

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

SKRIPSI



Oleh:

FITRIANA NUR AISYAH

12.0305.0129

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMADIYAH MAGELANG**

2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Fitriana Nur Aisyah

12.0305.0129

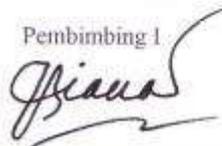
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Wonolelo 3 Sawangan)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Magelang, 08 Mei 2017

Pembimbing I


Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.
NIP. 037408185

Pembimbing II


Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi.
NIK. 138706116

PENGESAHAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

Oleh :
Nama : Fitriana Nur Aisyah
NPM : 12.0305.0129

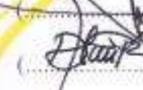
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji kripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi : Ketua / Anggota 
2. Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi : Sekretaris 
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. : Anggota 
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. : Anggota 

Mengesahkan,
Dekan FKIP




Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriana Nur Aisyah
NPM : 12.0305.0129
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap
Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Agustus 2017

Yang Membuat Pernyataan



Fitriana Nur Aisyah
NPM. 12.0305.0129

MOTTO

Allah yang Maha Pengasih, yang telah mengajarkan Al-Quran. Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai bicara.
(Qs Arrahman Ayat 1-4)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Boyahmin dan Sri Riyatni serta kakakku Azhar Wahyu Fuadillah yang telah mendidik, memberikan doa, dorongan, dan kasih sayang hingga skripsi ini selesai.
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Magelang, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

Fitriana Nur Aisyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan.

Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental. Rancangan penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dengan rancangan tes awal-akhir pada satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017 sebanyak 20 subjek. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah metode tes. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik yaitu Uji Peringkat-Bertanda *Wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal itu ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata Bahasa Inggris berdasarkan ukuran antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan berupa media *scrabble*. Pada pengukuran awal diperoleh skor pengukuran awal rata-rata 43,25, nilai minimal 30, maksimal 60. Selanjutnya setelah diberi perlakuan berupa media *scrabble* dan dilakukan pengukuran kembali diperoleh skor rata-rata sebesar 70,75, nilai minimal 60, nilai maksimal 80. Uji hipotesis diperoleh *Asymp sig 2 (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ dan Z skor sebesar -3,854 sehingga hipotesis : “Ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Tahun 2016/2017,” diterima.

Kata kunci: Media Scrabble, Kosakata Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T seru sekalian alam. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa agama Islam, agama yang haq bagi umat manusia. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, M.T., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan kritik yang mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Sutomo, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan yang telah memberikan ijin untuk pelaksanaan penelitian.

7. Rekan-rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2012, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 08 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pengertian Media Pembelajaran	7
B. Pengertian Kosakata	12
C. Penelitian Yang Relevan	23
D. Kerangka Pemikiran	24
E. Hipotesis penelitian	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
B. Setting Penelitian dan Subjek Peneltian	28
C. Identifikasi Variabel Penelitian	29

	D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
	E. Metode Pengumpulan Data	32
	F. Uji Instrumen Penelitian.....	38
	G. Prosedur Penelitian.....	43
	H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
	A. Hasil Pelaksanaan Penelitian	50
	B. Pembahasan	57
BAB V	PENUTUP	61
	A. Kesimpulan	61
	B. Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Desain Penelitian	27
Tabel 2.	Kisi-Kisi Instrumen Tes Kosakata Bahasa Inggris	35
Tabel 3.	Kisi-Kisi Pelaksanaan <i>Scrabble</i>	36
Tabel 4.	Hasil Perhitungan Uji Validitas	41
Tabel 5.	Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 6.	Jadwal Perlakuan Media <i>Scrabble</i> Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	47
Tabel 7.	Hasil <i>Pretest</i> Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	50
Tabel 8.	Hasil <i>Posttest</i> Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	52
Tabel 9.	Statistik Deskriptif	52
Tabel 10.	Test Statistics	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Skema Kerangka Berfikir	24
-----------	-------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Ijin Penelitian Untuk Skripsi	67
Lampiran 2	Silabus	70
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	73
Lampiran 4	LKS	124
Lampiran 5	Soal Test Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban	131
Lampiran 6	Soal Test Sesudah Validasi dan Kunci Jawaban	140
Lampiran 7	Soal Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pretest dan Posttest Beserta Kunci Jawaban	148
Lampiran 8	Lembar Validasi RPP oleh Praktisi Guru	163
Lampiran 9	Lembar Validasi LKS oleh Dosen Ahli.....	169
Lampiran 10	Lembar Validasi Penilaian Kognitif oleh Dosen Ahli.....	173
Lampiran 11	Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen.....	178
Lampiran 12	Tabel SPSS Reliabilitas.....	181
Lampiran 13	Data Hasil Pretest Dan Posttes Kelas III	183
Lampiran 14	Tabel SPSS Hasil Uji Normalitas.....	186
Lampiran 15	Tabel SPSS Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test.....	189
Lampiran 16	Dokumentasi.....	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua di Indonesia setelah Bahasa Indonesia. Bahasa Inggris dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi arah dan landasan dalam pengembangan pembelajarannya. Standar kompetensi dan kompetensi dasar ini diatur sedemikian rupa oleh kurikulum. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BNSP, 2006:50).

Pada pembelajaran Bahasa Inggris terhadap penguasaan kosakata, memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa harus banyak mengenal berbagai kosakata dalam Bahasa Inggris, karena kosakata merupakan modal pokok dalam kegiatan belajar mengajar, siswa harus benar-benar memahami arti kosakata. Dengan menguasai kosakata siswa akan mampu memahami bahasa baik secara lisan ataupun tulisan. Siswa diperkenalkan dengan kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Penguasaan kosakata Bahasa yang baik akan membuat peserta didik dapat memudahkan dalam meningkatkan 4 kemampuan dalam Bahasa Inggris diantaranya : *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis).

Kenyataan saat ini di kelas III SD Negeri Wonolelo 3 di SDN Wonolelo 3 Sawangan masih banyak kendala terdapat siswa yang kurang menguasai kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga hasil

pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih belum memuaskan. Rendahnya penguasaan kosakata siswa dalam Bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain minimnya pengetahuan siswa, rendahnya kemauan siswa terhadap bacaan, kurangnya media dalam pengajaran kosakata, dan kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Belajar bukan hanya di lingkungan sekolah saja, melainkan di rumah juga harus belajar agar siswa pandai untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dengan menggunakan media akan mempermudah siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan (Djamarah, 1995:136). Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris yang baik. Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan menggunakan media *scrabble*. Dalam hal ini guru terlebih dahulu menetapkan media dan teknik pengajaran yang bervariasi, dan berusaha menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa hendaknya memperhatikan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata siswa.

Media *scrabble* ini menitik beratkan pada kemampuan mengingat jumlah kosakata yang dimiliki oleh siswa. Kelebihan media *scrabble* dapat

membantu siswa untuk mengikat suatu informasi. Menggunakan media *scrabble* dapat meningkatkan sosialisasi antar siswa karena dalam permainan ini dituntut kerjasama tim dalam kelompok.

