



**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
MELALUI MEDIA *PASS PICTURE* DENGAN
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN KATA
PADA SISWA KELAS B-2TK KARTIKA III-20
SRONDOL SEMARANG**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Arin Nur Khomsah

2101406576

PERPUSTAKAAN
UNNES

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Khomsah, Arin Nur. 2010. “Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata pada Siswa Kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol Semarang”. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M. Hum. dan Pembimbing II Dr. Subyantoro, M. Hum.

Kata kunci: penguasaan kosakata, media *pass picture*, metode permainan kata

Keterampilan penguasaan kosakata merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Kosakata merupakan kunci utama dalam berkomunikasi. Dalam berkomunikasi, siswa dituntut untuk memiliki perbendaharaan kosakata yang cukup banyak. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol Semarang belum memuaskan. Rendahnya kemampuan penguasaan kosakata siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kemampuan siswa dalam menguasai kosakata yang kurang. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa adalah dengan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah (1) adakah peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol Semarang dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam proses pembelajaran? (2) bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol Semarang, setelah menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol Semarang yang dalam pembelajarannya menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, dan (2) mendeskripsikan perubahan sikap siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol Semarang, setelah menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran kosakata.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik tes dan teknik nontes. Pengumpulan data tes dilakukan dengan pemberian tes unjuk kerja penguasaan kosakata pada siswa sedangkan pengumpulan data nontes dilakukan dengan observasi, wawancara, jurnal siswa, jurnal guru, dan dokumentasi foto. Analisis data tes dilakukan dengan teknik kuantitatif sedangkan data nontes dengan teknik kualitatif. Berdasarkan data tes unjuk kerja diketahui bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan dengan digunakannya media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran. Peningkatan terlihat dari perolehan nilai rata-rata 72,50 pada siklus I menjadi 87,81 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata yang terjadi adalah sebesar 15,31 atau 17,43%. Peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata tersebut juga diikuti dengan perubahan perilaku belajar siswa ke arah yang positif. Siswa menjadi lebih senang, aktif, dan memberikan respon positif terhadap pembelajaran kosakata.

Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang dan adanya perubahan perilaku siswa ke arah yang positif. Saran yang dapat diberikan peneliti antara lain 1) guru bahasa Indonesia atau guru kelas dapat menggunakan media dan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa, salah satunya menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran penguasaan kosakata, 2) para siswa sebaiknya tidak menganggap remeh pembelajaran penguasaan kosakata. Hendaknya siswa juga harus bersungguh-sungguh dalam belajar memperbanyak penguasaan kosakata, 3) para peneliti atau praktisi pendidikan bidang bahasa hendaknya dapat melakukan penelitian yang serupa, namun dengan media dan metode pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh berbagai alternatif media dan metode pembelajaran penguasaan kosakata.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Dosen Pembimbing I,

Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M. Hum.
NIP 195801271983031003

Dosen Pembimbing II,

Dr. Subyantoro, M. Hum.
NIP 196802131992031002



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

hari :

tanggal : 17 Maret 2011

Panitia Ujian:

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Rustono, M.Hum.
NIP 195801271983031003

Sumartini, S.S.,M.A.
NIP 197307111998022001

Penguji I,

Drs. Hari Bakti Mardikantoro, M.Hum.
NIP 196707261993031004

Penguji II,

Penguji III,

Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002

Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum
NIP 196612101991031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Februari 2011

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“.....karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS. Al Insyirah: 5)

“Orang hebat tidak tercipta melalui kemudahan, kesenangan, dan ketenangan. Orang hebat dibentuk melalui kesulitan, rintangan, dan air mata. Ketika Kau sedang mengalami sesuatu yang sangat berat, maka angkatlah kepalamu. Tataplah masa depan dan yakinlah Allah Swt. sedang mempersiapkanmu untuk menjadi orang yang LUAR BIASA”.

“Tidak sombong ketika mampu, tidak berkecil hati ketika belum mampu dan selalu berdoa”.

Persembahan:

1. Bapak Ibu
2. Adikku dan keluargaku
3. Keluarga besar Menwa Unnes
4. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmunya.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan bagi Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah kepada penulis karena penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan hanya dengan adanya berbagai pihak yang memberikan bantuan, baik dalam bentuk material maupun spiritual. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya penulis sampaikan kepada

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas-fasilitas kepada penulis;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini;
4. Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M. Hum. dan Dr. Subyantoro, M. Hum. yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini;
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis;
6. Kepala TK Kartika III-20 Sronol yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis;
7. Bapak, Ibu, Dik Yuma, dan Mas Abduh serta keluarga yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan moral dan spiritual;
8. keluarga besar Menwa Unnes terutama Yudha XXX dan teman-teman PBSI '06 terutama teman kelas yang selalu memberikan motivasi dan berbagai bantuan; dan
9. semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan.

