

MENINGKATKAN PENGAYAAN KOSAKATA PADA PEMBELAJARAN *DESCRIPTIVE TEXT* MELALUI PENERAPAN MEDIA BELAJAR BERBASIS *GAME EDUCANDY* PADA KELAS VIRTUAL DI MASA PANDEMI PADA SISWA KELAS X OTKP1 SMK KARTIKA X-2 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Lu'lu Mamluatul Hikmah

SMK Kartika X-2 Jakarta, Indonesia
luluhikmah15@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve vocabulary enrichment in Descriptive Text material by applying Educandy as a game-based learning media in virtual classroom during the pandemic. This research is a Classroom Action Research (CAR) or known as Penelitian Tindakan Kelas (PTK) that contains several stages those are Planning, Acting, Observing, and Reflecting. The learning method used in this research is descriptive quantitative. The data collection techniques were students' observation sheet, questionnaires, and vocabulary tests. The subjects were students of class X OTKP 1 SMK Kartika X-2 Jakarta as many as 29 students. The result of this research proves that applying Educandy as a game-based learning media can increase vocabulary enrichment related to Descriptive Text material, it was proven by the percentage results in the pre-cycle activities were by 37.93%, in the first cycle percentage became to 79.31% and in the second cycle increased by 89.66%.

Keywords: *Vocabulary, Descriptive Text, Educandy, Virtual Classroom*

PENDAHULUAN

Descriptive Text penting diajarkan di kelas X SMK, sebab teks tersebut memberikan gambaran dan menstimulasi peserta didik dalam merespons lingkungan sekitarnya terkait orang, tempat dan bangunan bersejarah. Pembelajaran *Descriptive Text* seringkali dihadapkan dengan kendala penguasaan kosakata. Padahal dalam pembelajaran bahasa penguasaan kosakata merupakan hal yang esensial. Jumlah kosakata yang dimiliki peserta didik menentukan baik atau tidaknya pemahaman dan penerapan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi. Apabila peserta didik menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris dengan baik dia akan dapat mengetahui arti makna kata yang terdapat pada teks dan percakapan. Namun sebaliknya, jika penguasaan kosakata yang dimiliki masih rendah maka menimbulkan kesulitan dalam memahami *Descriptive Text*.

Berdasarkan alasan tersebut maka perlu memberikan pemahaman dan pembelajaran pada peserta didik mengenai pengayaan kosakata terkait pembelajaran *descriptive text*. Kenyataan ini didukung berdasarkan hasil kuesioner peserta didik yang menyatakan bahwa mereka tidak banyak

menguasai kosakata sehingga kesulitan dalam menuangkan ide dalam tulisan maupun lisan pada materi *Descriptive Text*.

Akan tetapi, pendidikan kita sedang mengalami masa pandemi yang tidak dapat dipungkiri pada kondisi ini peserta didik harus menghadapi pembelajaran jarak jauh/ daring yang berimbas pada penurunan pengayaan kosakata peserta didik. Pembelajaran yang dengan sangat terpaksa dilaksanakan secara virtual membuat peserta didik terkendala dalam pengayaan kosakata Bahasa Inggris terkait pembelajaran *descriptive text*. Sebagai pengajar bisa dirasakan sekali bahwa motivasi peserta didik dalam kelas virtual semakin mengalami penurunan dibanding sebelum pandemi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Minsih, Jatin Sri Nandang 2021) bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 menghadirkan permasalahan tersendiri bagi guru, orang tua dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Sebagai seorang guru, perlu meningkatkan inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran.

Guna memberikan solusi pada permasalahan pembelajaran tersebut perlu menerapkan pengayaan kosakata peserta didik dengan media pembelajaran berbasis game yang mana media ini dapat memberikan pengaruh positif bagi peningkatan pengayaan kosakata peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik mengkaji *Educandy* yang dikaitkan dengan pengayaan kosakata dalam pembelajaran *descriptive text*.

Media pembelajaran berbasis game bernama *Educandy* memiliki beberapa keunggulan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan (Lestari 2020) yang menyatakan bahwa *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat diterapkan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Permainan biasanya disukai dan sering dimainkan oleh peserta didik ketika merasa bosan, jenuh atau stres. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Ada 3 permainan yang sudah penulis buat yaitu *matching pairs*, *words* dan *quiz question*. Dari 3 permainan tersebut terdapat beberapa jenis permainan lagi yang dapat dimainkan peserta didik seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choices*.

