

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Hakikat Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary*)

a. Pengertian Kosakata (*Vocabulary*)

Kosakata memiliki beberapa pengertian seperti yang disampaikan oleh Soedjito bahwa kosakata (perbendaharaan kata) dapat diartikan sebagai berikut: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai secara singkat dan praktis.¹ Pengertian di atas menjelaskan bahwa kosakata berarti semua kata dalam suatu bahasa yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dipakai dalam suatu bidang pengetahuan.

Pengertian lain juga disampaikan oleh Suyanto bahwa kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut.² Artinya kosakata merupakan bagian dari sebuah bahasa dimana setiap bahasa mempunyai kosakata yang berbeda-beda. Kumpulan dari beberapa kosakata dapat membuat sebuah

¹ Soedjito, *Kosakata Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2002), h. 1

² Kasihani K.E. Suyanto, *English For Young Learner*, (Jakarta: Bumi Aksaram, 2010), h. 43

kalimat. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik maka seseorang harus mengerti makna/arti dari setiap kata-kata dalam suatu bahasa tersebut.

West dalam Tarigan mengemukakan bahwa kosakata merupakan komponen pokok keterampilan/kecakapan membaca.³ Artinya untuk memahami sebuah kalimat, maka harus mengerti terlebih dahulu arti dari kata-kata dalam setiap kalimat tersebut. Apabila seseorang tidak mengerti arti dari setiap kata-kata yang dibacanya maka orang tersebut akan mengalami kesulitan untuk memahami maksud dari bacaan yang sedang dibaca. Selain itu Suyanto juga berpendapat bahwa pada umumnya komponen bahasa terdiri dari tiga, yaitu *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosakata), dan *pronunciation* (pelafalan).⁴ Dari pernyataan di atas, mengandung arti bahwa kosakata mempunyai peran penting dan merupakan dasar bagi seseorang yang ingin mempelajari suatu bahasa asing.

Richards dan Renandya menyatakan bahwa *vocabulary is also an important core of language proficiency and provides much of basis for how weel learners speak, listen, read, and write.*⁵ Artinya, kosakata adalah termasuk inti penting dari kecakapan berbahasa dan menyediakan dasar-dasar untuk melihat seberapa baik siswa berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam

³ Henry Guntur Tarigan, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, (Bandung: Angkasa Bandung, 2009), h. 4

⁴ Suyanto, *op.cit.*, h. 43

⁵ Richards & Renandya, *Methodology in Language Teaching*, (London: Cambridge University Press, 2002), h. 255

pengajaran bahasa karena penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula seorang dalam berbahasa.

Kosakata harus terus-menerus diperbanyak dan diperluas, setiap orang perlu memperluas kosakatanya dan perlu mengetahui sebanyak-banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasanya. Seseorang bisa lancar mempelajari suatu bahasa ketika orang tersebut mengerti kosakata dari bahasa yang sedang dipelajari. Dengan adanya perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang, maka akan memungkinkan lebih mudahnya orang tersebut untuk menyusun kalimat baru yang akan dapat dimengerti oleh orang lain. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin besar kemungkinan terampil berbahasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, kosakata adalah kumpulan kata dalam suatu bahasa yang merupakan aspek paling penting bagi seseorang yang ingin mempelajari suatu bahasa asing. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik maka orang tersebut harus mengerti makna/arti dari setiap kata-kata dalam suatu bahasa tersebut.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata adalah perbendaharaan kata. Kosakata merupakan unsur dalam suatu bahasa.⁶ Oleh karena itu, penguasaan kosakata sangat diperlukan untuk dapat menguasai bahasa. Kosakata merupakan bagian yang pokok dalam mempelajari bahasa, agar mahir berkomunikasi dalam bahasa Inggris maka seseorang harus mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan baik. Lemahnya penguasaan kosakata dapat menjadi hambatan dalam memahami suatu konteks kalimat dalam suatu bahasa tersebut. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, memang bukan hanya kosakata saja yang harus dipelajari.