Semarang, Februari 2011

Arin Nur Khomsah

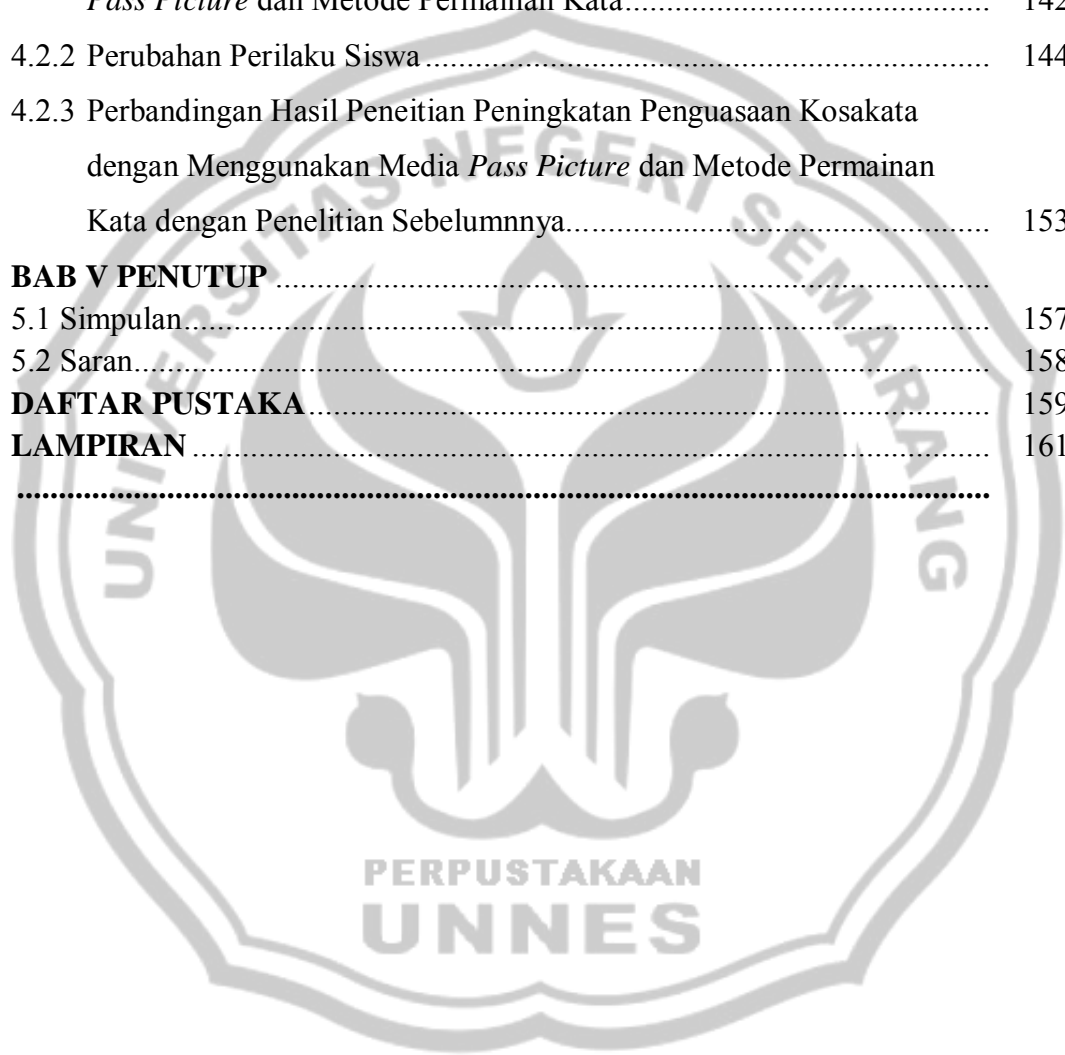


DAFTAR ISI

	halaman
SARI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.2 Landasan Teoretis	18
2.2.1 Hakikat Kosakata.....	18
2.2.2 Pemerolehan dan Penguasaan Kosakata	20
2.2.3 Media <i>Pass Picture</i>	28
2.2.3.1 Hakikat Media.....	29
2.2.3.2 Karakteristik Media <i>Pass Picture</i>	30
2.2.3.3 Fungsi dan Manfaat Media <i>Pass Picture</i>	32
2.2.4 Metode Permainan Kata.....	37
2.2.4.1 Jenis- Jenis Permainan Kata.....	41
2.2.5 Pemelajaran Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	51
2.3 Kerangka Berpikir	54
2.4 Hipotesis Tindakan	56
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	57
3.1.1 Prosedur Penelitian Siklus I	58

1. Perencanaan	58
2. Tindakan	58
3. Observasi	63
4. Refleksi	65
3.1.2 Prosedur Penelitian Siklus II	66
1. Perencanaan	66
2. Tindakan	67
3. Observasi	72
4. Refleksi	73
3.2 Subjek Penelitian	75
3.3 Variabel Penelitian	76
3.3.1 Variabel Kemampuan Menguasai Kosakata	76
3.3.2 Variabel Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata	77
3.4 Indikator Penelitian	78
3.5 Instrumen Penelitian	79
3.5.1 Instrumen Tes	79
3.5.1.1 Tes Unjuk Kerja Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata	80
3.5.2 Bentuk Instrumen berupa Nontes	83
3.5.2.1 Pedoman Observasi atau Pengamatan	83
3.5.2.2 Pedoman Wawancara	86
3.5.2.3 Pedoman Jurnal	86
3.5.2.4 Pedoman Dokumentasi Foto	89
3.6 Teknik Pengumpulan Data	90
3.6.1 Teknik Tes	90
3.6.1.1 Tes Unjuk Kerja	90
3.6.2 Teknik Nontes	91
3.6.2.1 Observasi	91
3.6.2.2 Wawancara	93
3.6.2.3 Jurnal	93
3.6.2.4 Dokumentasi Foto	94
3.7 Teknik Analisis Data	95
3.7.1 Teknik Kuantitatif	95
3.7.2 Teknik Kualitatif	95
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	97
Hasil Tes Prasiklus	97
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I	99
4.1.2.1 Hasil Tes Siklus I	99
4.1.2.2 Hasil Nontes Siklus	103