Pengertian *scrabble* adalah permainan kata yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu tertentu. Umpunya satu menit, secara bergiliran setiap permainan berusaha membentuk kata-kata yang salingberhubungan diatas papan. Permainan dengan menggunakan kartu yang masing-masing mempunyai angka tertentu.

Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa (Nurgiantoro, 2001:213). Bahasa memiliki perananan yang sangat penting bagi proses berfikir seseorang. Bahasa merupakan alat berpikir yang utama. Segala macam pengertian, ide, konsep, pikiran, dan angan-angan kita lahirkan dengan bahasa. Bahasa juga yang sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Adapun jalan yang ditempuh untuk menguasai kosakata secara luas, secara jujur muaranya adalah metode menghafal. Namun, tanpa strategi yang tepat, kegiatan menghafal membuat para pelajar frustrasi dan menyerah kalah di langkah awal sebelum mereka menguasai beberapa puluhan kata, yang tentu belum sebanding dengan tuntutan sejumlah kosakata yang seharusnya dikuasai oleh pelajar sesuai dengan tingkat pendidikan mereka. Mempelajari kosakata adalah aspek penting dari perkembangan bahasa. Pengetahuan kosakata sangat berkaitan dengan kecakapan membaca, dan lagi pula pengetahuan kosakata bisa membantu mencapai kesuksesan belajar di sekolah (Martinus,

2011:3).Kosakata Bahasa Inggris adalah himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang untuk menyusun kalimat baru.

Berdasarkan hasil yang peneliti lakukan, SDN Wonolelo 3 masih memiliki keterbatasan dalam minimnya fasilitas media proses pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif dan kurangnya partisipasi dalam belajar Bahasa Inggris khususnya pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Keterbatasan media pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Wonolelo 3 cenderung menyebabkan guru hanya menggunakan media yang tersedia di kelas seperti papan tulis, kapur, dan buku. Dengan kata lain, media dalam mengajar Bahasa Inggris masih tradisional berjalan satu arah saja sehingga terkesan kurang menarik dan monoton. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Dengan media yang tepat pula dapat meningkatkan pengertian siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan kemudian memberikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu hal atau kejadian.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang berlangsung belum sesuai dengan standar nasional pendidikan. Hasil observasi menunjukkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris interaksi belajar masih kurang, dan masih belum menggunakan media pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa berpartisipasi aktif, dan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan bahasa

siswa. Hal tersebut mengakibatkan penguasaan kosakata kemampuan pembelajaran Bahasa Inggris siswa rendah.

Merujuk pada kenyataan tersebut, perlu dilakukan pengembangan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa berpartisipasi aktif, dan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan bahasa siswa. Solusi yang tepat untuk memperbaiki pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SDN Wonolelo 3 adalah menggunakan media yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata Bahasa Inggris. Salah satunya dengan menggunakan media *scrabble*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan yaitu “Apakah media *scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SDN Wonolelo 3?”

C. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SDN Wonolelo 3

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoritis

Memberi sumbangan pikiran pada guru untuk menggunakan media permainan *scrabble* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi sekolah dapat memberikan masukan pada sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru dapat memberikan masukan kepada guru dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran yang digunakan lebih efektif digunakan saat proses pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Menurut Ali (2010:89) media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media belajar dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang serta waktu.

Menurut Musfiqon (2012:28) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dijadikan penghubung atau penyalur pesan dari pengirim pesan (guru) terhadap penerima pesan (murid) yang bertujuan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Sudrajat (dalam Putri, 2011 : 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu : (a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa , (b) Media

pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, (c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, (d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan, (e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis, (f) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, (g) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas

3. Media Permainan *Scrabble*

Pengertian *scrabble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang kegiatan akademik siswa. *Scrabble* digunakan sebagai media dalam mengembangkan *language skill* (kemampuan bahasa) (Hinebaugh, 2009).

Menurut Hargreaves, dkk (2011:1) menjelaskan bahwa *scrabble* adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata. Waite (dalam Voinov 2009:217) menyebutkan bahwa *scrabble* merupakan permainan yang menawarkan aktivitas mental yang meningkatkan keterampilan kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa *scrabble* merupakan media yang dapat memperluas kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa yang telah ada.

Menurut Pyatt (2012:1) *Scrabble* mengambil nilai pendidikan dari teka-teki silang ke tingkat berikutnya. Pemain *scrabble* dapat

meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yang tidak diketahui sebelumnya yang digunakan oleh lawan. Guru juga dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan daya ingat juga ikut bermain. Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya.

Berdasarkan hasil penelitian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa *scrabble* merupakan media yang berbentuk permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi.

4. Strategi Permainan *Scrabble*

Strategi permainan *scrabble* yaitu *cooperative game* atau permainan kooperatif, sebuah permainan yang di dalamnya pencapaian tujuan mengharuskan bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya (James, dkk 2011:37). Dengan strategi tersebut, pemain *scrabble* dapat saling menambahkan kosakata baru yang mereka belum ketahui dan kata tersebut digunakan oleh lawan pemainnya.

Pyatt (2012:1) menjelaskan bahwa *scrabble* mencakup beberapa keterampilan yaitu memadukan huruf, membentuk kata yang kreatif, menarik kesimpulan dari kata dan mengevaluasi kata-kata yang telah disusun, dalam prosesnya *scrabble* dapat mencakup skill pengolahan kognitif kosakata, bekerja sama dalam pengetahuan terhadap

kosakata, membutuhkan kemampuan mengeja, membaca, pemahaman terhadap arti kata, kemampuan memberi alasan.

Berdasarkan hasil penelitian para ahli dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* adalah media permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kosakata dengan cara menyusun huruf-huruf menjadi kata yang memiliki makna. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, pada mata pelajaran Bahasa Inggris mengharuskan siswanya memiliki kosakata sebanyak mungkin. Dengan memiliki kosakata yang banyak, siswa akan lebih mudah untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris. Namun mempelajari Bahasa Inggris dengan teknik menghafal seperti biasa kurang efektif. Dalam teknik meningkatkan kosakata dalam Bahasa Inggris dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media *scrabble* merupakan satu-satunya media yang paling dibutuhkan dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris khususnya untuk meningkatkan kosakata sehingga dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat pula.

