

**PEMANFAATAN MEDIA CAKRA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSA KATA DALAM MATA KULIAH *ACADEMIC AND
SCIENTIFIC VOCABULARY* MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA
INGGRIS UNIVERSITAS ISLAM BALITAR BLITAR**

Nita Sutanti

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

FKIP Universitas Islam Balitar Blitar

Jl. Majapahit No. 04 Blitar

E-mail: nitasutanti4789@gmail.com

ABSTRAK :

Observasi di kelas menunjukkan adanya permasalahan terkait penguasaan kosa kata. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan penguasaan kosa kata akademik dan saintifik Mata Kuliah *Academic and Scientific Vocabulary* melalui penggunaan media Cakra Indonesia. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah Mahasiswa Semester empat Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Waktu pelaksanaan PTK pada semester genap tahun akademik 2018/2019. Pada pra tindakan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 70,42. Meningkat menjadi 75,41 pada siklus I, dan meningkat menjadi 82,36 pada siklus II. Dengan Demikian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media cakra Indonesia dapat meningkatkan penguasaan kosa kata akademik dan saintifik dalam mata kuliah *academic and scientific vocabulary* mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar Blitar. Hal ini terbukti dari keberhasilan mahasiswa di setiap siklus meningkat, bahkan pada siklus kedua tingkat keberhasilan siswa mencapai 88,89%.

Kata Kunci: *penelitian tindakan kelas, cakra indonesia, kosa kata*

ABSTRACT :

Observation in class shows that there was a problem in mastering vocabulary. This research was conducted with the aim of increasing mastery of academic and scientific vocabulary through the use of Cakra Indonesia media. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study were the fourth semester students of English

Nita Sutanti. 2020. Pemanfaatan Media Cakra Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Mata Kuliah *Academic And Scientific Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar Blitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.12 (1): 59-68

Education Department. The implementation of CAR is in the even semester of 2018/2019 academic year. In pre-action learning outcomes of students showed an average of 70.42 Increased to 75.41 in the first cycle, and increased to 82.36 in the second cycle. Thus the conclusion reached about the use of Cakra Indonesia media can improve the mastery of academic and scientific vocabulary in academic and scientific vocabulary courses of English Education students at Balitar Islamic University, Blitar. This was proved by the success of students in each cycle increases, even in the second cycle the success rate of students reaches 88.89%.

Keywords: *classroom action research, cakra indonesia, vocabulary*

PENDAHULUAN

Menurut peraturan pemerintah Indonesia nomor 57 tahun 2014 pasal 4 pasal 3, bahasa Indonesia dan daerah lainnya dianggap sebagai bahasa asing. "Di Indonesia, bahasa Inggris dipandang sebagai bahasa asing yang tidak memiliki peran luas atau resmi (penutur asli) di suatu negara" (Primaningsih, 2014). Bahasa tersebut digunakan sebagai bahasa kedua atau bahasa asing untuk satu atau kedua penuturnya. Ini menunjukkan bahwa bahasa Inggris memiliki kekuatan sebagai bahasa untuk komunikasi. Oleh karena itu saat ini, bahasa Inggris telah diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah di Indonesia. Berdasarkan peraturan pemerintah Indonesia, bahasa Inggris diajarkan di setiap tingkat sekolah.

Brown (2001: 3) mengatakan bahwa "kursus 'seluruh bahasa' mengintegrasikan empat keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis." Setiap tingkatan sekolah mengajarkan empat keterampilan bahasa Inggris, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Idealnya, keterampilan itu harus diajarkan sebagai integrasi. Semuanya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Jadi, para siswa harus mencakup semua keterampilan, tidak hanya mereka diharapkan dapat mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Namun faktanya, kosakata itu penting. Keterampilan dalam aspek lain tidak cukup untuk memastikan bahwa seseorang dapat menguasai bahasa Inggris dengan kosakata terbatas, misalnya karena tata bahasa dapat membuat kalimat secara tata bahasa benar. Bahkan, kita dapat mengatakan kalimat itu secara tata bahasa benar dan yang lainnya salah dalam tata bahasa. Tetapi jika kosakata terbatas dikuasai, kita hanya bisa membuat kalimat sederhana dan kalimat terbatas. Kemudian, dalam menggunakan bahasa, kita menggunakan ribuan

kata untuk berkomunikasi setiap hari. Selain keterbatasan beberapa kalimat, kurang kosakata menghambat pemahaman dalam berkomunikasi.