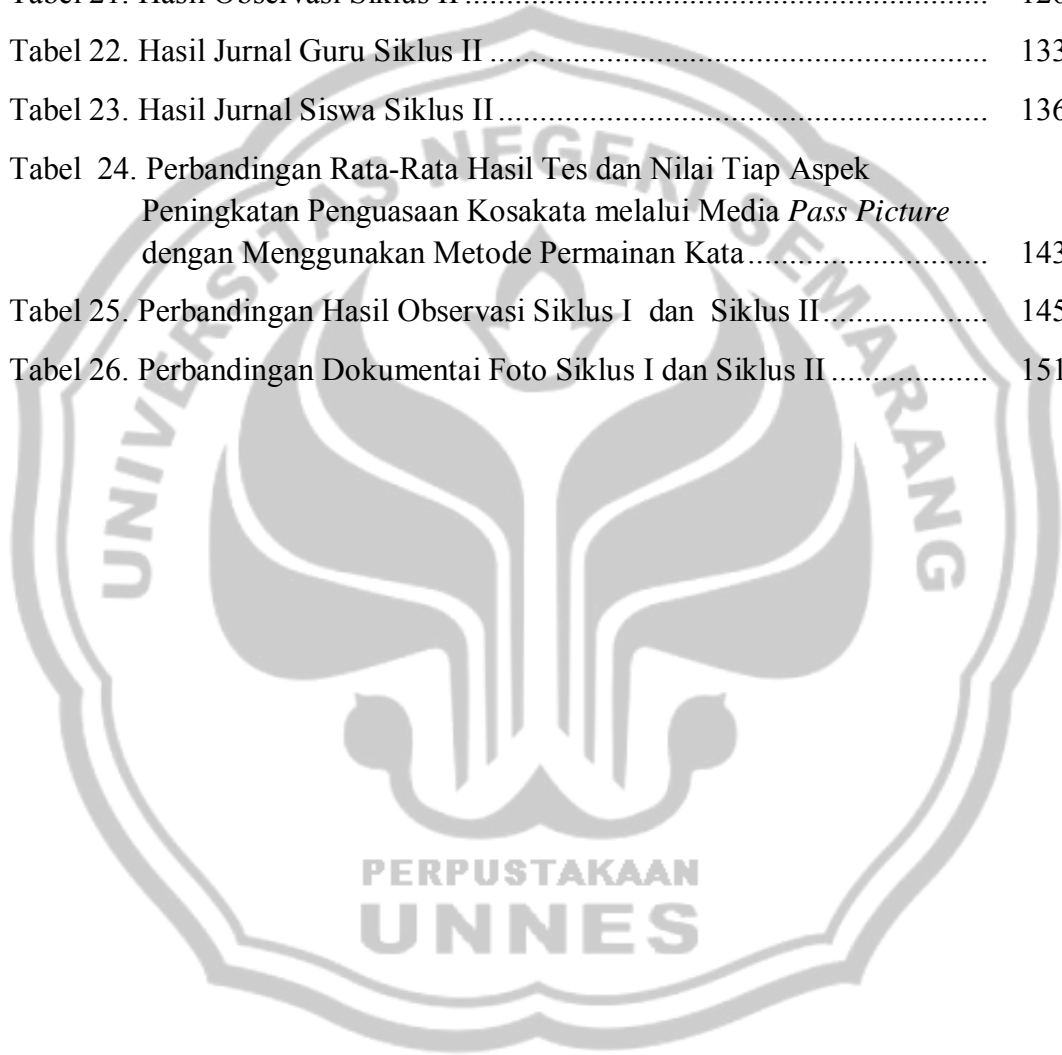
4.1.2.3 Refleksi Siklus I	119
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II	121
4.1.3.1 Hasil Tes Siklus II.....	121
4.1.3.2 Hasil Nontes Siklus II.....	125
4.1.3.3 Refleksi Siklus II.....	141
4.2 Pembahasan	141
4.2.1 Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Menggunakan Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	142
4.2.2 Perubahan Perilaku Siswa	144
4.2.3 Perbandingan Hasil Penelitian Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Menggunakan Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata dengan Penelitian Sebelumnya.....	153
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	157
5.2 Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN	161
.....	



DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Parameter Tingkat Keberhasilan Siswa.....	78
Tabel 2. Parameter Perubahan Sikap Siswa.....	79
Tabel 3. Uraian Kategori dan Rentang Nilai Akhir.....	80
Tabel 4. Kategori dan Rentang Nilai Tes Unjuk Kerja Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	81
Tabel 5. Penilaian Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	81
Tabel 6. Penjabaran Aspek Penilaian Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	82
Tabel 7. Penjabaran Aspek Pengamatan pada Pemelajaran Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	84
Tabel 8. Pedoman Jurnal Guru pada Pemelajaran Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	87
Tabel 9. Pedoman Jurnal Siswa pada Pemelajaran Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dan Metode Permainan Kata.....	89
Tabel 10. Contoh Pengisian Lembar Observasi.....	93
Tabel 11. Hasil Prasiklus Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa.....	98
Tabel 12. Hasil Penelitian Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Siklus I.....	100
Tabel 13. Hasil Tes Unjuk Kerja Aspek Benar dan Tepat Mencocokkan Kartu Kata Penjelas dengan Gambar pada Siklus I.....	101
Tabel 14. Hasil Tes Unjuk Kerja Menyebutkan Nama Gambar yang Dicocokkan dengan Berdiri di Depan Kelas.....	102
Tabel 15. Hasil Observasi Siklus I.....	104
Tabel 16. Hasil Jurnal Guru Siklus II.....	111
Tabel 17. Hasil Jurnal Siswa Siklus II.....	115

Tabel 18. Hasil Akhir Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass</i> dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Siklus II.....	122
Tabel 19. Hasil Tes Unjuk Kerja Aspek Benar dan Tepat Mencocokkan Kartu Kata Penjelas dengan Gambar pada Siklus II.....	123
Tabel 20. Hasil Tes Unjuk Kerja Menyebutkan Nama Gambar yang Dicocokkan dengan Berdiri di Depan Kelas	124
Tabel 21. Hasil Observasi Siklus II	126
Tabel 22. Hasil Jurnal Guru Siklus II	133
Tabel 23. Hasil Jurnal Siswa Siklus II.....	136
Tabel 24. Perbandingan Rata-Rata Hasil Tes dan Nilai Tiap Aspek Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dengan Menggunakan Metode Permainan Kata.....	143
Tabel 25. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II.....	145
Tabel 26. Perbandingan Dokumentai Foto Siklus I dan Siklus II.....	151



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	57
Gambar 2 Situasi Kelas pada Proses Awal Pemelajaran	116
Gambar 3 Aktivitas Guru Saat Menyampaikan Petunjuk Pemelajaran Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dengan Menggunakan Metode Permainan Kata.....	117
Gambar 4 Suasana Kelas Saat Siswa Mencocokkan Kartu Gambar dengan Kata Siklus II.....	118
Gambar 5 Aktivitas Siswa pada Saat Mempresentasikan Hasil Pekerjaannya	119
Gambar 6 Situasi Kelas pada Proses Awal Pemelajaran	137
Gambar 7 Aktivitas Guru Saat Menyampaikan Petunjuk Pemelajaran Penguasaan Kosakata melalui Media <i>Pass Picture</i> dengan Menggunakan Metode Permainan Kata.....	138
Gambar 8 Suasana Kelas Saat Siswa Mencocokkan Kartu Gambar dengan Kartu Kata Siklus II.....	139
Gambar 9 Aktivitas Siswa pada Saat Mempresentasikan Hasil Pekerjaannya	140