Berbagai penelitian yang mengkaji peningkatan kosakata telah dilakukan. Ada yang menggunakan metode *picture and picture* (Runiaty 2020), penelitian lain menggunakan video YouTube (DA Septiana 2020) dan peneliti lain mengkaji kosakata yang dikaitkan dengan model pembelajaran *scramble* (Sugiharti 2018). Berbeda dengan ketiga penelitian sebelumnya, penelitian ini diharapkan peningkatan pengayaan kosakata akan lebih signifikan dibanding penelitian yang lain. Hal tersebut memotivasi peneliti untuk mengambil judul artikel “Meningkatkan Pengayaan Kosakata Pada Pembelajaran *Descriptive Text* melalui Penerapan Media Belajar Berbasis Game *Educandy* pada Kelas Virtual di Masa Pandemi pada Siswa Kelas X OTKP 1 SMK Kartika X-2 Jakarta”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Berdasarkan hal tersebut diatas dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengayaan kosakata peserta didik melalui penerapan media pembelajaran berbasis game bernama *Educandy* pada kelas virtual di masa pandemi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Kartika X-2 Jakarta berlokasi di Jalan Anggrek No. 1, Kec. Pesanggrahan, Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Semester Ganjil, bulan Oktober-November 2020. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) 1 yang berjumlah 29 peserta didik.

Menurut O'Brien dalam (Mulyatiningsih 2011) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (peserta didik) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Dalam penelitian ini materi yang disampaikan adalah materi kosakata yang berkaitan dengan *Descriptive Text* yang dipelajari oleh peserta didik kelas X yang akan diterapkan dalam media pembelajaran berbasis game bernama *Educandy*. Penelitian dilakukan guru mata pelajaran sebagai peneliti dan dibantu oleh rekan sejawat yang berperan sebagai kolaborator.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengayaan kosakata pada pembelajaran *Descriptive Text* melalui penerapan *Educandy*. Penelitian ini merujuk pada model spiral Kemmis dan Mc. Taggart dimana terdapat 4 langkah yang meliputi Perencanaan (Planning), Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing) dan Refleksi (Reflecting). Hal ini sesuai dengan pernyataan Kemmis dan Taggart (2010) membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu: perencanaan – tindakan dan observasi – refleksi. Model penelitian tindakan tersebut sering diacu oleh para peneliti tindakan.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

(Adopsi Kemmis dan Taggart)

Menurut (Riduwan 2012) menyatakan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Untuk memperoleh data valid terdapat teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi, dalam kegiatan ini observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer dengan cara mengamati subjek penelitian dalam pembelajaran dengan mencatat hasil observasi di lembar observasi pada pembelajaran *Descriptive Text* terkait bangunan bersejarah melalui penerapan *Educandy*.
2. Kuesioner, diberikan dalam bentuk form kepada subjek penelitian untuk mengetahui respons terhadap penerapan *Educandy* terkait pengayaan kosakata.
3. Tes kosakata, dilaksanakan secara tertulis berbentuk filling test and selective test terkait materi *Descriptive Text*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2, yang mana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Sebelum melakukan siklus 1 peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus untuk mengetahui seberapa jauh kondisi awal penguasaan kosakata peserta didik kelas X OTKP 1 dengan jumlah 29 peserta didik.