Kosakata harus terus-menerus diperbanyak dan diperluas, pertama-tama sesuai dengan tuntutan usia yang semakin dewasa ingin mengetahui semua hal, kedua, sesuai dengan perkembangan dan kemajuan masyarakat yang selalu menciptakan kata-kata baru. Untuk mudah berkomunikasi dengan anggota masyarakat yang lain, setiap orang perlu memperluas kosakatanya, perlu mengetahui sebanyak-banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasanya. Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa harus terus bertambah sesuai dengan tingkatan usia. Semakin banyak kosakata bahasa Inggris yang diketahui maka semakin bertambah pula kemampuan siswa tersebut dalam mempelajari bahasa.

⁶Tim Matrix Media Literata, *Cara Mudah Menghadap Ujian Nasional 2008 Bahasa Inggris SMP*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 23

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. Yamin menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan modal mempercepat, memperdalam informasi dalam diri seseorang.⁷ Ini berarti dengan menguasai kosakata maka akan semakin banyak pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang. Menurut Effendi, kekayaan *vocabulary* seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensia atau tingkat pendidikannya, karena semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki siswa, semakin mudah dia menyampaikan pikirannya baik dalam tulisan maupun lisan.⁸ Artinya kosakata dapat menjadi tolak ukur dalam menentukan tinggi rendahnya wawasan yang dimiliki oleh orang tersebut. Dengan begitu kosakata adalah unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut.

Keraf juga mengatakan cara memperluas kosakata seseorang antara lain dapat dikemukakan: melalui proses belajar, melalui konteks, melalui kamus, kamus sinonim dan thesaurus, dan dengan menganalisa kata-kata.⁹ Maksud dari pengertian tersebut adalah penguasaan kosakata terbentuk

⁷Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: GaungPersada Press Jakarta, 2007), hh. 137-138

⁸ Rachmat Effendi P, *Cara Mudah Menulis dan Menterjemahkan*, (Jakarta: Yayasan Bina Edukasi dan Konsultasi HAPSA et STUDIA, 2004), h. 1

⁹ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), h. 67

melalui proses pembelajaran, oleh karena itu setiap orang harus memiliki kosakata yang cukup. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, proses pembelajaran bahasa sulit terjadi sebagaimana mestinya. Jadi untuk menguasai suatu bahasa hal utama yang perlu dilakukan adalah memperkaya penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata tersebut berkaitan dengan hasil belajar Anderson dan Karthwohl membagi ranah kognitif yang terdiri atas kemampuan: *remember, understand, apply, analyze, evaluate* dan *create*.¹⁰ Hal ini dapat dijelaskan bahwa *Remember* (mengingat) merupakan kemampuan seseorang menghasilkan informasi yang tepat dari ingatan. *Understand* (memahami) merupakan kemampuan seseorang untuk mengartikan dan memaknai dari bahan-bahan pendidikan atau pengalaman. *Apply* (menerapkan) merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan sebuah prosedur. *Apply* dibagi menjadi *excecuting* dan *implementing*. *Excecuting* (melakukan), yaitu siswa dihadapkan pada soal yang familiar atau apa yang dilakukan untuk melengkapi soal itu, sedangkan *implementing* (mengimplementasikan) misalnya memilih mana yang lebih penting. *Analyze* (menganalisis) yaitu kemampuan seseorang untuk memecahkan sebuah konsep menjadi beberapa bagian dan menjelaskan bagaimana bagian-bagian tersebut saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. *Evaluate*

¹⁰ Lorin W. Anderson and David R. Karthwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom 's Taxonomy Educational Objectuves*, (Boston: Addison Wesley Longman, 2001), h. 67

(mengevaluasi) yaitu kemampuan seseorang untuk membuat penilaian berdasarkan berbagai standar dan kriteria. *Create* (menciptakan) merupakan kemampuan seseorang untuk meletakkan bagian-bagian pecahan secara bersama-sama untuk membentuk sesuatu yang baru atau mengenali berbagai komponen dari sebuah struktur baru.

