata.

B. Respon siswa dalam pembelajaran kosakata setelah menggunakan Game

"Vocab Mania"

Pertanyaan penelitian kedua adalah untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran kosakata setelah menggunakan Game "Vocab Mania". Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran kosakata setelah menggunakan Game "Vocab Mania", kuesioner dibagikan kepada siswa. Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki respon positif terhadap penerapan Game "Vocab Mania" di kelas karena penguasaan kosa kata mereka meningkat secara signifikan dibandingkan dengan proses belajar mengajar sebelum menggunakannya. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan rata-rata persentase kuesioner sebelum dan sesudah menggunakan Game "Vocab Mania".

Ada persentase rata-rata 59% dari kuesioner sebelumnya yaitu 22 atau 100% siswa mengakui bahwa mereka memiliki penguasaan kosakata yang rendah sebelum Game "Vocab Mania" diterapkan, 12 atau 80% mengaku memiliki jumlah kosakata yang kurang. Persentase tersebut diubah menjadi 11 atau 79% siswa mengaku mengalami peningkatan penguasaan kosa kata yang lebih baik. Ada 12 atau 80 siswa yang mengaku bahwa Game "Vocab Mania" membantu mereka meningkatkan kosa kata mereka. Ketika siswa diperkenalkan dengan kosa kata melalui cerita yang dipadukan dengan gambar, mereka akan tertarik dan merasa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan sekaligus dapat mengembangkan penguasaan kosa kata mereka. Hasil dari pertanyaan penelitian kedua adalah siswa memiliki respon dan peningkatan yang baik terhadap penggunaan Game "Vocab Mania".

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa melalui Permainan Kosakata 'Vocab Mania' untuk Siswa Kelas VIII-5 SMP Negeri 9 Ambon", penulis menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan kosakata "Vocab Mania" efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII-5 di SMP Negeri 9 Ambon. Para siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penggunaan kosakata setelah berpartisipasi dalam permainan ini.
2. Partisipasi aktif dalam permainan kosakata "Vocab Mania" membantu siswa untuk

memperkuat keterampilan kosakata mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan kosakata dengan situasi yang nyata dan meningkatkan retensi mereka. Pelibatan siswa dalam permainan kosakata juga mendorong kerjasama dan komunikasi antar siswa, memperkuat keterampilan berbicara dan mendengarkan mereka, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman and Company.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1986). *Becoming critical: Education, knowledge and action research*. Routledge.
- Chen, Y., & Liu, W. (2020). The effectiveness of vocabulary games in English language learning: A study on secondary school students. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(2), 45-60.
- Dweck, C. S. (2017). *Mindset: Changing the way you think to fulfill your potential*. Hachette UK.
- Elliott, J. (1991). *Action research for educational change*. Open University Press.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Hopkins, D. (2002). *A teacher's guide to classroom research* (4th ed.). Open University Press.
- Huang, H., & Chen, C. (2018). The effects of vocabulary games on vocabulary learning: A study of Chinese EFL learners. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 7(3), 112-120. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.7n.3p.112>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Deakin University Press.
- Kurt Lewin (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Lee, H., & Kim, S. (2019). Vocabulary games as a strategy for enhancing English language learning: An empirical study. *Language Teaching Research*, 23(4), 467-485.
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2010). *You and your action research project*. Routledge.
- Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of computer-assisted learning*, 33(5), 403-423.
- Moje, E. B. (2007). Developing socially just subject-matter instruction: A review of the literature on disciplinary literacy teaching. *Review of Research in Education*, 31(1), 1-44.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Reason, P., & Bradbury, H. (Eds.). (2008). *The SAGE handbook of action research: Participative inquiry and practice* (2nd ed.). Sage Publications.
- Schmitt, N., & McCarthy, M. (2017). *Vocabulary learning strategies and foreign language acquisition*. Routledge.
- Smith, J., et al. (2018). The effectiveness of vocabulary games in improving motivation and student engagement. *Journal of Educational Psychology*, 110(3), 389-401.
- Stringer, E. T. (2013). *Action research in education*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1930). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, X., et al. (2019). The use of vocabulary game applications in English language learning: A study on eighth-grade students. *Journal of Educational Technology*, 35(2), 123-137.