Implementasi penelitian yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan ke-1 sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning). Perencanaan kegiatan ini peneliti telah menyiapkan perangkat pembelajaran/ RPP, materi ajar, lembar observasi dan media pembelajaran berbasis game bernama *Educandy* yang akan digunakan oleh subjek penelitian yang sudah disesuaikan dengan materi *Descriptive Text* terkait bangunan bersejarah.
2. Tindakan (Acting). Implementasi pelaksanaannya adalah proses pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun seperti melaksanakan pendahuluan, mengecek kehadiran peserta didik, memberikan apersepsi dan motivasi serta tidak lupa untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari tersebut, inti dari kegiatan ini yaitu materi *Descriptive Text* terkait bangunan bersejarah yang akan diterapkan media pembelajaran berbasis game bernama *Educandy*, peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai aturan dan cara memainkan game tersebut dan dipersilahkan bertanya apabila ada hal yang butuh penjelasan. kemudian peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang materi yang telah dipelajari dan guru memberikan kesimpulan dan melakukan kegiatan penutup sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun.
3. Observasi (Observing). Dalam kegiatan ini observasi dilakukan dengan mengamati proses tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan pada langkah pertama (perencanaan/ planning). Dengan didampingi kolaborator, peneliti melakukan observasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung.
4. Refleksi (Reflecting). Pada kegiatan ini berdasarkan hasil pengamatan masih terdapat peserta didik yang kesulitan memasangkan kosakata yang sesuai namun begitu ini sudah meningkat dari kegiatan pra siklus. Selanjutnya pada kegiatan ini peneliti bersama kolaborator menganalisis hasil observasi kemudian bersama-sama mengkaji dengan menilai aktivitas hasil peserta didik dan mengambil kesimpulan serta memberikan tanggapan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada kegiatan pra siklus sebanyak 11 peserta didik yang melampaui KKM Bahasa Inggris yaitu 75 dengan nilai rata-rata seluruh peserta didik adalah 70,00 hasil ini dapat dikategorikan kurang. Setelah dilaksanakan siklus 1 peserta didik telah mengalami peningkatan sejumlah 23 peserta didik dengan nilai rata-rata 76,03 dan dapat dikategorikan bagus. Selanjutnya berdasarkan hasil siklus 1 peneliti melaksanakan siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan, peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 26 orang dengan nilai rata-rata sebesar 83,62 dan dapat dikategorikan sangat bagus.

Berikut terlampir tabel rata-rata hasil peningkatan pengayaan kosakata peserta didik kelas X OTKP 1 SMK Kartika X-2 Jakarta.

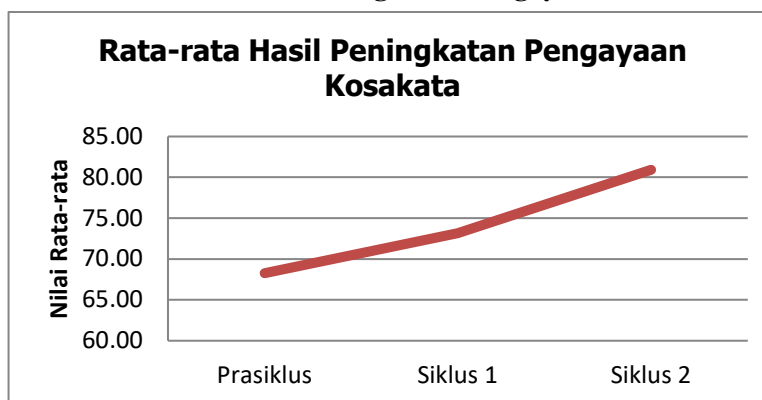
Tabel 1. Rata-rata Hasil Peningkatan Pengayaan Kosakata

No	Kegiatan	Nilai Rata-rata
1	Pra siklus	70,00
2	Siklus 1	76,03
3	Siklus 2	83,62

(Sumber :Data primer diolah, 2020)

Berdasarkan tabel diatas data hasil peningkatan pengayaan kosakata ditampilkan dalam grafik garis sebagai berikut:

Grafik 1. Rata-rata Peningkatan Pengayaan Kosakata



(Sumber : Data primer diolah, 2020)

Berdasarkan tabel diatas pada penerapan *Educandy* pada kegiatan pra siklus dengan persentase 37,93. Selanjutnya dalam pelaksanaan siklus 1 dengan persentase 79,31. Setelah mendapatkan hasil siklus 1, peneliti melakukan refleksi agar peningkatan pengayaan kosakata peserta didik meningkat dengan penerapan *Educandy* maka peneliti mengimplementasikan pada siklus 2 sehingga menunjukkan hasil yang signifikan dengan persentase 89,66.