Dalam belajar bahasa Inggris siswa harus tahu tentang kosakata tak terkecuali dengan mahasiswa. Karena dengan mengetahui kata-kata, mereka akan mencoba bagaimana menggunakannya untuk mengekspresikan ide dan komunikasi. Pemahaman kosakata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Bukan hanya penguasaan kosakata yang biasa digunakan sehari-hari akan tetapi Mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris dituntut untuk menguasai kosakata- kosakata terkait bidang akademik, saintifik serta bidang lain yang terkait dalam Mata Kuliah yang mereka tempuh di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Pada Mata Kuliah *Academic and Scientific Vocabulary* mahasiswa dituntut untuk menguasai kosakata- kosakata terkait akademik dan Saintifik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa rata-rata mahasiswa kurang dalam penguasaan kosakata akademik dan saintifik. Mereka mengalami kesulitan dalam memasukkan kosakata- kosakata baru yang jarang mereka gunakan sehari-hari. Meskipun dosen telah menggunakan bahan, media, sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum dan silabus yang ditunjukkan, mahasiswa masih merasa kesulitan dalam hal penguasaan kosakata akademik dan saintifik.

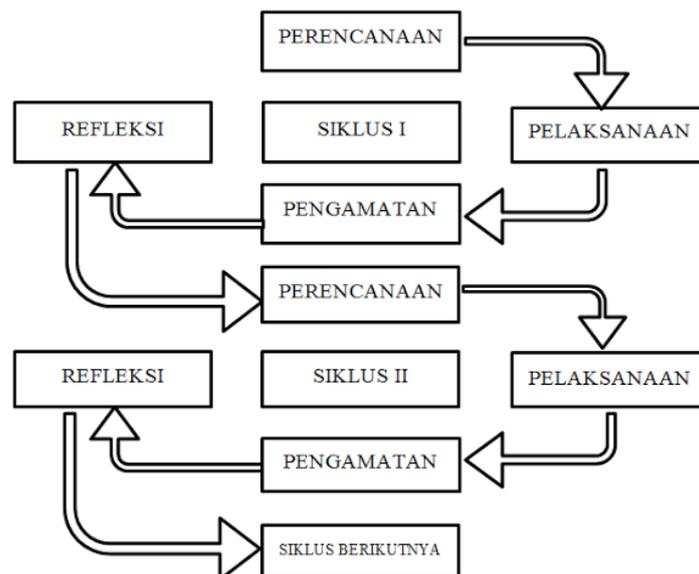
Ada beberapa macam media pembelajaran, yang paling umum digunakan yaitu buku, peralatan eksperimen (Supriana, 2011), software animasi (Dani, 2008), dan permainan. Permainan dapat berupa aktivitas fisik (Sugiyono, et al., 2008) atau menggunakan aplikasi software. Sedangkan Paul (2003) mengatakan bahwa Permainan (game) mempunyai peran utama dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memungkinkan mereka melibatkan diri dalam pembelajaran secara penuh.

Permainan yang digunakan untuk pembelajaran biasanya disebut permainan edukatif. Permainan edukatif untuk menambah atau membantu penguasaan kosakata ada berbagai macam. Cakra Indonesia to Study Academic and Scientific Vocabulary adalah salah satu contoh permainan untuk menguasai kosakata akademik dan saintifik dalam bahasa Inggris (Sutanti & Primasari: 2019). Permainan Cakra Indonesia ini merupakan turunan dari permainan ular tangga. Cakra Indonesia di desain dalam bentuk kit yang berisi peta Indonesia sebagai papan, cakram, pion dan 300 Kartu pertanyaan tentang kosakata akademik dan saintifik dalam bahasa Inggris yang terbagi dalam 3 level. Dengan pendapat beberapa ahli di atas maka dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan permainan Cakra Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam mata kuliah *academic and*

scientific vocabulary mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar Blitar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. PTK dilakukan 2 siklus dengan 4 tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 Mahasiswa Semester empat Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar-Blitar Tahun Akademik 2018/2019. Data hasil penelitian berupa keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar kognitif mahasiswa. Data keterlaksanaan pembelajaran bersumber dari dosen dan mahasiswa. Instrumen yang digunakan adalah 1) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dosen dan mahasiswa. Data hasil belajar bersumber dari mahasiswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal. Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes tulis yang dilakukan di akhir tiap siklus. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis dengan statistik deskriptif untuk mengetahui persentasenya. Kemudian hasilnya dibandingkan antara sebelum dan setelah tindakan serta antara siklus I dengan siklus II. Penelitian ini dianggap berhasil apabila: 1) nilai rata-rata mahasiswa meningkat melebihi Standar ketuntasan Minimal nilai B atau ≥ 75 , 2) Tingkat keberhasilan mahasiswa $\geq 80\%$ atau masuk kategori tinggi.