5. Langkah Strategi Pembelajaran *Scrabble* di SD

Tujuan akhir pembelajaran *scrabble* kosakata Bahasa Inggris di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai kosakata Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Huda, M 2013: 304) langkah-langkah strategi pembelajaran *scrabble* sebagai berikut : (a) Guru menyajikan materi sesuai topik, (b) Guru menyuruh siswa untuk membentuk kelompok 2 – 4 orang, (c) Guru memberi durasi tertentu untuk

permainan *scrabble* dengan cara menyusun kata, (d) Kelompok mengerjakan permainan *scrabble* dengan cara menyusun kata di depan kelas berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru, (e) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa, (f) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib duduk kembali dan kelompok berikutnya maju ke depan kelas, (f) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak mengumpulkan poin yang ia kerjakan dengan benar, (g) Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

6. Manfaat Permainan *Scrabble*

Hinebaugh (2009) mengemukakan beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan papan *scrabble*, adalah sebagai berikut : (a) Meningkatkan kemampuan membaca, (b) Mengembangkan perbendaharaan kosakata, (c) Mengembangkan kemampuan tata bahasa, (d) Strategi pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan, (e) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan kemampuan mengeja.

7. Kekurangan Strategi Pembelajaran *Scrabble*

Adapun kekurangan pembelajaran *scrabble* adalah sebagai berikut: (a) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar, (b) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan, (c) Permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

B. 1. Pengertian Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Adapun jalan yang ditempuh untuk menguasai kosa kata secara luas, secara jujur muaranya adalah metode menghafal (Martinus, 2011: 3).

Kosakata merupakan kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya (Susanti, 2002 : 89). Sedangkan menurut Setiadi (dalam Setyaningsih, 2012 : 11) kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan seseorang dalam bahasanya.

b. Perluasan Kosa Kata

Membagi tahap perluasan kosakata sebagai berikut:

1) Masa Kanak-kanak

Perluasan kosakata pada anak-anak lebih ditekankan kepada kosakata, khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan-gagasan yang konkret (nyata). Ia hanya memerlukan istilah untuk menyebutkan kata-kata secara terlepas.

2) Masa Remaja.

Pada waktu anak menginjak bangku sekolah, proses tadi masih berjalan terus ditambah dengan proses yang sengaja diadakan untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya.

3) Masa Dewasa.

Pada seseorang yang meningkat dewasa, kedua proses tadi berjalan terus. Proses perluasan berjalan lebih intensif karena sebagai seseorang yang dianggap matang dalam masyarakat, ia harus mengetahui berbagai hal, berbagai keahlian dan keterampilan, dan harus pula (Keraf, 2001: 65-67).

c. Penguasaan Kosakata

Menurut Tarigan (1986) dan Fahrudin dan Jamaris (2005) mengemukakan bahwa kemampuan penguasaan kosakata dibagi kedalam dua kelompok yaitu: penguasaan kosakata reseptif dan produktif.

- 1) Penguasaan reseptif adalah proses memahami apa-apa yang dituturkan oleh orang lain, reseptif diartikan sebagai penguasaan pasif.

2) Penguasaan produktif adalah proses mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan. Penguasaan kosakata dalam aktivitas dan kehidupan sehari-hari mempunyai peranan yang sangat besar, karena buah pikiran seseorang hanya dapat dimengerti dengan jelas oleh orang lain jika diungkapkan dengan menggunakan kosakata. Selanjutnya Pustejovsky (dalam Fahrudin dan Jamaris 2005: 12) mengemukakan bahwa kapasitas bahasa seseorang merupakan refleksi dari kemampuannya untuk menggolongkan dan menunjukkan makna kata tertentu.

d. Pengajaran Kosakata

Menurut Ramli (2003 : 218) Mengemukakan bahwa pengajaran kosakata seharusnya perlu mendapat penekanan sejak seseorang mempelajari suatu bahasa. Dalam belajar bahasa, bukan struktur kalimat yang dipelajari terlebih dahulu, melainkan dengan menirukan kosakata yang diucapkan oleh pengajarnya.

e. Hakikat Kosakata

Menurut Jackson and Ze Amvela (2000 : 49) Mendefisikan kosakata sebagai kata yang didaftarkan dalam kamus, dipisahkan lewat spasi dalam penulisan dan dipisahkan lewat jeda dalam berbicara. Menurut Kridalaksana (2001 : 127) kosakata (atau disebutnya dengan leksikon) adalah (1) komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian dalam bahasa, (2) kekayaan kata dimiliki oleh si pembicara atau penulis suatu bahasa, dan (3) daftar kata

yang disusun seperti kamus tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Untuk semua ini, pengajaran bahasa pada prinsipnya adalah membelajarkan pembelajaran bahasa agar dapat memiliki keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Semua keterampilan berbahasa tersebut memerlukan penguasaan kosakata yang memadai yang kemudian diwujudkan dalam kalimat-kalimat.

2. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa resmi negara Inggris. Saat ini digunakan di berbagai negara dan di manfaatkan sebagai salah satu bahasa komunikasi Internasional di dunia (Hornby, 2010: 506).

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang semakin populer dan digunakan dimana saja. Kemampuan dalam Bahasa Inggris tidak hanya kemampuan membaca atau berbicara, tetapi juga kemampuan dalam mengenal dan mengingat kosakata. Tanpa mengetahui arti kata, kita akan kesulitan berbicara dan membaca dalam Bahasa Inggris (Christianti, dkk. 2016).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian Bahasa Inggris adalah bahasa yang berasal dari Negara Inggris yang digunakan sebagai bahasa komunikasi internasional baik secara lisan atau tulisan dan merupakan salah satu pelajaran yang harus dikuasai oleh para siswa.

3. Kosakata Bahasa Inggris

a. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Menurut Laflame (Tim Esa, 2006:5) Kosakata Bahasa Inggris merupakan faktor terpenting dalam keterampilan membaca. Kosakata Inggris (*vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa 1995:527). Menurut Cameron (2001:72) merupakan hal utama dalam mempelajari bahasa asing pada jenjang siswa SD.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SD

Menurut Brewster (2003:81) target penguasaan bahasa asing untuk siswa usia SD adalah 500 kata per tahun tergantung dengan banyaknya faktor diantaranya kondisi belajar, waktu yang disediakan dan kemampuan memahami kata.

Mengajari kosakata untuk siswa berbeda dengan mengajarkan orang dewasa. Piaget (Cameron, 2001:2) menepatkan kognitif siswa SD dalam tahap pra operasional konkret dimana siswa harus belajar dengan contoh yang nyata, bukan abstrak, dan itu harus

berhubungan dengan dunia siswa, jadi diharapkan pembelajaran yang mengaktifkan siswa.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam berbahasa, dan tentunya juga berpengaruh pula terhadap penguasaan kosakata anak. Menurut Santrock (2007 : 330-375) penguasaan kosakata pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

1) Faktor Kesehatan

Apabila anak berkembang secara sehat maka pertumbuhannya akan sehat, sehingga perkembangan bahasa anak akan lebih baik dan penguasaan kosakata akan bertambah secara alami.

2) Faktor Intelegensi

Intelegensi (Daya ingat) anak usia 3-4 tahun merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata anak karena pada usia ini anak memang mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat karena apa yang dilihat dan didengarkan mudah sekali disimpan dalam pikirannya.