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Satuan Kegiatan Harian Siklus I.....	161
Lampiran 2 Satuan Kegiatan Harian Siklus II.....	167
Lampiran 3 Pedoman Observasi Siklus I dan Siklus II	173
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Siklus I dan siklus II	174
Lampiran 5 Pedoman Jurnal Guru Siklus I dan Siklus II	175
Lampiran 6 Pedoman Jurnal Siswa Siklus I dan Siklus II	176
Lampiran 7 Pedoman Dokumentasi Foto Siklus I dan Siklus II	177
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa	178
Lampiran 9 Daftar Nilai Prasiklus	179
Lampiran 10 Daftar Nilai Siklus I	180
Lampiran 11 Daftar Nilai Siklus II.....	181
Lampiran 12 Hasil Observasi Siklus I	182
Lampiran 13 Hasil Observasi Siklus II	183
Lampiran 14 Hasil Wawancara Siklus I.....	184
Lampiran 15 Hasil Wawancara Siklus II.....	187
Lampiran 16 Hasil Jurnal Guru Siklus I.....	189
Lampiran 17 Hasil Jurnal Guru Siklus II.....	190
Lampiran 18 Hasil Jurnal Siswa Siklus I.....	191
Lampiran 19 Hasil Jurnal Siswa Siklus II.....	195
Lampiran 20 Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa Mencocokkan Kartu Kata dengan Kartu Gambar pada Siklus II	199
Lampiran 21 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	201
Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian.....	202
Lampiran 23 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	203
Lampiran 24 Formulir Laporan Selesai Bimbingan Skripsi.....	206

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Maksud komunikasi dapat berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa, dan lain-lain.

Kosakata merupakan unsur yang penting dalam kegiatan berbahasa yang berkenaan dengan penyampaian ide atau gagasan oleh pembicara kepada lawan berbicara. Hal tersebut berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam menangkap atau memahami ide atau gagasan yang disampaikan oleh orang lain. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, terutama anak usia 4-6 tahun yang pada usia ini anak belum banyak menguasai kosakata. Sangat penting bagi anak untuk memahami dan mempelajari kosakata, karena keterampilan berbahasa anak akan meningkat apabila kualitas serta kuantitas kosakatanya meningkat.

Anak belajar menguasai kosakata dengan berusaha mengerti terlebih dahulu hal yang ingin dikatakan sebelum berujar. Seorang anak lebih banyak diam dan memperhatikan masalah yang sedang dibicarakan. Anak akan mengasosiasikan kosakata yang ia dengar dengan apa yang terjadi setelah

pembicara selesai mengujarkan sesuatu. Pada waktu anak belajar berbahasa, ia mendengar dahulu kosakata dan kalimat yang diujarkan orang lain. Kosakata yang dipelajari anak dihubungkan dengan proses, kegiatan, benda dan situasi yang disaksikan oleh anak. Hal ini berarti anak menghubungkan hal yang didengar melalui proses pikiran. Proses yang sistematis dalam menguasai kosakata yang dialami anak disebut penguasaan kosakata.

Perkembangan kosakata anak dijelaskan oleh Benedict (dalam Purwo 1990) bahwa anak sudah menguasai secara reseptif 50 kata pada usia sekitar 13 bulan, tetapi baru pada usia sekitar 19 bulan anak dapat secara produktif mengeluarkan 50 kata. Lebih lanjut Smith (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa usia antara 2,5 dan 4,5 tahun merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata, 200-400 kata dikuasai pada masa itu. Anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan apabila lupa atau belum tahu kata yang semestinya dipakai. Pada saat masuk taman kanak-kanak, anak sudah menguasai kosakata sekitar 8.000 kata, dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasai. Anak dapat membuat kalimat tanya, kalimat negatif, kalimat majemuk, dan konstruksi lain. Namun, pada masa prasekolah anak mengalami kesulitan mengenai kalimat pasif. Harwood (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa hingga usia 5,5 tahun, anak belum sepenuhnya memahami konstruksi pasif: ia tidak menemukan kalimat pasif sewaktu mengamati sekitar 12.000 kalimat spontan yang diucapkan oleh anak usia 5 tahun. Baldie (dalam Purwo 1990) juga menambahkan bahwa sekitar 80% dari anak yang berusia antara 7,5 dan 8 tahun dapat menghasilkan konstruksi pasif.

Kemampuan penguasaan kosakata yang relatif terbatas, baik segi kualitas maupun kuantitas, akan menjadi penghambat dalam mengungkapkan ide dan gagasan secara sistematis dan logis. Menurut Moelyono (dalam Indah 2007: 3) kadang-kadang komunikasi dapat berjalan efektif meskipun dengan kosakata yang sangat terbatas. Dalam kehidupan berbahasa masalah kosakata terus menerus diperbanyak, diperluas, mengingat pentingnya perkembangan berbahasa Indonesia yang semakin pesat baik dari segi bentuk maupun maknanya. Penguasaan kosakata bukanlah hal yang sederhana. Dengan alasan kosakata itu sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata dapat dipengaruhi oleh latar belakang pengetahuan, usia, dan pendidikan serta banyaknya referensi.

Clark (dalam Annisa 2008) mengungkapkan bahwa pada usia 2-4 tahun atau disebut *golden age*, anak mengalami perkembangan emas pada segala bidang terutama perkembangan kebahasaannya. Pada masa ini, anak akan mengalami *words spurt* atau ledakan kata sebagai bentuk kematangan organ berbicara mereka sekaligus bentuk pemahaman dasar mengenai kosakata. Pada masa ini, kemampuan kebahasaan anak haruslah terus dikembangkan dengan memberikan masukan dan rangsangan bahasa secara menyeluruh baik kualitas dan kuantitasnya. Sementara itu, secara kuantitatif, mengenai jumlah kosakata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari adalah leksikon dasar, yakni kosakata yang terdiri dari lebih kurang 5.000 kata. Leksikon dasar ini hanyalah sebagian dari leksikon umum yang berjumlah lebih kurang 10.000 kata. Selain 10.000 kata umum ini, terdapat ribuan kata lain yang sangat jarang digunakan tetapi

memainkan peran penting dan kritikal dalam membaca. Dari upaya pemerolehan bahasa yang dilakukan terus menerus, anak akan memperoleh banyak kosakata yang jarang digunakan dan sangat mambantu anak pada pemelajaran formal serta membentuk pola pikir kritis siswa. Pada awal masa kanak-kanak umumnya merupakan saat berkembang pesatnya tugas pokok dalam belajar berbicara, yaitu menambah kosakata, menguasai pengucapan kata-kata dan menggabungkan kata-kata menjadi kalimat. Kosakata anak-anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru untuk kata-kata lama.