Sejauh mana seseorang dapat menguasai bahasa Inggris juga tergantung dari faktor lingkungan sosial disekitarnya. Suyanto mengatakan bahwa faktor latar belakang keluarga atau sosial juga dapat menunjang atau menghambat keberhasilan anak belajar bahasa Inggris.¹¹ Dengan begitu dukungan dari orang tua akan mempengaruhi proses belajar bahasa Inggris siswa. Orang tua yang membelikan kamus dan buku-buku bacaan akan sangat membantu siswa dalam menambah kosakata.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah pemahaman arti/makna dari kata-kata yang dimiliki oleh seseorang sebagai modal untuk berkomunikasi dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin terampil pula seseorang dalam berbahasa.

¹¹ Suyanto, *op.cit.*, h. 22

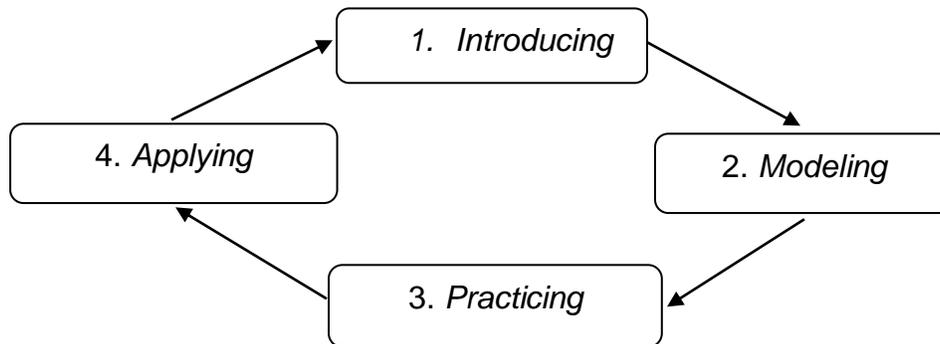
c. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar haruslah bersifat gembira dan interaktif. Untuk pembelajaran bahasa Inggris di SD siswa perlu menguasai kosakata terlebih dahulu, karena bahasa sehari-hari yang dipakai adalah bahasa ibu, bahasa Indonesia. Tanpa mempunyai kosakata yang cukup, tidak mungkin siswa bisa belajar bahasa Inggris dengan baik.

Dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris, seorang guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar. Pembelajaran bahasa Inggris hendaknya didorong dengan memfasilitasi siswa melalui metode pembelajaran yang sesuai agar dapat menyampaikan materi menjadi lebih mudah.

Menurut Suyanto, secara sederhana pembelajaran kosakata dapat dilakukan melalui empat tahap,¹² yaitu:

¹² *Ibid.*, h. 48



Gambar 2.1

Tahap Pengajaran Kosakata

Pada tahap pertama yaitu *Introducing*, guru memperkenalkan kata baru dengan ucapan yang jelas dan benar. Pada tahap ini guru biasanya menggunakan gambar atau benda nyata yang dibawa ke kelas. Pada tahap kedua yaitu *Modelling*, guru memberi contoh dengan bertindak sebagai model. Kemudian pada tahap ketiga yaitu *Practicing*, guru melatih siswa-siswa untuk menirukan dan berlatih. Dan pada tahap terakhir yaitu *Applying*, siswa menerapkan dalam situasi yang tepat dengan bantuan guru.

Penerapan keempat tahap pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang telah diulas di atas, akan memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris mereka.

B. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Pada dasarnya tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu memahami karakteristik siswa sehingga bisa memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk siswa.

1. Perkembangan Kognitif

Menurut Jean Piaget dalam Baharuddin, siswa kelas IV SD digolongkan pada tahap *operasional konkret* (operasi nyata) yaitu usia 7-11 tahun. Karakteristik intelektual pada umur ini adalah: (a) mampu memecahkan masalah yang nyata; dan (b) mengerti hukum dan mampu membedakan baik buruk.¹³ Pada tahap ini, anak sudah mampu untuk berpikir secara logis. Mereka mampu berpikir secara sistematis untuk mencapai suatu pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang muncul pada anak adalah permasalahan yang konkret. Anak akan menemui kesulitan apabila diberi tugas untuk mengungkapkan sesuatu yang tersembunyi. Pada masa usia ini, anak suka menyelidik berbagai hal serta anak juga memiliki rasa ingin selalu mencoba dan bereksperimen. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar serta mulai menjelajah dan mengeksplorasi berbagai hal. Anak sudah mulai terdorong untuk berprestasi di sekolahnya, tetapi anak juga masih

¹³ Baharuddin, *Pendidikan Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2009), h. 118

senang untuk bermain dan bergembira. Berdasarkan hal ini, guru sepatutnya lebih memahami dunia anak.

2. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Awal perkembangan bahasa pada dasarnya dapat diartikan sejak mulai adanya tangis pertama bayi, sebab tangis bayi juga dapat dianggap sebagai bahasa bayi atau anak. Dengan menangis bagi anak dapat juga merupakan sarana mengekspresikan kehendak jiwanya. Adapun penguasaan bahasa berikutnya secara berangsur anak akan mengikuti bakat serta ritme perkembangan yang dialami. Perkembangan tersebut akan dipengaruhi oleh lingkungannya, terutama yang bersumber dari orang tuanya, sekolah, serta lingkungan lainnya.

Selama tahun pertama dan tahun kedua sesudah lahir, anak akan mempelajari kata-kata yang cukup untuk dipergunakan sebagai bentuk komunikasi. Mereka menggunakan empat bentuk komunikasi prebicara (*prespeech*), yakni: ¹⁴

1. Tangisan. Menangis adalah salah satu cara pertama yang dilakukan bayi untuk berkomunikasi dengan dunia luar.
2. Olehan atau celoteh. Mengeluarkan suatu bunyi sederhana karena senang, menguap, bersin, mengeluh, batuk, bunyi mengeram-

¹⁴ *Ibid.*, h. 124

mengeram, dan manangis bunyinya seperti renekan. Pada mekanisme otot syaraf, bunyi bayi-bayi yang melengking berubah menjadi celotehan.

3. Isyarat, yakni gerakan anggota badan yang berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap bicara, misalnya apabila bayi mengeluarkan makanan dari mulut artinya ia kenyang atau tidak lapar.
4. Ekspresi emosional: ungkapan emosi melalui perubahan tubuh atau rona wajah. Emosi yang senang disertai dengan suara senang seperti dalam bentuk ocehan, bunyi ketawa kecil, dan tertawa. Sedangkan, emosi yang tidak senang disertai tangisan dan renekan.

Usia 5-6 tahun merupakan usia ketika siswa bersekolah. Belajar merupakan kebutuhan bagi perkembangannya dalam belajar mencapai taraf optimal apabila ditunjang dengan kemampuan berbahasa. Kemampuan bahasa yang dipahami anak ialah:¹⁵ (a) *pronunciation* 'pelafalan' (pengucapan); (b) *syntax* 'kalimat'; (c) *vocabulary and meaning* 'kosakata dan arti'; (d) *pragmatics* 'pragmatis'; (e) *metalinguistic* 'metalinguistik'; dan (f) *partnership with family* 'pengaruh bahasa keluarga'.

Dalam berbahasa anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai empat tugas pokok yang satu sama lainnya saling berkaitan. Apabila anak berhasil menuntaskan tugas yang satu, maka berarti ia juga dapat

¹⁵ *Ibid.*, h. 125

menuntaskan tugas-tugas yang lainnya. Keempat tugas itu adalah sebagai berikut:¹⁶

1. Pemahaman, yaitu kemampuan mamahami makna ucapan orang lain. Bayi memahami bahasa orang lain, bukan memahami kata-kata yang diucapkannya, tetapi dengan memahami kegiatan/gerakan atau *gesture* (bahasa tubuhnya).
2. Pengembangan Perbendaharaan Kata. Perbendaharaan kata-kata anak berkembang dimulai secara lambat pada usia dua tahun pertama, kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia pra-sekolah dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah.
3. Penyusunan Kata-kata Menjadi Kalimat, kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat pada umumnya berkembang sebelum usia dua tahun. Bantuk kalimat pertama adalah kalimat tunggal (kalimat satu kata) dengan disertai “gesture” untuk melengkapi cara berfikirnya.
4. Ucapan. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi (peniruan) terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain (terutama orang tuanya).