3) Faktor Sosial Ekonomi Keluarga

Dalam penguasaan kosakata anak memerlukan stimulasi, sarana dan bimbingan yang baik. Keluarga yang memiliki status ekonomi yang lebih baik akan menjadi faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kosakata anak, dengan catatan keluarga benar-benar memperhatikan perkembangan bahasa anak.

4) Faktor Jenis Kelamin

Santrock (2007:335) menjelaskan bahwa anak perempuan lebih unggul dalam beberapa area verbal seperti kemampuan menemukan sinonim kata-kata dan memori verbal, sedangkan anak laki-laki melebihi anak perempuan dalam kemampuan kuantitatif dan visual spasial.

5) Faktor Lingkungan Sekitar

Lingkungan keluarga berperan dalam perkembangan bahasa anak, Santrock (2007:373) menyatakan kuantitas percakapan orang tua kepada anak berhubungan langsung dengan pertumbuhan kosakata anak dan kuantitas bicara dihubungkan dengan status teman bermain dan guru sangat penting dalam penguasaan kosakata dasar anak.

d. Aspek-Aspek Dalam Penguasaan Kosakata

Aspek penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak menurut Tarigan (dalam Noviani, 2012) adalah :

1) Kualitas

Indikator anak telah mencapai kualitas dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris adalah anak mampu mengucapkan (*prounountiation*) dengan benar dan mampu memahami arti kata (*meaning*).

2) Kuantitas

Aspek kuantitas yaitu anak mampu menyebutkan sejumlah kosakata Bahasa Inggris, Hurlock (dalam Budiono, 2008) kosakata yang digunakan adalah kosakata yang digunakan adalah kosakata umum yaitu :

a) Kata benda

Kata benda adalah nama dari suatu benda dan segala sesuatu yang dibendakan. Menurut wujudnya, kata benda dibagi atas dua jenis, yaitu kata benda konkrit dan kata benda abstrak. Yang dimaksud kata benda konkrit adalah nama dari suatu benda-benda yang dapat ditangkap dengan pancaindra. Sedangkan kata benda abstrak adalah nama-nama benda yang tidak dapat ditangkap dengan pancaindra.

b) Kata sifat

Yang dimaksud kata sifat atau adjective adalah kata yang menyatakan sifat atau hal keadaan dari suatu benda seperti tinggi, rendah, lama baru dan sebagainya. Keraf (dalam Suhartono, 2005) mendefinisikan bahwa segala kata yang dapat mengambil bentuk sereduplikasinya, serta dapat diperluas.

c) Kata kerja

Kata kerja atau verbal adalah semua kata yang menyatakan perbuatan dan perilaku. Keraf (dalam Suhartono, 2005) menyatakan bahwa segala macam kata yang dapat diperluas

dengan kelompok kata dengan kata sifat adalah kata kerja. Aspek perkembangan kosakata pada anak dipengaruhi oleh faktor penguasaan kosakata anak.

e. Konsep-Konsep Pemerolehan Kosakata

Menurut Dardjowidjojo (2008), kosakata awal yang diketahui anak diperoleh dari ujaran di lingkungannya. Macam kosakata yang ada adalah kata utama dan kata fungsi. Anak menguasai kosakata utama terlebih dahulu karena terdiri atas nomina, verba, dan adjektiva. Dari ketiga kosakata utama, anak lebih mudah menguasai nomina karena lebih konkret. Pada umumnya bahwa penguasaan bahasa adalah penguasaan kosakata. Dalam *words make a language*. Artinya bahwa bahasa itu pada dasarnya dibentuk dan disusun atas serangkaian kosakata sehingga membentuk kesatuan makna. Dalam hal penentuan kosakata yang dapat dikatakan sebagai pemerolehan bahasa.

f. Perkembangan Bahasa Inggris Anak

Anak usia 4-5 tahun, masuk dalam hitungan anak usia dini, definisi umum yang dikemukakan oleh *Nasution Assosiation Education for Young Children* (NAEYC) adalah sekelompok individu yang berada dalam rentang usia antara 0-8 tahun, anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut : (1) kelompok bayi berada pada usia 0-12 bulan, (2) kelompok bermain berada pada usia 1-3 tahun, (3) kelompok prasekolah berada pada usia 4-5 tahun,

(4) kelompok usia sekolah berada pada usia 6-8 tahun (Hartati, 2005:7-8).

Pada usia 4-5 tahun anak mengembangkan berbagai kemampuannya yang salah satunya adalah perkembangan bahasa, ciri perkembangan bahasa anak usia 4 tahun : (1) memperbanyak kosakata dari 4.000 sampai 6.000 kata, menunjukkan perhatian pada penggunaan abstrak, (2) biasanya berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 5 sampai 6 kata, (3) mencoba berkomunikasi dengan lebih baik dari yang dimungkinkan kosakatanya, meminjam dan mengembangkan kata-kata untuk menciptakan makna, (4) belajar kosakata baru dengan cepat jika berhubungan dengan pengalaman sendiri, (5) suka menyanyikan lagu-lagu sederhana, mengetahui banyak sajak dan permainan jari tangan Bredeamp dan Coople (dalam Ramli, 2005 : 189).

Ciri perkembangan bahasa anak usia 5 tahun adalah : (1) menggunakan kosakata sekitar 5.000 sampai 8.000 dengan sering bermain dengan kata-kata, melafalkan kata-kata dengan sedikit kesukaran, kecuali bunyi-bunyi tertentu misalnya r, (2) menggunakan kalimat yang lebih sempurna dan lebih kompleks, (3) bergantian dalam percakapan, jarang menyela orang, menunjukkan sisa-sisa *egosentrisme* dalam pembicaraan, (4) berbagai pengalaman secara verbal, menggunakan kata-kata yang terdapat pada berbagai lagu tangan *Bredeamp* dan *Coople* (dalam Ramli, 2005 : 189).

Berlandaskan ciri perkembangan diatas maka pembelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa inggris yang ikut terintegrasi didalamnya, karena Bahasa Inggris anak masih berupa pengenalan kosakata dasar umum.

