

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI
METODE PEMBELAJARAN *PICTIONARY GAME* PADA SISWA KELAS IV
SDN KARET KUNINGAN 01 PAGI SETIABUDI JAKARTA SELATAN
(2014)**

Heshi Gisca Dwierza

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini untuk mendapatkan data dengan menggunakan metode pembelajaran *Pictionary Game* agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas IV. Banyak ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar guru belum dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, karena masih cenderung menerapkan pembelajaran yang konvensional. Guru belum berupaya maksimal untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan melalui metode pembelajaran *pictionary game* dengan sampel berjumlah 35 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus dari Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui tahap perencanaan, tindakan kelas/pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument tes dan non tes berupa instrumen pemantau tindakan, dan catatan lapangan Hasil penelitian yang diperoleh adalah adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan metode *pictionary game* pada siklus I yaitu 51,43% dan menjadi 85,71% pada siklus II. Hasil instrumen pemantau tindakan aktifitas guru dan siswa sebesar 62,50% menjadi 82,50% pada siklus II. Hasil ini menggambarkan bahwa siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Pictionary game*, penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, hasil belajar.

**INCREASING THE STUDENTS VOCABULARY TROUGH USING OF THE
PICTIONARY GAME LEARNING METHOD ON THE FOURTH GRADE
STUDENTS OF SDN KARET KUNINGAN 01 PAGI SETIABUDI SOUTH
JAKARTA
(2014)**

Heshi Gisca Dwierza

ABSTRACT

This classroom action research was to obtain data on the application of using pictionary game to improve student's understand of vocabulary through in the fourth grade. Many are found in the learning process of primary school, teacher not yet create the effective and joyfull learning for students because they still apply the old learning. Teacher has not been effort to improve student's ability of meaningful learning. This study is aimed at improving vocabulary through using of the pictionary game learning method on the Fourth Grade Student of SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi South Jakarta. There were 35 (thirty five) students as the sample of this study. The method used in this study is using a classroom action research method with cycle model of Kemmis and Taggart. Classroom action research was conducted through 4 planning stages, namely: planning class, implementation, observation, and reflection. The data was collected using the non-test instruments and test, a monitoring instrument of action, and field notes. The results were obtained are as follows: students vocabulary in learning English increases 51.43% in the first cycle to 85.71% on the second cycle. The results of monitoring instruments of action, 62.50% for teacher and students in the first cycle to increases 82.50% on the second cycle. The result show that the students of the fourth grade students of SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi South Jakarta improved their vocabulary in English.

Keywords: *Pictionary game, Increasing vocabulary trough, learning outcomes.*