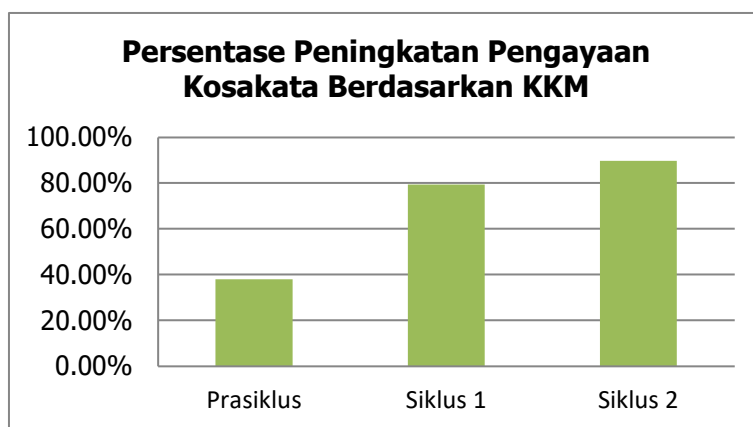
Tabel 2. Persentase Peningkatan Pengayaan Kosakata

No	Kegiatan	Persentase
1	Pra siklus	37,93%

2	Siklus 1	79,31%
3	Siklus 2	89,66%

(Sumber :Data primer diolah, 2020)

Berikut tampilan grafik histogram terkait peningkatan pengayaan kosakata tabel diatas.



Grafik 2. Persentase Peningkatan Pengayaan Kosakata

(Sumber : Data primer diolah, 2020)

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan penerapan *Educandy* untuk meningkatkan pengayaan kosakata dalam materi *Descriptive Text* menunjukkan hasil yang signifikan. Kenyataan ini didukung dalam penelitian (Fitriati et al 2021), bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan game digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi mahasiswa didik dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi non-game. Peneliti mengungkapkan dengan penerapan *Educandy* terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan pengayaan kosakata karena tampilannya eye catching membuat peserta didik termotivasi untuk memainkannya.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian dengan cara mengobservasi subjek penelitian dan mengolah data, yang menghasilkan nilai rata-rata setelah dilaksanakan siklus 1 peserta didik telah mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 76,03 dan pada siklus 2 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan, yaitu sebesar 83,62. Dari hasil tersebut dapat ditambahkan pula dengan hasil persentase pada siklus 1 mencapai 79,31%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 89,66%. Sehingga peningkatan pengayaan kosakata antara siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10,34%. Dengan demikian dari data tersebut dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran berbasis game bernama *Educandy* dapat meningkatkan pengayaan kosakata terkait materi *Descriptive Text* pada kelas virtual di masa pandemi.

SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang diperoleh di atas, selanjutnya dapat dikemukakan beberapa saran antara lain :

1. Siswa diharapkan terbiasa melakukan latihan untuk memperkaya kosakata secara rutin dengan berbagai media, salah satunya dengan mengaplikasikan *Educandy*.
2. Guru disarankan menggunakan media pembelajaran inovatif agar peserta didik lebih antusias dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam kelas virtual/ pembelajaran jarak jauh.
3. Bagi sekolah diharapkan agar dapat memfasilitasi pelatihan model dan metode pembelajaran yang bervariasi untuk guru-guru dan mendorong para guru melakukan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriati, Ita, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianiingsih, And Ika Irawati. 2021. "Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima." *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*: 307–12. <http://Prosiding.Rcipublisher.Org/Index.Php/Prosiding/Article/View/152>.
- Lestari, Sri Puji. 2020. *Asyik dengan Educandy*, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-Educandy>, diakses tanggal 3 Januari 2021
- Minsih, Jatin Sri Nandang, Wahyu Kurniawan. 2021. Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(3): 1252-58.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Ed. CV Alfabeta. Yogyakarta.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Runiaty, A. 2020. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Pada Pembelajaran Explanation Text. Melalui Penerapan Model Pembelajaran 'Picture And Picture' Bagi Siswa Kelas Xi Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Banjarbaru Tahun Ajaran 2019/2020, *Idealektik*, 2(2), hal 1.
- Septiana, DA. 2020. Improving Students' Vocabulary Skill Using Youtube Videos For The Tenth Graders Of Sma Tiga Maret Yogyakarta Meningkatkan Keterampilan Kosakata Siswa Menggunakan Video Youtube Untuk Siswa Kelas X Sma Tiga Maret Yogyakarta, *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris, Univ. Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sugiharti, RE,. 2018. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), hal. 1.
- Taggart, Kemmis & Mc. 2010. *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken University Press.