- g. Pengaruh media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

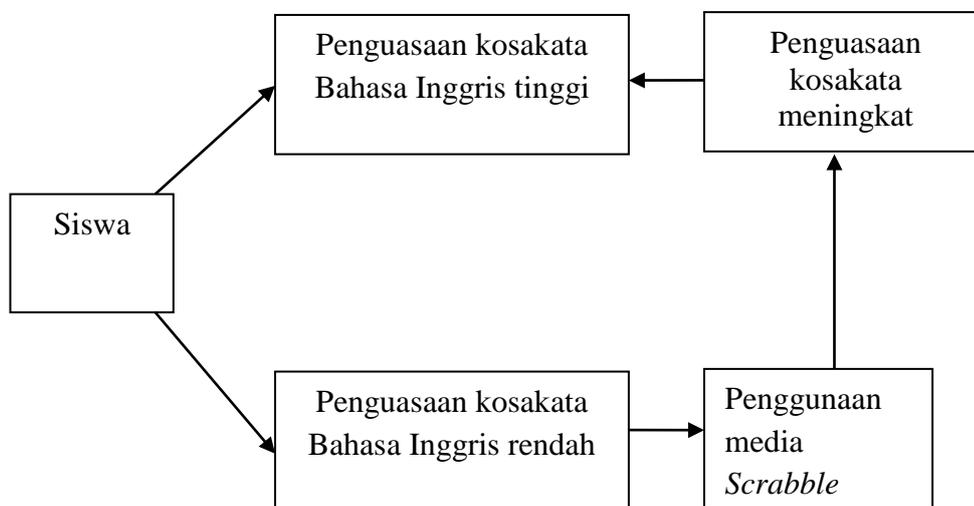
Penguasaan kosakata siswa sangat rendah, terbukti dengan rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Agar hasil belajar Bahasa Inggris lebih baik, guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih praktis. Media *Scrabble* melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak SD yang ingin tahu, ingin belajar dan berpikir realitas. Sedangkan kosakata merupakan modal pokok dalam kegiatan yang menyajikan objek belajar secara konkret sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Sehingga media *Scrabble* berbantu untuk meningkatkan kosakata, dalam penelitian ini diharapkan memberi pengaruh yang positif terhadap pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan Saadah, dkk (2010) dalam journal dengan judul "Pengaruh Permainan *Scrabble* terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca yang lebih efektif pada subjek kedua dibandingkan subjek pertama. Subjek kedua diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar enam poin, sedangkan subjek pertama diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar tiga poin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.
2. Selain itu penelitian oleh Ristanto, dkk (2014) dalam journal dengan judul "Peningkatan Perbendaharaan Kosakata bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Jawa. Penggunaan media permainan *Scrabble* dapat membuat siswa terlibat aktif dan membangkitkan kembali semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang menunjukkan perolehan presentase skor rata-rata siklus I dan siklus II.

D. Kerangka Pemikiran



Gambar 1
Skema Kerangka Berfikir

Siswa di SD Negeri Wonolelo 3 dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris ada yang penguasaan kosakatanya tinggi dan ada juga yang penguasaan kosakatanya rendah. Bagi siswa yang penguasaan kosakata bahasa Inggris rendah, dapat menggunakan media *Scrabble* agar penguasaan kosakata meningkat. Sehingga penguasaan kosakata Bahasa Inggris tinggi.

E. Hipotesis penelitian

Sugiyono (1999:89) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Oleh karena itu, setiap penelitian yang dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan, dari hipotesis tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis benar adanya atau tidak benar.

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek penelitian. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Tujuan dari penelitian eksperimen yaitu untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk perbandingan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen dengan jenis *one group pretes-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble*.

Desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre-Eksperimental Design* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel terikat (*dependent variabel*) dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan media lain yang sudah pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan media yang menarik yaitu media *scrabble*. Hal ini dimungkinkan turut mempengaruhi kemampuan anak dalam memahami atau menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Berikut tabel mengenai model eksperimen *one group pretest-posttest Design* :

Kelompok	<i>Pre Test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Tabel : 1
Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ : Pengukuran awal untuk mengukur tingkat kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada anak sebelum diberi perlakuan menggunakan media *srcabble*.
- X : Perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media *scrabble*.
- O₂ : Pengukuran akhir untuk mengukur tingkat kemampuan kosakata pada anak setelah diberi perlakuan menggunakan media *scrabble*.

B. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian

Setting penelitian berarti latar belakang yang dijadikan lokasi penelitian. Tempat yang dijadikan lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3, Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang. Tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah murid yaitu 20 di kelas III yang terdiri dari 12 murid laki-laki dan 8 murid perempuan.

1. Populasi

Populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama. Menurut Sugiyono (2010: 90) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian yang mengandung informasi yang diketahui dan memiliki beberapa karakteristik tertentu yang sama dan telah ditetapkan untuk ditarik kesimpulan. Adapun populasi yang digunakan untuk penelitian adalah semua siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010: 91) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri sama dengan populasi.

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai perwakilan subjek yang akan diteliti, oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasi. Adapun sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 sejumlah 20 siswa.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2010: 91) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling atau penelitian populasi yaitu teknik penentuan dengan menggunakan seluruh subjek penelitian sebagai sampel dengan pertimbangan adanya penggunaan sampel secara keseluruhan untuk tujuan tertentu.

C. Identifikasi Variabel Penelitian.

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014 : 38)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah :

1. Independen Variabel : Media scrabble

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), biasanya dinotasikan dengan symbol X.

2. *Dependen Variabel* : Kosakata Bahasa Inggris.

Dependen variabel atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas, bisa dinotasikan dengan symbol Y.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah pada penyusunan instrumen penelitian, melalui media *scabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

1. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris

Kosakata Bahasa Inggris dalam penelitian ini adalah salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaanya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Pengukuran penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 dilakukan melalui *pretest* sebelum menerima perlakuan dan *posttest* setelah menerima perlakuan dalam materi kosakata Bahasa Inggris. Aspek yang diukur yaitu aspek kualitas berupa *prounouncation* dan *meaning*, serta aspek kuantitas berupa jumlah kosakata Bahasa Inggris yang dapat disebutkan terdapat kata benda, kata sifat, dan kata kerja.

Kosakata Bahasa Inggris dikatakan meningkat jika nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Soal dengan jawaban benar bernilai 1 dan soal dengan jawaban salah bernilai 0.

2. Media *Scrabble*

Pembelajaran *scrabble* adalah permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi. Terdapat berbagai dalam pembelajaran media *scrabble*, yang akan peneliti gunakan dalam peneliti ini adalah media *scrabble* dengan materi kosakata Bahasa Inggris sederhana.

Penerapan media *scrabble* terdapat dalam langkah-langkah pembelajaran RPP dengan menggunakan

- a. Menyediakan alat dan media
 - 1) Laptop
 - 2) LCD
 - 3) Proyektor
 - 4) Papan *scrabble*
- b. Jalannya kegiatan
 - 1) Sebelum kegiatan pembelajaran siswa diberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa.
 - 2) Mengkondisikan dan memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai.
 - 3) Menyampaikan materi yang akan dipelajari beserta tujuan.
 - 4) Mendemonstrasikan materi kosakata Bahasa Inggris dengan permainan *scrabble* dan siswa terlihat senang dan antusias dalam pembelajaran.

- 5) Guru menerapkan media *scrabble* dengan menjelaskan cara aturan bermain permainan *scrabble*, siswa maju kedepan untuk mencoba bermain *scrabble* di bantu oleh guru. Setiap siswa harus mencoba bermain *scrabble* secara bergiliran.
- 6) Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi berupa *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam metode ilmiah. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 62) dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Tes

Menurut Webster (dalam Arikunto, 2012: 46) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan menurut Sudaryono (2012: 101) tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang tes, tes digunakan untuk mengukur sejauh mana

seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan.