¹⁶ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 119

C. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain- Desain

Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Metode Pembelajaran *Pictionary Game*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran guru berperan penting dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang tepat dengan kondisi siswa. Penyesuaian ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Metode pembelajaran sebagai salah satu komponen pendidikan perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan baik. Karena dengan memiliki pengetahuan yang luas tentang metode, guru dapat memilih metode yang tepat untuk materi yang akan dipelajari atau dicapai oleh siswa. Pemilihan metode yang tepat akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan kelas menjadi sebuah tempat belajar yang kondusif, berkesan dan menyenangkan, sehingga siswa benar-benar memperoleh materi pelajaran dan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran ialah mutlak dilakukan.

Menurut Iskandarwassid & Suhendar, metode adalah sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun sifat dari sebuah

metode adalah prosedural.¹⁷ Artinya metode pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Metode digunakan selama proses pembelajaran. Proses itu tersusun dalam rangkaian kegiatan yang sistematis.

Pembelajaran merupakan suatu cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dengan guru yang sama-sama aktif melakukan kegiatan. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu alat yang digunakan yaitu dengan metode pembelajaran. Menurut Nana Sudjana metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.¹⁸ Pengertian tersebut berarti guru menggunakan metode pembelajaran untuk berinteraksi dengan siswa di dalam kelas, sedangkan menurut Sutikno metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.¹⁹ Dari dua pendapat di atas metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai cara yang digunakan untuk menciptakan proses belajar mengajar agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.

¹⁷ Iskandarwassid dan Dadang Suhendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), h. 40

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 76

¹⁹ M. Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*, (Bandung: Prospect, 2009), h. 88

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Oleh karena itu, dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran harus memperhatikan beberapa faktor. Lebih lanjut Sutikno menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran antara lain:

(1) Tujuan. Sasaran yang dituju dari setiap kegiatan pembelajaran menjadi pedoman arah dan sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. (2) Materi Pelajaran. Sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk bisa dipelajari dan dikuasai oleh siswa. (3) Siswa. Sebagai subjek belajar yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, kebiasaan, motivasi, situasi sosial, lingkungan keluarga dan harapan terhadap masa depannya. (4) Situasi. Kegiatan belajar merupakan lingkungan pembelajaran yang dinamis. Guru harus teliti dalam melihat situasi. (5) Fasilitas. Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran. Oleh karena itu, ketiadaan fasilitas akan sangat mengganggu pemilihan metode yang tepat. (6) Guru. Setiap guru memiliki kepribadian, *performance style*, kebiasaan dan pengalaman membelajarkan yang berbeda-beda. Kompetensi pembelajaran biasanya dipengaruhi pula oleh latar belakang pendidikan.²⁰

Pendapat tersebut menunjukkan, dalam pemilihan dan penerapan metode pembelajaran ada enam aspek yang harus diperhatikan yaitu, tujuan yang hendak dicapai, materi pelajaran, siswa, situasi, fasilitas dan guru. Agar metode pembelajaran yang diterapkan memperoleh hasil yang optimal, maka aspek-aspek tersebut harus diperhatikan.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru untuk menyajikan materi

²⁰ *Ibid.*, h. 91

pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian *Pictionary Game*

Pictionary game diciptakan oleh Rob Angle dan diperkenalkan pada tahun 1986. *Pictionary* adalah permainan tebak kata yang dimainkan secara berpasangan. Seorang pemain akan berusaha menebak apa yang digambar oleh rekannya.²¹ Artinya siswa harus berusaha menebak kata melalui gambar yang digambar oleh siswa lainnya dan dibutuhkan kerjasama antar siswa ketika bermain *pictionary*. Siswa yang menebak akan menebak kata dengan bahasa sasaran yaitu bahasa Inggris.

*Pictionary game is a picture-based guessing game. Brian Robin said that Pictionary game is a children's game show based on the board game of the same name, in which two teams of children competed in a drawing game for prize.*²² Siswa menggunakan gambar berbasis permainan menebak untuk memahami materi. Para siswa belajar dan mengingat kata-kata dari gambar ketika bermain *pictionary*. Permainan ini juga dapat meningkatkan jiwa kompetisi antar siswa.