Bahasa merupakan salah satu program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak didik dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah, maupun tetangga di sekitar tempat tinggalnya. Dalam pelaksanaan pemelajaran bahasa, salah satu aspek yang dipelajari anak TK adalah pemelajaran penguasaan kosakata yang bertujuan meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru, penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya yaitu, (1) penyampaian materi yang masih monoton dengan menggunakan metode-metode lama seperti ceramah dan tugas, (2) penggunaan media yang masih terbatas, (3) perhatian siswa yang belum secara keseluruhan memerhatikan guru dalam menyampaikan materi, dan (4) siswa merasa asing dan belum bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya. Hal

ini yang menyebabkan siswa terkadang kurang serius dalam menerima materi. Jadi, untuk hasil yang dicapai pun tidaklah sesuai dengan harapan yang ada. Adapun masalah-masalah yang timbul dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertama, guru menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah. Hal ini yang menimbulkan kesan monoton dan mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Hal ini juga menyebabkan siswa menjadi enggan memerhatikan materi yang diberikan, siswa kebingungan untuk menangkap kosakata yang diajarkan guru. Untuk menyikapi hal tersebut, guru perlu mengubah metode pembelajaran yang digunakan, salah satu bentuk alternatif metode pembelajaran kosakata adalah dengan menggunakan metode permainan kata.

Kedua, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Hal ini juga menyebabkan siswa merasa bosan karena media yang digunakan sedikit dan hanya itu-itu saja, tanpa ada variasi lain. Padahal siswa membutuhkan media konkret sesuai dengan kosakata yang diajarkan. Oleh sebab itu, siswa tidak tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang bisa menangkap kosakata yang diajarkan guru. Akibatnya penguasaan kosakata, khususnya siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang rendah dari batas ketuntasan yang telah ditentukan oleh sekolah. Hal itu ditunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa yaitu, 16 siswa dapat diambil nilai rata-ratanya sebesar 51,87 sedangkan batas ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah tersebut adalah 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa, siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang kemampuan penguasaan kosakatanya masih rendah.

Ketiga, siswa kurang memerhatikan penyampaian materi yang diberikan guru. Siswa lebih suka berkegiatan sendiri seperti berbicara dengan teman sebangku, mencoret-coret buku tulis untuk menghindari kejenuhan. Hal ini disebabkan metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi hanya berupa ceramah dan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas, sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar.

Keempat, siswa merasa asing dengan lingkungan barunya. Hal ini dikarenakan siswa masih dalam usia prasekolah yang membutuhkan waktu untuk bisa beradaptasi dengan lingkungannya yang baru. Siswa merasa asing dengan lingkungan yang ada, meski pada waktu di TK A sebagian siswa sudah saling mengenal. Namun, rasa takut dan malu masih melekat pada diri siswa. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif di kelas dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan kenyataan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa permasalahan utama yang sangat memengaruhi rendahnya kemampuan penguasaan kosakata siswa adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, sehingga diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Guru harus selektif dalam memilih metode dan media pembelajaran yang akan digunakan. Media dan metode yang efektif untuk pembelajaran suatu materi, belum tentu efektif untuk mengajarkan materi yang

lain. Setiap materi mempunyai karakteristik tersendiri, yang turut menentukan dalam pemilihan media dan metode pembelajaran. Begitu pula dengan pembelajaran kosakata, seorang guru harus memilih dan menggunakan media dan metode yang sesuai sebagai penunjang kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran adalah sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa, dan interaksi siswa dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode atau teknik mengajar guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran kosakata, peneliti beranggapan bahwa media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah *pass picture*. *Pass picture* dan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan kata. Alasan penggunaan *pass picture* dan metode permainan kata yaitu, akan memotivasi siswa dalam peningkatan penguasaan kosakata, membantu siswa menggali potensi, dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar kosakata.

Pass picture dan metode permainan kata sebagai salah satu media dan metode yang dapat dijadikan alternatif penunjang pembelajaran kosakata siswa, khususnya TK. Media dan metode ini juga memberikan bantuan dan gagaan yang mudah dalam pengajaran, karena siswa TK masih kanak-kanak sehingga diperlukan alat bantu dan metode yang sifatnya menarik, merangsang, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti terdorong untuk menggunakan

media *pass picture* sebagai media pembelajaran dan metode permainan kosakata sebagai metode untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada anak TK. Selain itu peneliti juga bermaksud untuk mengetahui perubahan sikap siswa sebagai hasil penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kosakata dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran kosakata

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dalam pembelajaran kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang, ada beberapa faktor yang menyebabkan kosakata yang dimiliki siswa rendah. Hal tersebut dikarenakan faktor dari guru dan siswa. Adapun faktor dari guru, yaitu (1) metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kosakata masih monoton, (2) kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru. Kemudian faktor dari siswa, yaitu (1) siswa kurang latihan untuk menguasai kosakata baik di sekolah maupun di rumah, dan (2) siswa tidak memerhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Kurangnya variasi metode pembelajaran tentunya sangat memengaruhi penyampaian materi terhadap siswa. Guru masih monoton dalam mengajar. Seharusnya seorang guru mempersiapkan segala sesuatunya baik materi yang akan disampaikan, metode, maupun media yang akan digunakan sebelum melakukan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar materi yang ada dapat disampaikan dengan baik dan siswa pun dapat memahami materi yang disampaikan guru.

Teknik yang digunakan guru monoton. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran dibutuhkan kebhervariasian dalam penyampaian materi, guru harus memiliki strategi atau teknik yang berbeda-beda dalam penyampaian materi dan harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode permainan kata sebagai metode atau teknik pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang.

Penggunaan media yang kurang dalam pembelajaran akan menghambat guru dalam menyampaikan materi. Sehingga, materi yang disampaikan kurang maksimal. Hal tersebut yang menyebabkan siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, penggunaan media sangat penting untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru dan memotivasi serta menarik siswa untuk memperhatikan pelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *pass picture* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang.

Siswa kurang latihan menguasai kosakata baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini sangat memengaruhi tingkat penguasaan materi kosakata yang ada. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan sarana belajar siswa seperti kumpulan kosakata beserta keterangan konkret wujud dari kosakata. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus sering-sering melatih siswa untuk menguasai kosakata dengan mengenal benda-benda yang ada di sekitar siswa.