Pada penelitian ini tes diberikan sebanyak empat kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris sederhana setelah diberikan perlakuan. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum penelitian sampai ada peningkatan setelah diberi perlakuan melalui media *scrabble*. Instrumen yang digunakan berupa tes pada ranah kognitif.

2. Instrumen Pengumpulan data

Menurut Arikunto (2006:134) bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Selanjutnya data tersusun merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan untuk membuktikan hipotesis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur suatu pengaruh sebuah perlakuan yang diberikan. Alat yang digunakan dalam pengukuran ini disebut instrumen penelitian. Instrumen terlebih dahulu dituangkan dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang tertera sebagai berikut:

a. Soal tes

Soal tes kosakata Bahasa Inggris dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Tes prestasi belajar ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi Bahasa Inggris sederhana dengan kompetensi dasar menega kosakata Bahasa Inggris. Butir soal yang diujikan termasuk dalam ranah kognitif mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

Perhitungan instrumen tes kosakata Bahasa Inggris menggunakan skala pengukuran jenis skala 0-1 atau skala Guttman. Skor 1 dalam butir soal diberikan bagi siswa yang menjawab benar dan apabila menjawab salah maka diberi nilai 0. Butir soal yang digunakan dalam tes berpedoman pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III. Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel : 2
Kisi-kisi Instrumen Tes Kosakata Bahasa Inggris.

Aspek	Sub Topik	Indikator	Keterangan	Butir soal
Kualitas	- <i>Prounouncation</i> - <i>Meaning</i>	1. Ketepatan dalam menyebutkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja 2. Ketepatan dalam melafalkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja 3. Ketepatan dalam kelancaran menyebutkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja 4. Ketepatan dalam berintonasi dalam menyebutkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja.	LKS	
Kuantias	- Menyebutkan nama kata benda	Siswa mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada di dalam kelas dan sekitarnya	<i>Pretes Posttest</i>	1, 11, 12, 13, 17, 18, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31
	- Menyebutkan nama kata sifat	Siswa mampu menyebutkan nama-nama sifat seperti warna, bentuk		6, 9, 14, 15
	- Menyebutkan nama kata kerja	Siswa mampu menyebutkan nama-nama kata kerja seperti mengupas, memasak, mewarnai, menari.		2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 32, 33, 34, 35

b. Modul *Scrabble*

Tabel : 3
Kisi-kisi Pelaksanaan *Scrabble*

Hari	Tanggal	Prodesur	Alat/bahan
Jum'at	12, Mei 2017	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan beberapa perlengkapan sudah lengkap untuk bermain <i>Scrabble</i>. b. Peserta didik diberi petunjuk tentang cara pelaksanaan kegiatan bermain <i>Scrabble</i>. c. Setiap balok-balok huruf mempunyai nilai antara 1 sampai 10. d. Jika balok-balok huruf menepatkan pada kotak berwarna merah bertulisan "<i>triple word</i>", dapat dikalikan 3 total poin, jika menepatkan pada kotak berwarna merah jambu bertulisan "<i>double word</i>", dapat dikalikan 2 total poin. e. Guru memilih kamus yang akan digunakan dalam bermain permainan <i>Scrabble</i>. f. Guru memasukan balok-balok huruf kedalam kantong kain, dan dikocok. g. Guru menyuruh peserta didik untuk mengambil tujuh balok-balok huruf dari dalam kantong kain tanpa melihat. Peserta didik menyusun tujuh balok-balok dirak huruf. h. Guru memulai permainan <i>Scrabble</i>. i. Setiap peserta didik maju kedepan untuk mencoba bermain permainan <i>Scrabble</i>. j. Guru menentukan pemain yang mulai duluan, dan dimulai dari nomer absen 1. k. Dibantu oleh guru peserta didik memulai menyusun kata dengan melihat tujuh huruf 	Papan <i>Scrabble</i> , balok-balok, kantong kain, rak.

		<p>dirak yang telah disusun.</p> <ol style="list-style-type: none"> l. Dilanjutkan absen nomor dua, diberi kesempatan untuk mengambil balok-balok huruf yang telah digunakan pada siswa absen nomor satu. Kemudian setelah mengambil balok-balok huruf menjadi 7 huruf dirak, peserta didik melanjutkan kembali untuk menyusun sebuah kata. m. Jika giliran peserta didik absen nomor 3 untuk membuat sebuah kata, tetapi tidak bisa peserta didik bisa mengatakan "PASS" dan diperbolehkan mengganti sebagian /seluruh petak huruf yang dimilikinya. 	
Sabtu	13, Mei 2017	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan beberapa alat untuk bermain <i>Scrabble</i>. Peserta didik diberi petunjuk tentang cara pelaksanaan kegiatan bermain <i>Scrabble</i>. b. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengambil tujuh huruf dari dalam kantung, dan menepatkannya pada rak masing-masing. Pada setiap huruf mempunyai nilai. c. Selama permainan berlangsung, peserta didik mempunyai tiga pilihan yaitu membuat sebuah kata, mengatakan "pass", atau menukar huruf. d. Tiap peserta didik memikirkan jawaban pada 7 huruf yang telah disediakan oleh guru. e. Setiap peserta didik mengkombinasikan dua atau lebih petak huruf yang dimiliki untuk membentuk 	Papan <i>Scrabble</i> , balok-balok, kantong kain, rak.

		satu kata. Misalnya: peserta didik yang dapat huruf W, B, T, S, I, Q, U yaitu bisa menjadi satu kata : BUS	
		<p>f. Kemudian 3 huruf yang ditempelkan pada papan, peserta didik mengambil 3 huruf lagi untuk mengganti huruf yang sudah di ambil untuk menjadikan sebuah kata.</p> <p>g. Peserta didik yang sudah menemukan sebuah kata, kemudian bergantian kepada peserta didik yang lain.</p> <p>h. Jika peserta didik giliran untuk membuat sebuah kata, tetapi tidak bisa peserta didik bisa mengatakan “PASS” dan diperbolehkan mengganti sebagian /seluruh petak huruf yang dimilikinya.</p> <p>i. Setelah permainan berakhir, guru mengitung poin dari ubin yang tersisa di tangannya. Pemain yang mempunyai skor tinggi ditetapkan sebagai pemenang.</p>	

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji konstruk

Uji validasi dalam penelitian ini salah satunya menggunakan *construct validity* yaitu validitas instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*expert judgement*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen ahli dan guru kelas. Instrumen yang diuji berupa Lembar Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), Soal *Pretest Posttest*, Lembar Kerja Siswa(LKS) serta media *Scrabble*.