²¹ P.B Ker., *Children of The Lamp*, (Yogyakarta: Penerbit Matahati, 2008), h. 11

²² Brian Robin, "*Pictionary 1989 Children's Game Show*"

<http://dictionary.sensagent.com/pictionary+%281989+games+show%29/en-en/#definitions>, diakses pada 21 September 2013

Menurut Sugiarto *pictionary* merupakan latihan berpikir visual yang menarik. Lewat permainan ini Anda harus mengungkapkan berbagai kata dengan membuat sketsa petunjuk.²³ Ketika siswa diberikan sebuah kata, siswa akan berimajinasi lalu menuangkannya ke dalam gambar sehingga meningkatkan daya berpikir visualnya.

Buttner mengatakan permainan ini sangat bagus untuk kosakata yang dapat dibuat gambarnya dan untuk konsep.²⁴ Ini berarti melalui *pictionary game* maka akan mempermudah siswa dalam memahami arti dari setiap kosakata yang siswa gambar.

Buttner menjelaskan tata cara bermain *pictionary* yaitu dalam permainan ini, murid-murid diberi kata untuk digambar. Teman-teman dalam timnya harus menebak kata tersebut dalam waktu tertentu. Bagilah kelas menjadi beberapa tim. Satu murid dari setiap tim maju ke depan papan tulis dan menggambar kata yang Anda (guru) perlihatkan dari flashcard atau daftar kosakata. Tim tersebut mempunyai waktu yang sudah dialokasikan untuk menebak. Jika tim tersebut gagal, tim lainnya boleh menebak untuk mencuri poinnya. Cara ini akan membuat tim lain lebih memperhatikan. Tim-tim bergiliran menggambar dan menebak. Berikan satu poin untuk setiap putaran.²⁵

Dari teori di atas, berikut cara bermain *pictionary game* untuk diterapkan ke dalam kelas, pertama-tama siswa dibagi dalam kelompok. Jumlah anggota kelompok dapat bervariasi tergantung jumlah siswa dalam

²³ Iwan Sugiarto, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011), h. 134

²⁴ Amy Buttner, *Aktifitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. 161

²⁵ *Ibid.*, h. 161

kelas. Lalu guru mempersiapkan sejumlah kartu kata. Jumlah kata untuk masing-masing kelompok sama. Selanjutnya guru memperlihatkan kumpulan kata yang akan digambar oleh siswa. Setelah semua siswa siap, guru memberikan aba-aba mulai dan setiap kelompok siswa mulai memainkannya. Kemudian siswa yang bertugas menebak gambar, menebak dengan bahasa sasaran. Setelah itu setiap siswa anggota kelompok bergantian maju ke depan untuk mengambil satu kartu kata dan menggambarinya untuk ditebak oleh anggota kelompoknya dan pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menebak kata terbanyak dan dalam waktu tercepat.

Dalam *pictionary game* bahan dan alat yang dibutuhkan hanya papan tulis, spidol, serta kartu yang berisi kosakata, sehingga tidak sulit untuk melaksanakan permainan ini di dalam kelas.²⁶ Ini berarti sangat mudah untuk memperoleh alat dan bahan di dalam kelas. Sehingga guru bisa kapan saja memainkan permainan ini.

Keunggulan *Pictionary game* seperti yang dikatakan oleh *Hinebaugh* *With a bit of research, investigation, and play, I learned that Pictionary is indeed an excellent teaching tool for developing communication and creative thinking skill. Moreover, as Pictionary obviously centers on sketches and drawings, it is also ideally suited to reinforce ideas in other subject matters for those students who are visual learner. My Pictionary skills have not gotten any better. But I do have a much better appreciation for the value of this*

²⁶ *Ibid.*, h. 161

unique game.²⁷ Dengan *pictionary game*, anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi serta melatih keterampilan berpikir kreatif.

Melalui penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa *pictionary game* adalah permainan menebak kata melalui gambar yang digambar oleh siswa lain untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, keterampilan berfikir kreatif, dan kerjasama diantara siswa. Permainan ini dapat diterapkan kapan saja di dalam pembelajaran karena alat dan bahan yang dibutuhkan hanya papan tulis, spidol, serta kartu yang berisi kosakata.