Siswa tidak begitu memerhatikan materi yang disampaikan guru. Hal ini sebenarnya timbul akibat salah satu dampak dari penerapan metode pembelajaran dan penggunaan media yang tidak tepat. Maka, guru harus menggunakan metode dan media yang tepat sesuai dengan perkembangan berpikir siswa. Penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata tentu sangat berguna bagi siswa karena siswa akan lebih aktif menggunakan media tersebut secara mandiri. Dengan media *pass picture* dan metode permainan kata ini guru juga bisa menilai kemampuan penguasaan kosakata siswa dari hasil evaluasi yang ada.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang ada, peneliti hanya memfokuskan dan membatasi permasalahan pada pemanfaatan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi perubahan perilaku yang diikuti oleh peningkatan penguasaan siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol TK B Spondol Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Spondol dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam proses pembelajaran?

- 2) Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang, setelah menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang yang dalam pembelajarannya menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.
- 2) Mendeskripsikan perubahan sikap siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang, setelah menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran kosakata.

1.6 Manfaat Penelitian

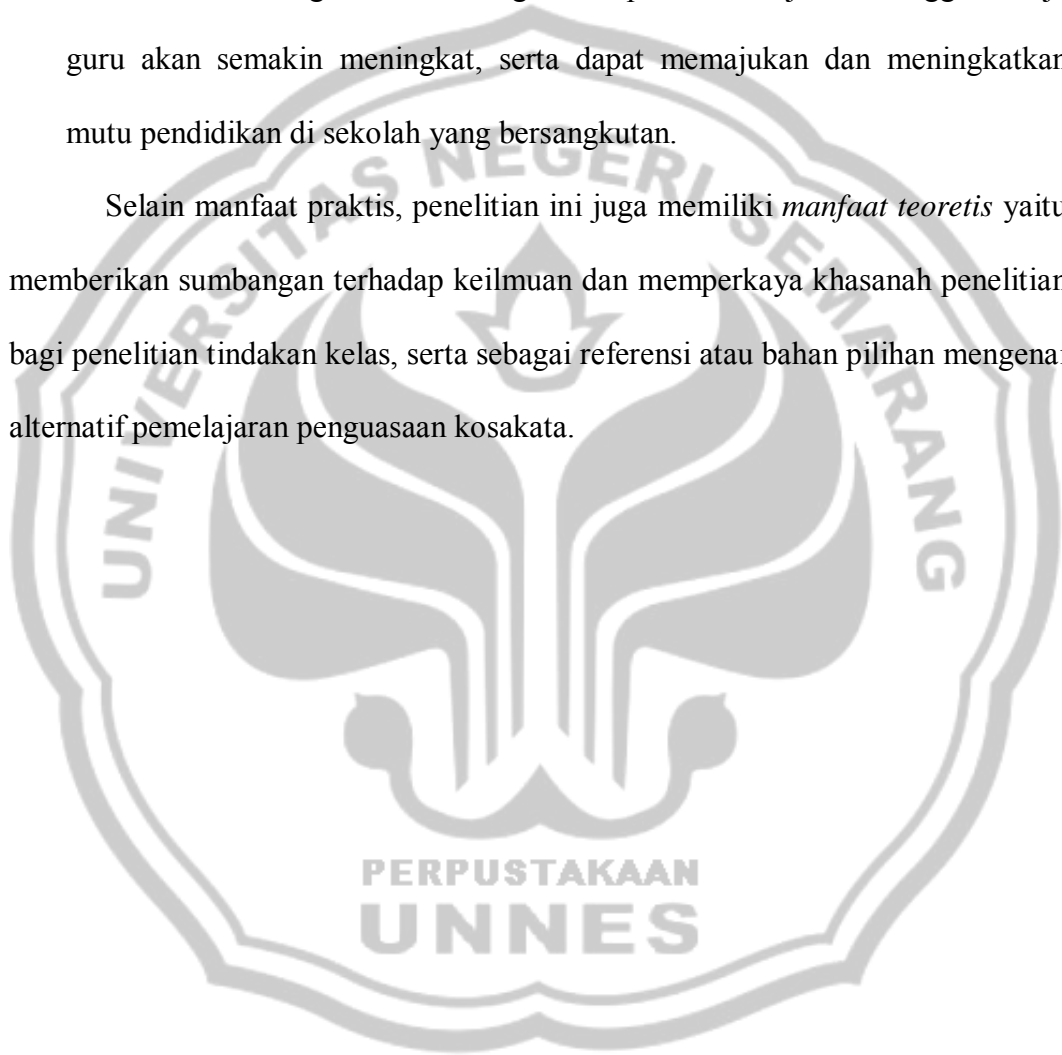
Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik manfaat praktis maupun manfaat teoretis.

Manfaat Praktis, penelitian ini banyak manfaatnya bagi siswa, guru, dan sekolah yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran penguasaan kosakata, sehingga pada nantinya siswa dapat menerapkan pengalaman di lingkungan masyarakat.

- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah dalam memotivasi guru untuk mengadakan penelitian sejenis sehingga kinerja guru akan semakin meningkat, serta dapat memajukan dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

Selain manfaat praktis, penelitian ini juga memiliki *manfaat teoretis* yaitu memberikan sumbangan terhadap keilmuan dan memperkaya khasanah penelitian bagi penelitian tindakan kelas, serta sebagai referensi atau bahan pilihan mengenai alternatif pembelajaran penguasaan kosakata.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2 . 1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang kosakata merupakan salah satu penelitian yang menarik. Bagian ini menyampaikan penemuan penelitian terdahulu berkenaan dengan pembelajaran peningkatan kosakata. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran adanya perbedaan pelaksanaan pembelajaran peningkatan kosakata dengan media dan metode pembelajaran yang berbeda.

Penelitian kosakata antara lain yang dilakukan oleh Ekawati (2002), dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menguasai Kosakata dengan Media Sandikata pada Siswa Kelas II D SMU N Weleri* berhasil dalam dua siklus. Peneliti menyimpulkan bahwa media sandikata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa. Hal tersebut terbukti dari hasil rata-rata skor evaluasi, rata-rata skor sebelum tindakan sebesar 80, 89, setelah tindakan siklus I sebesar 78, 72, dan setelah tindakan siklus II sebesar 93, 78. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perubahan sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran, lebih tertib, dan keingintahuannya tentang pelajaran kosakata bahasa Indonesia lebih besar.