Uji validitas instrumen dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Agrissto Bintang A.P, M.Pd selaku dosen PGSD bidang ahli pendidikan Bahasa Inggris di SD, memberikan masukan soal *pretest posttest* sudah dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan dalam lembar kerja siswa sudah dapat digunakan dalam penelitian. Validator instrumen penelitian yang kedua yaitu Ibu Karsini, S.Pd selaku guru kelas III SD Negeri Wonolelo III, memberikan masukan pada RPP sudah baik dalam lembar kerja siswa, dan masukan yang diberikan pada media yang dibuat yaitu sudah bagus dan kreatif.

2. Uji Validitas

Uji Validitas yang digunakan peneliti adalah validitas butir soal. Untuk soal objektif, item yang dijawab benar di berikan angka 1 dan 0 untuk item yang dijawab salah. Pengujian validitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan analisis butir soal. Jumlah butir pada instrumen yang digunakan tersebut adalah 35 butir soal. Kriteria uji validitas butir adalah jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen tidak valid dan dinyatakan gugur. Adapun nilai kritis r_{tabel} untuk taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $(dk)=n-1=15$ adalah 0,553 dengan demikian nilai koefisien korelasi yang ada diatas nilai kritis r_{tabel} adalah valid.

Data yang diperoleh digunakan untuk pegujian validitas instrumen, dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasaryang dikemukakan Pearson (dalam Arikunto, 2012: 92) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = Jumlah subyek

$\sum X$ = Jumlah skor *item*

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor *item* dengan skor total

$\sum X^2$ = Jumlah skor *item* kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen dengan menggunakan rumus tersebut, diujicobakan 35 butir soal, didapat 25 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Adapun butir soal yang tidak valid adalah butir soal nomer 10, 12, 13, 14, 16, 20, 21, 22, 23, 24. Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel : 4
Hasil Perhitungan Uji Validitas

No Soal	t_{tabel}	t_{hitung}	Keterangan
1.	0,553	0,680	Valid
2.	0,553	0,841	Valid
3.	0,553	0,709	Valid
4.	0,553	0,709	Valid
5.	0,553	0,532	Valid
6.	0,553	0,913	Valid
7.	0,553	0,657	Valid
8.	0,553	0,913	Valid
9.	0,553	0,680	Valid
10.	0,553	0,440	Tidak Valid
11.	0,553	0,684	Valid
12.	0,553	0,459	Tidak Valid
13.	0,553	0,390	Tidak Valid
14.	0,553	0,377	Tidak Valid
15.	0,553	0,694	Valid
16.	0,553	0,374	Tidak Valid
17.	0,553	0,645	Valid
18.	0,553	0,645	Valid
19.	0,553	0,680	Valid
20.	0,553	0,397	Tidak Valid
21.	0,553	0,287	Tidak Valid
22.	0,553	0,491	Tidak Valid
23.	0,553	0,070	Tidak Valid
24.	0,553	0,073	Tidak Valid
25.	0,553	0,753	Valid
26.	0,553	0,913	Valid
27.	0,553	0,913	Valid
28.	0,553	0,913	Valid
29.	0,553	0,680	Valid
30.	0,553	0,680	Valid
31.	0,553	0,657	Valid
32.	0,553	0,797	Valid
33.	0,553	0,913	Valid
34.	0,553	0,657	Valid
35.	0,553	0,657	Valid

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur konsisten atau memiliki kemantapan dalam penggunaannya, baik ditinjau dari waktu ke waktu maupun dari kondisi satu dengan kondisi yang lain. Perbedaan waktu atau kondisi sering digunakan untuk membedakan macam reliabilitas, yakni stabilitas, ekuivalensi, dan konsistensi internal. Menurut Umar (2003:113), jika alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsisten suatu alat pengukur, dalam mengukur gejala yang sama. Arikunto (2006:168) menyatakan, reliabilitas artinya dapat dipercaya dapat diandalkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan reliabel bila memberikan hasil yang tetap atau ajeg walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus Cronbach Alpha yang dihitung menggunakan bantuan dengan program *SPSS versi 17,00 for windows*, apabila koefisien alpha hitung lebih besar dari 0,05 maka instrumen/alat ukur dikatakan reliabel.

Rumus Cronbach Alpha :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum x_i^2}{n \sum s_i^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas

n : Banyaknya butir soal

\bar{x}_t : Rata – rata skor

s_t^2 : varians skor total

Pada perhitungan reliabilitas, untuk menentukan ukuran kestabilan dan ketetapan dari instrumen, diperlukan harga koefisien reliabilitas. Koefisien yang digunakan adalah teknik koefisiensi *Alpha*. Kriteria besarnya koefisiensi reliabilitas, sebagai berikut :

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ = reliabilitas tinggi

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ = reliabilitas cukup

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ = reliabilitas agak rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = reliabilitas rendah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$ = reliabilitas sangat rendah

Tabel : 5
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	25

Diketahui bahwa hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai $r = 0,967$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrument penelitian ini termasuk kriteria reliabilitas tinggi.

G. Prosedur Penelitian

Peneliti merancang prosedur eksperimen ini ke dalam tiga tahapan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

a. Mengajukan permohonan ijin penelitian

Mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Wonolelo III dan berkomunikasi dengan guru kelas III dengan tujuan untuk mengenal siswa, materi pelajaran, dan rencana pembelajaran.

b. Menyiapkan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan pada penelitian ini mengenai kosakata bahasa Inggris dengan standar kompetensi mengeja dan menyalin kosakata Bahasa Inggris. Dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua dengan alokasi waktu penelitian 2x60 menit, pertemuan ketiga dan ke empat dengan aloksai waktu 2x35 menit. Langkah penyusunan materi dalam RPP adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam silabus untuk dimasukkan dalam RPP.
- 2) Menentukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih dalam penelitian.
- 3) Menentukan metode dan media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang akan dipakai sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Menjabarkan kegiatan dalam kegiatan pembuka, inti dan penutup sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- 5) Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

6) Menyusun materi ajar dan alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

7) Persiapan alat, sumber, bahan dan media

c. Persiapan alat, sumber, bahasa, dan media

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran dalam kelas. Sumber yang digunakan adalah buku paket Bahasa Inggris kelas III. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan metode pembelajaran aktif (*cooperative learning*). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Laptop, CD interaktif, LCD, Proyektor.

d. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar soal *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi untuk mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah dan sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *Scrabble*.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

a. Pengukuran awal

Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Pengukuran awal

bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan, subjek penelitian berjumlah 20 siswa.

- b. Jalannya perlakuan (berupa model pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble*).