Dengan menggunakan *pictionary game* sebagai metode pembelajaran, peneliti berharap siswa dapat menerima materi dengan mudah dan dapat memahami bahasa sasaran (bahasa Inggris).

c. Penggunaan Metode Pembelajaran *Pictionary Game* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Saeful mengatakan bahwa permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan.²⁸ Artinya permainan adalah salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan

²⁷ Jeffrey P. Hinebaugh, *A Board Game Education*, (Maryland: Rowman and Littlefield Education, 2009), h. 188

²⁸ Saeful Zaman, dkk, *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok*, (Jakarta: Gagas Media, 2010), h. 1

suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas serta melatih kemampuan sosial dalam diri siswa.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan diberikan kepada siswa.

Menurut Walhi, bagi anak-anak sekolah dasar, bermain masih merupakan kebutuhan. Kegiatan ini akan membuat setiap anak menjadi aktif dan merasa senang. Itu sebabnya sangat disarankan untuk menggunakan berbagai metode permainan seperti games, bermain peran (role play) atau simulasi untuk bisa menarik minat dan memudahkan anak-anak memahami tujuan pengajaran.²⁹

Artinya guru dapat menyampaikan materi pelajaran melalui cara yang disukai oleh siswa, seperti melalui berbagai permainan agar memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pengajaran.

Seperti halnya *pictionary game*, permainan ini menyenangkan untuk anak serta mudah untuk diterapkan di dalam kelas karena hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan kartu yang berisi kumpulan kosakata sehingga kapan saja guru bisa melakukan permainan ini. Salah satu inovasi dalam pembelajaran di kelas adalah dengan penggunaan *game* atau permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran di kelas semakin hidup dan efektif. Terlebih lagi perkembangan psikologi siswa masih suka bermain. Dengan

²⁹ Walhi, *Bersahabat Dengan Ancaman (Modul Pengajaran Untuk Guru)*, (Jakarta: Grasindo, 2007), h. 2

adanya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris diharapkan siswa lebih memperhatikan, lebih cepat memahami konsep-konsep yang diajarkan guru di dalam kelas.

Pictionary game merupakan permainan yang tepat digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Permainan ini dapat digunakan untuk segala umur. Permainan ini juga dapat mengasah daya imajinasi siswa, dimana siswa diminta untuk menggambar sesuai dengan kata yang diberikan. Selain itu, permainan ini juga dapat mengasah kerjasama siswa karena games atau permainan ini dilakukan dalam kelompok.

D. Hakikat Bermain Bagi Siswa Sekolah Dasar

Usia anak-anak adalah usia bermain. Dunia bermain merupakan kegiatan yang serius namun menyenangkan bagi anak-anak, maka metode yang tepat perlu diciptakan oleh seorang guru agar proses pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan menyenangkan. Bermain dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan ketrampilan atau kemampuan tertentu pada siswa sekolah dasar. Suherman mengemukakan bahwa bermain juga berfungsi untuk menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak.³⁰ Artinya bermain memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan baru, baik

³⁰ Suherman. *Buku Saku Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2000), h. 64

yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi siswa kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting bagi siswa karena kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, siswa akan merasa bahagia dan puas. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas siswa.

Hurlock dalam Tedjasaputra mengatakan bahwa kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri, sedangkan bermain pasif adalah kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Hiburan merupakan salah satu bentuk bermain pasif.³¹ Artinya melalui kegiatan bermain aktif, siswa banyak melibatkan aktifitas gerakan-gerakan tubuh sedangkan kegiatan bermain pasif tidak terlalu banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh seperti menonton televisi atau membaca buku. Kedua jenis kegiatan tersebut akan memberikan kesenangan, kebahagiaan bagi anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak untuk bermain.

³¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 52

Masing-masing kegiatan bermain mempunyai peran positif untuk anak, baik terhadap penyesuaian sosial maupun diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi.³² Artinya melalui permainan siswa dapat meningkatkan daya cipta untuk melatih keterampilan motorik. Bermain juga berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain siswa akan merasa senang dan menimbulkan kepuasan pada anak, melalui bermain siswa memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitar.

