

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI *GAME CHAIN SPELLING* PADA SISWA KELAS VII MTS NEGERI 13 JAKARTA

Siti Nurheny Yuliaty

MTs Negeri 13 Jakarta. Jalan Inspeksi No.9 RW.7 Ulujami Kec. Pesanggrahan
Kota Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta. Kode Pos: 12250
E_mail: sitinurheny78@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Negeri 13 Jakarta melalui *Game Chain Spelling*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTs Negeri 13 Jakarta kelas A, B, C dan D yang berjumlah 141 siswa. Kelas. Pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Data diperoleh untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar melalui rata-rata nilai peserta didik. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa 28% diatas KKM dan 72% dibawah KKM. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa 77% diatas KKM dan 23% dibawah KKM. Penerapan *Game Chain Spelling* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta meningkatkan keaktifan peserta didik.

Kata Kunci : *Game chain spelling*, kosakata, hasil belajar

Abstrac: This study aims to improve the English vocabulary mastery of class VII students of MTs Negeri 13 Jakarta through the Chain Spelling game. This research is a class action research (CAR) which was carried out in 2 cycles. The subjects of this study were class VII students at MTs Negeri 13 Jakarta classes A, B, C and D, totaling 141 students. Class. Data collection using tests and observation sheets. Data was obtained to determine the percentage of learning completeness through the average value of students. In cycle I, the percentage of student learning outcomes was 28% above the KKM and 72% below the KKM. In cycle II, the percentage of student learning outcomes was 77% above the KKM and 23% below the KKM. The application of the Chain Spelling game has proven to be effective in increasing the mastery of English vocabulary and increasing the activeness of students.

Keywords: Chain spelling game, vocabulary, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris merupakan kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat mendalami dan memahami mengenai suatu kata yang terdapat dalam Bahasa Inggris dan menjadi dasar dalam berkomunikasi yang telah diketahui oleh

setiap orang baik secara lisan maupun tulisan, sehingga dapat memberikan makna bila menggunakan bahasa tersebut. Sebagaimana menurut Elviza, dkk. (2013) bahwa penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu

bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan.

Untuk menguasai kosakata (*vocabulary*) dalam Bahasa Inggris sekurang-kurangnya ada 3 (tiga) hal yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) pelafalan atau pengucapan (*pronunciation*), (2) ejaan (*spelling*), dan (3) arti atau makna (*meaning*). Sejalan dengan Schmitt (2000), bahwa untuk mempelajari suatu bahasa baru tidak akan dapat dimulai, jika belum mengetahui kata-kata bahasa sebelumnya. Hal ini dikarenakan bahasa itu merupakan sarana komunikasi, pengetahuan leksikal atau pengetahuan kosakata bahasa menjadi hal yang utama dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII MTs Negeri 13 Jakarta mengenai penguasaan kosakata Bahasa Inggris, diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa belum mampu menyebutkan kosakata yang diminta oleh guru sesuai dengan makna, siswa belum mampu menguasai kosakata Bahasa Inggris dalam hal penulisan kata sesuai dengan ejaan yang tepat, hal ini didasarkan ketika guru memberikan soal, masih terdapat siswa menulis jawabannya yang kurang huruf dan kurang tepat, siswa belum

mampu membaca kosakata Bahasa Inggris, sebab penulisan dengan cara membacanya berbeda dengan cara membaca dalam Bahasa Indonesia sehingga siswa kesulitan melafalkan kata dengan benar, proses pembelajaran Bahasa Inggris masih bersifat monoton dan kurang menarik.

Dari hal tersebut dapat diketahui permasalahan terletak pada rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa sehingga perlu dicarikan solusinya. Dalam hal ini penulis mencobakan sebuah penelitian tindakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui *Game Chain Spelling* pada siswa kelas VII di MTs Negeri 13 Jakarta.

Pertanyaan masalahnya, adalah: Apakah *Game Chain Spelling* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VII di MTs Negeri 13 Jakarta dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris?. Seberapa besar pengaruh penggunaan *Game Chain Spelling* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Negeri 13 Jakarta?

Game Chain Spelling

Game Chain Spelling adalah salah satu *game* edukatif yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa. *Game* ini

melibatkan siswa untuk menghubungkan satu kata dengan kata lainnya secara berurutan dengan menggabungkan huruf-huruf yang terdapat pada setiap kata. Dalam prosesnya, siswa diharuskan untuk memahami makna dari setiap kata dan memperluas kosa kata bahasa Inggris mereka.

Permainan (*game*) telah terbukti menjadi metode yang efektif dalam pembelajaran. Melalui elemen interaktif, tantangan, dan kesenangan yang terlibat dalam permainan, siswa cenderung lebih termotivasi, terlibat secara aktif, dan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran. Permainan juga dapat meningkatkan kerja sama, kompetisi yang sehat, dan pemecahan masalah siswa.

Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah *Game Chain Spelling*. Game ini melibatkan proses menghubungkan kata dengan menggabungkan huruf-huruf awal atau akhir kata sebelumnya dengan huruf-huruf awal atau akhir kata yang baru. Melalui permainan ini, siswa dapat melatih dan mengulang kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Bahasa Inggris, menurut Drout (2006: 99 dalam Manurung, 2019)

merupakan bahasa Internasional yang digunakan di banyak negara sehingga perlu dipelajari. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagian besar negara di dunia setelah menyebar melalui berbagai aspek, misalnya perdagangan, politik, informasi, dan lain-lain.

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa yang efektif. Kosakata yang luas dan akurat memungkinkan siswa untuk mengungkapkan pikiran, memahami bacaan, dan berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris. Penguasaan kosakata dapat ditingkatkan melalui berbagai metode pembelajaran, termasuk penggunaan permainan.

Elviza, dkk. (2013) menyatakan, Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan.

Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa sengang terhadap materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa

merasa senang dan mudah serta cepat memahami materi pelajaran yang diberikan guru (Jatmiko, 2019).

Game Based Learning

Teori belajar melalui permainan (*game-based-learning*) juga mendukung penggunaan *Game Chain Spelling* dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran yang terjadi melalui permainan dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan retensi informasi siswa. Dalam konteks penggunaan *Game Chain Spelling*, siswa akan terlibat aktif dalam mencari kata-kata baru, berpikir secara kreatif, dan memperkuat koneksi antara kosakata Bahasa Inggris yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Kajian Terdahulu

Berbagai penelitian sebelumnya telah dilakukan dalam konteks meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa melalui berbagai metode pembelajaran.

Beberapa penelitian tersebut memberikan dasar dan pemahaman yang penting untuk mengkaji yang sejalan dengan keefektivitasan penggunaan *Game Chain Spelling* sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif.

Dalam laporan hasil penelitian, mereka melaporkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan kosakata memiliki peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris mereka dibandingkan dengan siswa yang terlibat dalam metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian Utii, dkk. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan *game* terdapat peningkatan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris baik yang dilaksanakan secara daring maupun luring.

Hasil penelitian Winatha dan Setiawan (2020) menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model *Direct Learning* atau pembelajaran langsung dengan kelas yang menggunakan *Game-Based Learning*. Selain dari itu juga prestasi belajarnya terdapat perbedaan yang signifikan. Yang mana pembelajaran yang menggunakan *Game-Based Learning* dapat dikatakan lebih berhasil dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya.

Secara khusus, penelitian terkait penggunaan *Game Chain Spelling* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih terbatas. Namun, konsep *Game Chain Spelling* telah digunakan dalam beberapa penelitian dengan konteks yang berbeda. Misalnya, penelitian oleh Lee dan Park (2018) menggunakan *Game Chain Spelling* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Korea. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa *Game Chain Spelling* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran kosakata.

Berdasarkan kajian terdahulu tersebut, terlihat bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran kosakata dapat memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa.

Atas dasar temuan atau hasil penelitian tersebut, penulis asumsikan jika penggunaan *game* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris akan berdampak baik. Peserta didik akan mengeksplor ketrampilannya dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris melalui penggunaan permainan papan sebagai alat pembelajaran.

Peserta didik akan lebih terlibat dalam permainan kosakata sehingga akan mengalami peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan mereka

akan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap metode pembelajaran tersebut. Namun hal ini juga tergantung pada keterampilan guru itu sendiri dalam mengemas atau menyajikan model pembelajarannya yang akan disajikan pada peserta didik.

Mulyasa (2011) menjelaskan bahwa keterampilan seorang guru dalam mengajar itu merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

Terdapat 8 keterampilan mengajar guru yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas VII MTs Negeri 13 Jakarta melalui game edukatif *Chain Spelling* dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan game edukatif *Chain Spelling* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Negeri 13 Jakarta.

METODO PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur sejauh mana penggunaan *Game Chain Spelling* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa Kelas VII MTs Negeri 12 Jakarta.

Menurut Sugiono (2015), bahwa penelitian tindakan merupakan sebuah penelitian yang melibatkan partisipan untuk memperbaiki ketrampilan, teknik, dan strategi. Penelitian tindakan itu bukan mengacu kenapa melakukan, tetapi lebih menekankan pada bagaimana melakukannya dengan lebih baik.