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan media *scrabble* kepada 20 subjek penelitian. Dilakukan sebanyak 4 kali dalam dua minggu, pertemuan pertama dan kedua dilakukan dengan aloksi 2x60 menit, dan pertemuan ketiga dan keempat dilakukan dngan alokasi 2x35 menit. Perlakuan ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris, sehingga akan diketahui perbedaan antara penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai RPP dengan metode *cooperative learning* tersebut dan menyesuaikan kondisi siswa. Jalannya perlakuan dalam penelitian ini lebih lengkap dijelaskan dalam RPP terlampir. Perlakuan dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2017 – 23 Mei 2017 terhadap 20 siswa kelas III Sd Negeri Wonolelo

III. Adapun jadwal perlakuan sebagai berikut :

Tabel : 6
Jadwal Perlakuan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

No.	Hari, tanggal	Materi	Keterangan
1.	Jumat, 12 Mei 2017	-	Pretes
2.	Sabtu, 13 Mei 2017	Mencari kata kosakata Bahasa Inggris sederhana	<i>Treatment</i>
3.	Jumat, 19 Mei 2017	Mencari kata kosakata Bahasa Inggris sederhana	<i>Treatment</i>
4.	Sabtu, 20 Mei 2017	Nama-nama alat transportasi, nama-nama profesi, nama buah-buahan, macam-macam warna, dan nama anggota tubuh manusia	LKS
5.	Senin, 22 Mei 2017	Nama-nama benda didalam kelas, nama-nama alat transportasi, dan nama-nama hewan Nama-nama hobby, dan nama-nama anggota tubuh manusia	LKS
6.	Selaasa, 23 Mei 2017	-	Posttest

3. Tahap pengukuran

Pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan tes objektif sebanyak 25 butir soal. Pengukuran akhir ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan media *scrabble*. Hasil pengukuran ini akan menunjukkan adanya perbedaan antara hasil pengukuran sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji normalitas

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer *software SPSS 17.00 for windows* menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah <50.

2. Uji hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *scrabble* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada anak. Pengaruh tersebut diketahui melalui hasil tes evaluasi siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media *scrabble* pada subjek yang menjadi kelompok eksperimen dengan cara mengorganisasi data dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pretest sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble* dan skor posttes setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble*. Penelitian ini menggunakan analisis data statitis non-parametrik karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subjek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 20 siswa.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan bantuan komputer program *SPSS versi 17.00 for windows*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Magelang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Media *Scrabble* merupakan media yang berbentuk permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi, dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu tertentu. Umpanya satu menit, secara bergiliran setiap permainan berusaha membentuk kata-kata yang saling berhubungan diatas papan.

Penguasaan kosakata merupakan penguasaan kosakata reseptif dan produktif. Kosakata reseptif yaitu proses memahami kata apa yang dituturkan orang lain (penguasaan pasif), sedangkan kosakata produktif yaitu proses mengkomunikasi ide, pikiran dalam kehidupan sehari-hari

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan rata-rata pretest sebesar 53,5 dan rata-rata posttest sebesar 82,25. Peningkatan

rata-rata pretest dan posttest adalah 28,75. Media *Scrabble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak. Hal tersebut terbukti setelah diberi *treatment* atau perlakuan menggunakan media *Scrabble*, kosakata Bahasa Inggris pada anak mengalami perubahan. Hal ini dibuktikan dengan adanya *Z score* yaitu Nilai $Z = - 3,845$. Menunjukkan $Asym.Sig. (2-tailed) = 0,000 < \alpha = 0,05$ artinya bahwa hipotesis yang menyatakan media *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

Berdasarkan kesimpulan tersebut, selanjutnya diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya memaksimalkan penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang mendukung. Hal ini agar dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dan daya tangkap siswa terhadap suatu materi yang disampaikan sehingga penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media *Scrabble* pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, sehingga siswa dapat terlibat secara kreatif dalam menciptakan situasi pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat lebih bervariasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran salah satunya media *Scrabble* sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Serta dapat meminimalkan faktor-faktor yang dapat membatasi penelitian *one group pretest posttest*. Desain selanjutnya dengan True Eksperimental agar lebih terukur efektifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. (2010). *Metodologi dan Aplikasi, Riset Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswar. 2012. *Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (Flash Card)*. Journal. Ilmiah Pendidikan Khusus. Hlm. 79
- Brewster, dkk 2003. *The Primary English Teacher's Guide*. Essex: Pearson Education
- Budiono.(2008). *Strategi memanfaatkan Media Gambar*. (online).(http://tpcommunity05.blogspot.com/diakses 23 Mei 2012)
- Cameron Lynne. 2001. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dardjowidjojo, S. (2008). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dian Ristanto, Sukardi, Sri Susilaningsih. 2012. *Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Permainan Scrabble*. Journal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. Hlm. 39
- Diana Christianti, dkk. 2016. *Basic Vocabulary Of English*. Jakarta : PT Grasindo
- Dwie Aries Santi, Khusnul Khotimah. 2014. *Pengembangan Media Scrabble Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X*. Journal. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hlm. 2-4
- Fahrudin dan Jamaris. M 2005. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan*
- Haerazi. 2015. *Peran Penguasaan Kosakata Dalam Kinerja Bahasa Dan Implikasinya Dalam Kurikulum Dan Pembelajaran Bahasa*. Journal. Dosen Program Studi Pendidikan, FPBS Ikip Mataram. Hlm. 464

- Hargreaves, dkk. 2011. *How a Hobby Can Shape Cognition Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Players*.
- Hinebaugh, J. P. 2009. *A Board Game Education*. United States America: Rowman & Littlefield Education.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Husein Umar. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hornby, A. S. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
- Jackson, dkk. 2000. *Words, Meaning and Vocabulary : an Introduction to modern English lexicology*. London : Cassel
- James. 1986. *Whats A Nine Letter Word For" A Type Of Word Puzzle*.
- Keraf, Gorys. 2001. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Noviani, Dian. 2012. *efektifitas permainan kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata anak*. Skripsi (tidak diterbitkan). Magelang : FKIP UMM.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Martinus, Surawan. 2001. *Kamus Kata Serapan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Pyatt, Kevin. 2012. *Scrabble Game Critique* (<http://sumingorge.wikispace.com/file/view/Scrabble+Game+Critique.pdf>).
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan* (edisi kedua). (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2012. *Dasar - dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- (2014 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfa Beta, 2009.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Syaiful Bahri Djamarah,(1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta
- Tarigan, Henry. 1985. *Penggalan Kosakata*. Jakarta: Rineka Cipta
- Team ESA Region 6-7. (2006). *On Target: Strategies to Build Student Vocabularies ESA Regions 6 & 7 Grades 4 – 12*. USA: Blackhills University Press
- Teresia Yuliana Hardjoesanto, Siswanto, S.Psi., M.Si. 2014. *Jurnal. Pengaruh Belajar Dengan Cara Menghafal Terhadap Mengingat Kosakata Dalam Bahasa Inggris*. *Jurnal. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata*. Hlm. 74
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah. 2013. *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*. *Jurnal. Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*. Hlm. 43
- Vitaly, Voinov. 2010. *Words should be fun: Scrabble as a tool for language preservation in Tuvan and other local languages*.