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & McTaggart (dalam Arikunto, 2006)

Nita Sutanti. 2020. Pemanfaatan Media Cakra Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Mata Kuliah *Academic And Scientific Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar Blitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.12 (1): 59-68

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi: a) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media cakra Indonesia, b) menyusun pedoman observasi, c) menyusun alat evaluasi siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah:

1. Dosen menjelaskan materi pembelajaran mana yang akan dipelajari. Kemudian menunjukkan list kosakata akademik dan saintifik yang ada dalam permainan.
2. Dosen menginstruksikan pembagian kelompok.
3. Dosen menjelaskan permainan cakra Indonesia *to study Academic and Scientific Vocabulary*.
4. Mahasiswa diawasi oleh dosen memainkan permainan Cakra Indonesia *to study Academic and Scientific Vocabulary*.mulai dari level Low, Medium dan Advance.
5. Mengulas apa saja yang sudah didapat.

Langkah-langkah tersebut di atas dilakukan pada setiap siklus yang dilalui. Setiap Siklus membutuhkan 2 kali pertemuan dikarenakan waktu untuk menuntaskannya cukup banyak. Sehingga membutuhkan 4 kali tatap muka untuk menuntaskan 2 siklus.

Tabel 1: Kriteria Keberhasilan

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1	86-100%	Sangat Tinggi
2	71-85%	Tinggi
3	56-70%	Sedang
4	41-45%	Rendah
5	<40%	Sangat Rendah

$$P = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Belajar Pada Pratindakan

Tabel 2. Hasil belajar mahasiswa pada pra tindakan

NO	NAMA	NILAI Pre	Ketuntasan	
			T	BT
1	Retno Fitriani	60		BT
2	Nanang Septian Dwi Prayogo	60		BT
3	Rahmania Firdaus	60		BT
4	Yusuf Bahari	60		BT
5	Madha Vesakha Chandra Putri Sugiarti	65		BT
6	Ahmad Siswanto	65		BT

Nita Sutanti. 2020. Pemanfaatan Media Cakra Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Mata Kuliah *Academic And Scientific Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar Blitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.12 (1): 59-68

lanjutan dari tabel 1

7	Nisaul Chusna	65		BT
8	Rika Lestari	70		BT
9	Mahuda Safitri	70		BT
10	Intan Libra Septa Wanti	70		BT
11	Dinda Nurlaili	70		BT
12	Devita Putri Novianti	70		BT
13	Erika Dwi Septina	70		BT
14	Tigor Permana	70		BT
15	M. Rizky Aziz	70		BT
16	Silvi Nuril Maulidyah	70		BT
17	Rama Garetha Evansam	70		BT
18	Hayu Uswatun Khasanah	70		BT
19	Ega Dwi Adis Setyawati	70		BT
20	Aisya Brilian Galih Kusumasari	70		BT
21	Tri Purwanto	70		BT
22	Bayu Bimantara	70		BT
23	Dewi Rukayah	75	T	
24	Lutfi Nuraini Ismayyah	75	T	
25	Septi Titin Nurochman	75	T	
26	Kevin Fawaizul Umam	75	T	
27	Uun Farida	75	T	
28	Erma Yusida	75	T	
29	Shinta Qoibiatus Sufiana	75	T	
30	Niswi Yuliana	75	T	
31	Ade Ningrum Fahira Mamesah	75	T	
32	May Wulan Sari	75	T	
33	Nur Faidah Assyafi Aini	75	T	
34	Meria Anggraeni	75	T	
35	Retno Ambarwati	75	T	
36	Wima Byanca Reynova	75	T	
	Total Nilai	2535	14	22
	Rata-rata	70.41667		

Keterangan:

T = Tuntas BT = Belum Tuntas

Hasil Belajar pada siklus 1 dan 2

Tabel 3: Hasil belajar mahasiswa Siklus 1 dan 2

No	Nama	Siklus 1	Siklus 2
1	Retno Fitriani	75	84
2	Nanang Septian Dwi Prayogo	80	80
3	Rahmania Firdaus	65	86
4	Yusuf Bahari	80	80
5	Madha Vesakha Chandra Putri Sugiarti	65	80

Nita Sutanti. 2020. Pemanfaatan Media Cakra Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Mata Kuliah *Academic And Scientific Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Balitar Blitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.12 (1): 59-68

lanjutan dari tabel 2

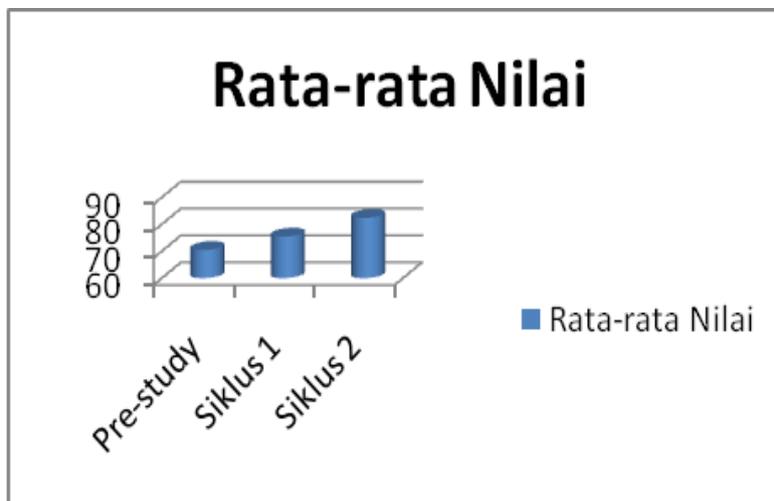
6	Ahmad Siswanto	75	74
7	Nisaul Chusna	65	80
8	Rika Lestari	70	80
9	Mahuda Safitri	70	86
10	Intan Libra Septa Wanti	75	80
11	Dinda Nurlaili	75	80
12	Devita Putri Novianti	75	80
13	Erika Dwi Septina	80	80
14	Tigor Permana	75	74
15	M. Rizky Aziz	70	86
16	Silvi Nuril Maulidyah	75	90
17	Rama Garetha Evansam	75	90
18	Hayu Uswatun Khasanah	70	80
19	Ega Dwi Adis Setyawati	80	80
20	Aisya Brilian Galih Kusumasari	80	80
21	Tri Purwanto	80	74
22	Bayu Bimantara	70	74
23	Dewi Rukayah	80	80
24	Lutfi Nuraini Ismaiyah	75	86
25	Septi Titin Nurochman	75	80
26	Kevin Fawaizul Umam	80	80
27	Uun Farida	75	90
28	Erma Yusida	80	90
29	Shinta Qoibiatus Sufiana	80	90
30	Niswi Yuliana	75	85
31	Ade Ningrum Fahira Mamesah	80	85
32	May Wulan Sari	75	80
33	Nur Faidah Assyafi Aini	80	86
34	Meria Anggraeni	80	85
35	Retno Ambarwati	80	85
36	Wima Byanca Reynova	75	85
	Total Nilai	2715	2965
	Rata-Rata	75.41667	82.36111
	Presentase Keberhasilan	77.78%	88.89%