Dalam hal ini sesuai dengan Arikunto (2021) yaitu penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini melalui 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus penelitian.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dan alat pengumpul data yang disesuaikan dengan kondisi dan ruang lingkup penelitian, sebagai berikut:

Teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi. Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana perubahan yang dicapai setelah siswa diberikan permainan *Chain Spelling* sedangkan observasi dapat diartikan sebagai penghimpunan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan obyek pengamatan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa dalam permainan, tingkat keterlibatan, serta pengamatan terhadap interaksi antara siswa, dan tingkat keaktifan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan soal tes dan lembar pengamatan. Tes adalah alat pengukuran berupa pertanyaan, perintah, dan petunjuk yang ditujukan kepada testee untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk itu. Tes yang diberikan kepada siswa adalah butir soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 pertanyaan yang menguji tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Sedangkan lembar pengamatan dibuat dengan menyusun daftar ceklis kegiatan atau aktivitas yang merujuk pada keterlibatan, interaksi dan tingkat keaktifan siswa

selama kegiatan pembelajaran dengan *Game Chain Spelling*.

Indikator keberhasilan dilihat dari peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dan performansi guru. Penggunaan game Chain Spelling dalam meningkatkan

penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas VII MTs Negeri13 Jakarta dapat dikatakan berhasil apabila: Hasil belajar Siswa mencapai tuntas belajar klasikal minimal 75%, yaitu minimal 75% siswa mendapatkan nilai akhir ≥ 75 .

HASIL PENELITIAN

Hasil Siklus I

Tabel 1. Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

	Diatas 75%	Dibawah 75%
Jumlah Siswa	28%	72%
	19 orang	50 orang

Berdasarkan data di atas, terdapat dua kategori siswa, yaitu siswa yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan siswa yang di atas KKM. Dari total populasi siswa, sebanyak 50 orang atau 72% dari siswa tersebut tidak mencapai KKM. Artinya, mereka belum mencapai tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diharapkan.

Siswa di atas KKM sebanyak 19 orang (28%), yaitu terdapat 19 orang siswa yang berhasil melebihi KKM. Hal ini

menunjukkan bahwa mereka telah mencapai atau melebihi tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diharapkan.

Data di atas memberikan gambaran tentang tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai KKM dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Terdapat sebagian besar siswa yang masih perlu meningkatkan kemampuan mereka dalam kosakata bahasa Inggris agar mencapai tingkat yang diharapkan.

Hasil Siklus II

Tabel 2. Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

	Diatas 75%	Dibawah 75%
Jumlah Siswa	77%	23%
	53 orang	16 orang

Data di atas dapat diuraikan sebagai berikut: Siswa di atas KKM: 53 orang (77%). Artinya dapat dijelaskan bahwa dari total siswa 69 orang, sebanyak 53 orang atau 77% dari siswa tersebut telah mencapai atau melebihi KKM. Artinya, mereka telah mencapai tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Jika melihat data hasil penelitian maka dapat dibandingkan data *pre test* dan *post test* penguasaan kosakata Bahasa Inggris dapat dilihat dengan jelas bahwa tindakan yang dilakukan selama pembelajaran yaitu berupa penerapan *Game Chain Spelling* berdampak signifikan terhadap penguasaan kosakata yang diharapkan.

Tabel 3. Data Hasil Pre Tes Siswa

	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
<i>Pre Test</i>	Tuntas	19	28%
	Tidak Tuntas	50	72%
	Rata-rata Nilai	65	

Tabel 4. Data Hasil Ppst Tes Siswa

	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Post Test	Tuntas	53	77%
	Tidak Tuntas	16	23%
	Rata-rata Nilai	76	

Peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan hasil di atas, terdapat peningkatan sekitar 49% yang tuntas atau meningkat sekitar 34 siswa yang mencapai KKM setelah dilakukan tindakan.

Setelah dilakukan *pre test* dan *post test* dapat dilihat bahwa ada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi, bahkan kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang (Elviza, dkk. (2013).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Game Chain Spelling adalah metode yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Penggunaan game ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, yang dapat memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui game Chain Spelling, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan mereka dalam ejaan dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris. Mereka diajak untuk berpikir cepat dan menghubungkan kata-kata yang relevan, sehingga memperluas pengetahuan kosakata mereka.

DAFTAR RUJUKAN:

- Arikunto, Suharsimi., dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, H. D. (2000). *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Longman.
- Elviza, Yulia., dkk. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 1(2). Halaman: 469-476.
- Jatmiko, Aji. (2019). *Joyful English Games For SMP/MTs*. Kendal: Ahsyara Media Indonesia.
- Manurung, Kepler. (2019). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi Family Melalui Lagu Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah dalam Bidang Pendidikan STIT Al-Hikmah Tebing Tinggi*. Vo. 2(2). Halaman: 34-45.
- Mulyasa. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary In Language Teaching*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Uti, Hasir Y., dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 3(3). Halaman: 10-16.
- Winatha, Komang Redy dan Setiawan, I Made Dedy. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10(3). Halaman: 198-206.