Relevansi penelitian peningkatan penguasaan kosakata dengan media sandikata dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, instrumen yang

digunakan dan analisis data. Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes, analisis data berupa analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk media dan belum adanya metode pembelajaran yang dipergunakan dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Nugroho (2003) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media Boneka dan Gambar pada Siswa Kelas Kosakata I SD Kaligentong I Ampel Boyolali* berhasil dalam dua siklus. Peneliti menyimpulkan bahwa media boneka dan gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Pada tes awal menuju siklus I mengalami peningkatan terbesar 84,25%, sedangkan pada siklus I menuju siklus II meningkat sebesar 97,24%. Pada pratindakan, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 42,14, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata siswa lebih meningkat dibandingkan pada siklus I sebesar 81,96 atau 97,24%.

Relevansi penelitian peningkatan penguasaan kosakata melalui media boneka dan gambar dengan penelitian ini terletak adanya penggunaan media dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa, jenis penelitian, instrumen yang digunakan dan analisis data. Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes, analisis data berupa analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media dan belum adanya metode pembelajaran yang dipergunakan dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Sumiyati (2004) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan*

Penguasaan Kosakata dengan Permainan Kartu Kuartet pada Anak TK Bernardus Kelompok BI Tahun Ajaran 2003-2004 berhasil dalam dua siklus. Peneliti menyimpulkan bahwa kartu kuartet dapat meningkatkan penguasaan kosakata yang dikuasai siswa. Hal ini terbukti dari hasil akhir tes siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 76,95 dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas sebesar 92,92. Perubahan tingkah laku atau sikap yang ditunjukkan dalam pembelajaran. Pada observasi awal siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias ketika diberi pelajaran kosakata, setelah dilaksanakan siklus I dan II tampak para terlihat lebih siap dan antusias mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata.

Relevansi penelitian penggunaan permainan kuartet dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, instrumen yang digunakan dan analisis data. Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes, analisis data berupa analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk media yang dipergunakan dalam upaya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa.

Darningsih (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata untuk Memahami Wacana Bahasa Inggris melalui Penggunaan Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas I-A SMP Negeri 2 Semarang* berhasil dalam dua siklus. Peneliti menyimpulkan bahwa media permainan *scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini

terbukti dari hasil akhir tes siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 70,11 dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas sebesar 80,12. Perubahan tingkah laku atau sikap yang ditunjukkan dalam pembelajaran. Pada observasi awal siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias ketika diberi pelajaran kosakata, setelah dilaksanakan siklus I dan II tampak para terlihat lebih siap dan antusias mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata.

Relevansi penelitian penggunaan media permainan *scrabble* dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, instrumen yang digunakan dan analisis data. Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes, analisis data berupa analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk media yang dipergunakan dalam upaya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa.

Anisa (2008), dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Media Wall Chart pada Siswa Kelas 1 SD N 05 Bangsri Kabupaten Jepara* berhasil dalam dua siklus. Peneliti menyimpulkan bahwa melalui media *wall chart* kemampuan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil tes akhir siklus I sampai siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 64,25 dalam kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,5 dalam kategori baik.

Relevansi penelitian peningkatan penguasaan kosakata melalui media

wall chart dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, instrumen yang digunakan dan analisis data. Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes, analisis data berupa analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk media dan belum adanya metode pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian di atas. Penelitian ini mengkaji peningkatan kosakata dan bagaimanakah perubahan tingkah laku siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang setelah pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Variabel penelitian ini adalah variabel peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi hasil dari penelitian sebelumnya, serta dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya. Kemudian, penelitian tentang media *pass picture* dan metode permainan kata sengaja dipilih dalam kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata karena media dan metode ini menggunakan konsep bermain. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.

Kebaruan yang dilakukan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan

media dan metode pembelajaran yang belum digunakan oleh peneliti lain. Selama ini penelitian tentang penguasaan kosakata dengan menggunakan media atau metode pembelajaran saja. Penelitian dengan menggunakan media dan metode pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa akan termotivasi untuk belajar dan siswa akan terkesan dengan cara belajar dengan penggunaan media pembelajaran *pass picture* dan metode permainan kata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditemukan benang merah bahwa penelitian mengenai keterampilan penguasaan kosakata siswa sudah dilakukan dengan berbagai teknik, metode, dan media. Penelitian-penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata. Dari penelitian di atas, dapat dilihat bahwa pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media dan model pilihan belum begitu memuaskan, kenyataan seperti ini dapat menjadi tolak ukur bahwa penelitian tentang keterampilan penguasaan kosakata masih perlu untuk dilakukan. Bukan hanya teknik pembelajaran saja yang kita butuhkan, tetapi media juga perlu dijadikan alternatif dalam melakukan penelitian keterampilan penguasaan kosakata. Selain itu, objek yang diteliti sebaiknya adalah siswa yang masih belajar di lembaga pendidikan paling dasar, yaitu Taman Kanak-Kanak (TK). Karena belajar kosakata dimulai sejak kecil. Oleh karena itu, kedudukan penelitian ini diantara penelitian lain adalah sebagai pelengkap variasi media dan metode dalam pembelajaran penguasaan kosakata.

Pembelajaran seperti ini akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa-siswa akan belajar sesuai dengan minatnya, bukan karena

paksaan dari orang lain. Dengan cara demikian, diharapkan keterampilan menguasai kosakata siswa akan meningkat. Siswa akan terangsang kecerdasan emosinya, sehingga hal ini dapat berpengaruh kearah positif dan kemampuan berbahasa siswa akan meningkat, serta siswa dapat bercerita dengan baik.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Perlakuan yang diberikan berupa tes kemampuan menguasai kosakata menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas.

2.2 Landasan Teoretis

Teori yang akan digunakan sebagai landasan penelitian ini meliputi konsep hakikat kosakata, pemerolehan dan penguasaan kosakata, media pembelajaran *pass picture*, metode pembelajaran permainan kata, pembelajaran kosakata dengan media pembelajaran *pass picture* dan metode permainan kata.