Kegiatan bermain memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya sehingga siswa dapat belajar mengontrol dan menyeimbangkan emosionalnya dengan keadaan lingkungan disekitarnya. Dengan demikian penggunaan permainan dalam proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan tetapi siswa tetap fokus dalam belajar.

E. Bahasan Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian telah dilakukan oleh Citra Rizkiani Setiasih pada tahun 2011 dengan judul “Meningkatkan Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris Melalui Media *Matching Board* Pada Siswa Kelas IV SDS Al-Ikhwan Kecamatan

³² *Ibid.*, h. 52

Cilincing Jakarta Utara.”³³ Dalam penelitian ini juga sama-sama mengkaji tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris, perbedaannya pada variabel yang digunakan yaitu media *matching board* sedangkan penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *pictionary game*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *matching board* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris terbukti efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebesar 20%. Dimana pada siklus I diperoleh data sebesar 60% lalu kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80%.

Penelitian ini juga telah dilakukan oleh Siti Fadlilah pada tahun 2011 dengan judul *Teaching English Concrete Nouns Using Pictionary Game (An Experimental study With The Fourth Graders of SDN 01 Donowangun Talun Pekalongan in the Academic Year of 2010/2011)*.³⁴ Dalam penelitian ini sama-sama mengkaji tentang penggunaan *pictionary game*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *pictionary game* terbukti efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Inggris siswa sebesar 7,35 %. Dimana data yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control. Pada

³³Citra Rizkiani Setiasih, “Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Media Matching Board Pada Siswa Kelas IV SDS Al-Ikhwan Kecamatan Cilincing Jakarta Utara”, *Skripsi*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2011)

³⁴ Siti Fadlilah, “Teaching English Concrete Nouns Using Pictionary Game (An Experimental Study With the Fourth Graders of SDN 01 Donowangun Talun Pekalongan in the Academic Year of 2010/2011)”, *Skripsi*, (Semarang: Walisongo State Institute, 2011)

kelas eksperimen diperoleh data sebesar 80,70% dan pada kelas control diperoleh data sebesar 73,35%.

Dari dua hasil penelitian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian terhadap penguasaan kosakata dapat berhasil ditingkatkan melalui penggunaan metode yang sesuai dengan pembelajaran, maka dari itu peneliti memprediksi bahwa penelitian yang akan ditulis penelitipun akan mendapatkan hasil yang positif pula dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran *pictionary game*. Penelitian ini juga akan menambah bidang kajian dalam hal penguasaan kosakata dengan menggunakan *pictionary game* melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pembelajaran dapat diartikan dengan kegiatan pendidikan dimana telah terjadinya interaksi belajar mengajar antara komponen-komponen pembelajaran, khususnya antara guru dan siswa dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Perencanaan sebuah pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan sejumlah kemampuan fisik sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lebih tinggi pada diri siswa.

Penggunaan metode pembelajaran adalah cara guru untuk menyampaikan pelajaran sesuai dengan materi ajar agar siswa dapat memahami materi ajar tersebut. Pemilihan dan penggunaan metode

pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi yang memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Metode oleh guru adalah metode pembelajaran *pictionary game*. Pembelajaran bukan hanya kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi bagaimana cara siswa mampu memaknai apa yang dipelajarinya, sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan kemauan siswa untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *pictionary game*. Dampak positif penggunaan *pictionary game* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan sugesti yang merangsang berkembangnya pengetahuan siswa. Dengan kata lain dapat dipahami bahwa dengan mengapresiasi gambar diharapkan transfer pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa menjadi lebih mudah, dengan adanya gambar siswa lebih mudah untuk mengingat kosakata baru. Guru memberikan kata-kata kepada siswa, lalu siswa menggambar sesuai dengan kata yang didapat dan siswa lain berusaha menebak apa yang di gambar oleh temannya. Pada akhirnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dapat berkembang.

Dari analisis pemikiran di atas, dapat diduga dengan menggunakan metode pembelajaran *pictionary game* akan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teoretis pada uraian tersebut di atas, maka hipotesis penelitian tindakan ini adalah penggunaan metode pembelajaran *pictionary game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.