Pembahasan

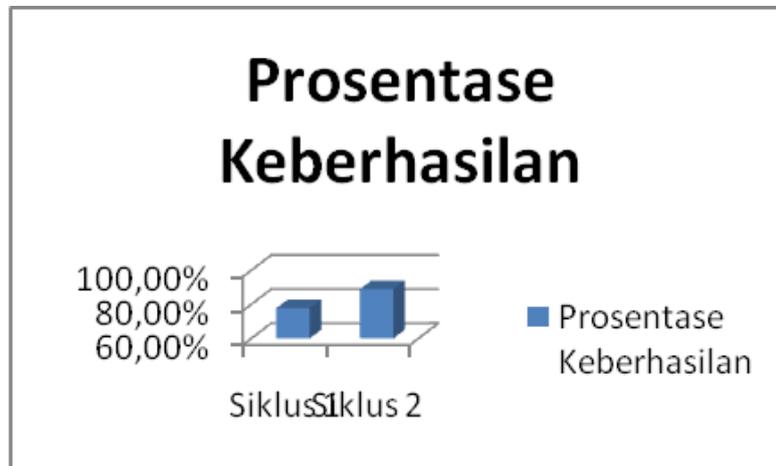
Pada pra siklus diperoleh rata-rata nilai mahasiswa adalah 70,42, ini terjadi karena metode pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan ceramah biasa saja dan soal sebagai alat evaluasi. Kegiatan semacam ini terkesan sangat monoton karena mayoritas guru ataupun dosen menggunakan cara yang demikian. Setelah dilakukan tindakan berupa penerapan media cakra Indonesia mengalami kenaikan yang cukup signifikan, yaitu sebesar 61,61% dengan perolehan keberhasilan 77,78% dengan rata-rata nilai mahasiswa 75,41 pada siklus 1. Mahasiswa sangat menikmati permainan Cakra Indonesia seperti yang dikatakan Paul (2003) bahwa Permainan (game) mempunyai peran utama dalam pembelajaran

yang berpusat pada siswa dan memungkinkan mereka melibatkan diri dalam pembelajaran secara penuh. Mahasiswa sangat antusias dalam bermain. Mereka berusaha menemukan jawaban dari pertanyaan yang didapat dalam permainan Cakra Indonesia tersebut. Sehingga, mereka berkonsentrasi penuh kedalam permainan tanpa terasa mereka menghafal dan mendapatkan kosa kata- kosa kata baru tentang akademik dan saintifik dalam bahasa Inggris.

Hasil refleksi Siklus 1 adalah kurangnya target keberhasilan yang hanya mencapai angka 77.78% dari target minimal angka keberhasilan pada penggunaan media ini 80% maka masih perlu dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus II ini mahasiswa kembali melakukan permainan Cakra Indonesia. Bedanya mereka melakukannya dengan per-kelompok. Sehingga mereka dapat saling membantu dan mengutarakan pemikiran mereka. Pada Siklus II ini hasil tes mahasiswa menunjukkan rata-rata 82,36 meningkat 6.94 poin dari siklus I. Tingkat keberhasilan mahasiswa mencapai 88,89% dengan kategori sangat tinggi. Perkembangan nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan mahasiswa pada setiap siklus tergambar pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Rata-rata nilai mahasiswa pada setiap siklus



Gambar 3. Prosentase keberhasilan tiap siklus

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan media cakra Indonesia dapat meningkatkan penguasaan kosakata akademik dan saintifik dalam mata kuliah *Academic and Scientific Vocabulary* dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa mencapai 82,36 dan prosentase tingkat keberhasilan siswa mencapai kategori sangat tinggi dengan 88,89%.

SARAN

Saran yang diberikan sesuai dengan hasil temuan di atas adalah media permainan Cakra Indonesia *to Study Academic and Scientific Vocabulary* dapat digunakan dalam pembelajaran pada Mata Kuliah *Academic and Scientific Vocabulary* untuk mempermudah mahasiswa dalam penguasaan kosakata baru dalam bidang tersebut. Penelitian selanjutnya, disarankan mencoba permainan lain sehingga menjadikan banyak rujukan permainan yang akan dipakai untuk proses penguasaan kosakata

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A., 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Brown, H. D., (2001). *Teaching by Principle and Interactive Approach to language pedagogy*. New York: Longman Inc.
- Dani, M., 2008. *Pembelajaran Interaktif dan Atraktif Berbasis Game dan Animasi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia*. Jakarta, e-Indonesia Initiative 2008 (eII2008).
- Paul, D. 2003. *Teaching English to Children in Asia*. Hongkong: Pearson Education Asia Limited

Nita Sutanti. 2020. Pemanfaatan Media Cakra Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Mata Kuliah *Academic And Scientific Vocabulary* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Blitar Blitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.12 (1): 59-68

- Primaningsih, R., 2014. *Developing A Theatre-Like Media With Puppets For The Teaching Of Listening To The Fifth Grade Students Of Sd Negeri Ngijon li Sleman*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyo, W., Latifah & Abidin, Z., 2008. *Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar dan Penilaian Portofolio*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Volume 2, pp. 236-243
- Sutanti, Nita & Primasari, Y., 2019. *Model Prototype and Guide Book Cakra Indonesia to Study Academic and Scientific Vocabulary*. Blitar: Unisba Blitar