2.2.1 Hakikat Kosakata

Banyak pendapat yang memberikan batasan mengenai pengertian kosakata, tetapi pada dasarnya semua saling melengkapi. Adiwinata (dalam Seno 2003: 20) mendefinisikan kosakata yaitu (1) semua kata yang dipakai dalam suatu bahasa, (2) kata-kata yang dipakai oleh seseorang atau kata-kata yang digunakan sekumpulan orang dari lingkungan tertentu, (3) kata-kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar seluruh kaidah frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dari batasan dan keterangan.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Hasan (2007), kosakata adalah

perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kosakata dapat bertambah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan usia. Di sinilah suatu bahasa berkembang seiring dengan perkembangan bangsa sebagai hasil buah pikiran dan perbuatan dalam segi kehidupan yang nampak bercerai. Hakikatnya kosakata bahasa Indonesia merupakan satuan kebudayaan bangsa Indonesia yang keberadaannya harus dilestarikan dan dikembangkan. Kosakata dasar itu berupa nama-nama benda, nama-nama perbuatan, atau tindakan yang bersifat umum yang ada di sekitar lingkungan atau kehidupan masyarakat bahasa.

Senada dengan ahli bahasa sebelumnya, Soedjito dalam (Annisa 2008) menjelaskan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata, dapat diartikan sebagai (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya disesuaikan dengan makna dan fungsinya. Atau kosakata berarti semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, dipakai dalam suatu ilmu pengetahuan, daftar kata disusun seperti kamus disertai penjelasan singkat dan praktis. Atau jumlah kata yang dimiliki seseorang dari kegiatan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak untuk menambah pengetahuan dan wawasan di segala bidang kehidupan.

2.2.2 Pemerolehan dan Penguasaan Kosakata

Dalam bidang psikolinguistik, aktivitas pemerolehan kecakapan kosakata diartikan sebagai akuisasi bahasa atau pemerolehan bahasa. Dalam hal ini ada beberapa pendapat yang menjelaskan mengenai pemerolehan dan penguasaan bahasa, khususnya kosakata. Masing-masing individu memiliki perbedaan dalam memperoleh maupun menguasai kosakata.

Watts (dalam Purwo 1990) memperkirakan jumlah kosakata yang dikuasai oleh seorang penutur bahasa yaitu (1) umur 5 tahun menguasai 2000 kata, (2) umur 7 tahun menguasai 7000 kata, (3) umur 14 tahun menguasai 14.000 kata, (4) umur 17 tahun menguasai 150.000 kata, dan (5) umur 19 tahun menguasai 600.000 kata. Senada dengan Watts, perkembangan kosakata pada anak lebih jauh dijelaskan oleh Perkembangan kosakata anak dijelaskan oleh Benedict (dalam Purwo 1990) bahwa anak sudah menguasai secara reseptif 50 kata pada usia sekitar 13 bulan, tetapi baru pada usia sekitar 19 bulan anak dapat secara produktif mengeluarkan 50 kata. Lebih lanjut Smith (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa usia antara 2,5 dan 4,5 tahun merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata, 200-400 kata dikuasai pada masa itu. Anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan apabila lupa atau belum tahu kata yang semestinya dipakai. Pada saat masuk taman kanak-kanak, anak sudah menguasai kosakata sekitar 8.000 kata, dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasai. Anak dapat membuat kalimat tanya, kalimat negatif, kalimat majemuk, dan konstruksi lain. Namun, pada masa prasekolah anak mengalami kesulitan mengenai kalimat pasif. Harwood (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa

hingga usia 5,5 tahun, anak belum sepenuhnya memahami konstruksi pasif: ia tidak menemukan kalimat pasif sewaktu mengamati sekitar 12.000 kalimat spontan yang diucapkan oleh anak usia 5 tahun. Baldie (dalam Purwo 1990) juga menambahkan bahwa sekitar 80% dari anak yang berusia antara 7,5 dan 8 tahun dapat menghasilkan konstruksi pasif.

Penelitian bahasa anak telah banyak dilakukan. Brown dan Bellugi (dalam Ekawati 2002) mengungkapkan bahwa ada tiga proses penguasaan kalimat oleh anak-anak, yaitu (1) peniruan dan penyusutan, (2) peniruan dan perluasan, dan (3) pengaruh struktur laten. Ia juga melaporkan bahwa perkembangan lingual anak-anak mengikuti perkembangan usianya. Dilaporkan oleh peneliti ini bahwa anak-anak pada usia 4–5 tahun telah dapat berbahasa dengan kalimat-kalimat kompleks dan pada umur 6 tahun telah dapat berbicara dengan gramatika dan pembentukan kata yang benar.

Berbeda dengan Nurdin dan Roekhan (dalam Chaer 2003: 167) yang menegaskan bahwa pemerolehan bahasa tidak hanya untuk bahasa pertama tetapi juga untuk bahasa kedua. Ia menambahkan lebih lanjut bahwa pemerolehan bahasa atau akuisasi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika ia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dengan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia memperoleh bahasa pertamanya.

Jadi, pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertama, sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa kedua. Seseorang yang ingin mempelajari bahasa, ia berusaha mengerti dahulu hal yang akan dikatakannya sebelum ia berujar. Seorang anak tentu lebih banyak diam dan memperhatikan masalah yang sedang dibicarakan. Anak kemudian mengasosiasikan kosakata yang ia dengar, dengan apa yang terjadi setelah pembicara selesai mengujarkan sesuatu.

Sama halnya dengan Chomsky (dalam Chaer 2003:167) yang menyebutkan bahwa ada dua proses yang terjadi ketika seorang kanak-kanak memperoleh bahasa pertamanya. Proses yang dimaksud adalah *proses kompetensi* dan *proses performansi*. Kedua proses ini merupakan dua proses yang berlainan. *Kompetensi* adalah proses penguasaan tata bahasa (fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik) secara tidak disadari. Kompetensi ini dibawa oleh setiap anak sejak lahir. Meskipun dibawa sejak lahir, kompetensi memerlukan pembinaan sehingga anak-anak memiliki performansi dalam berbahasa. *Performansi* adalah kemampuan anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Performansi terdiri dari dua proses, yaitu proses pemahaman dan proses penerbitan kalimat-kalimat. Proses pemahaman melibatkan kemampuan mengamati atau mempersepsi kalimat-kalimat yang didengar, sedangkan proses penerbitan melibatkan kemampuan menghasilkan kalimat-kalimat sendiri. Pemakai bahasa mengerti struktur dari bahasanya yang membuat dia dapat mengkreasi kalimat-kalimat baru yang tidak terhitung jumlahnya dan membuat dia mengerti kalimat-kalimat tersebut. Jadi, kompetensi adalah pengetahuan intuitif yang dimiliki seorang

individu mengenai bahasa ibunya (*native language*). Intuisi linguistik ini tidak begitu saja ada, tetapi dikembangkan pada anak sejalan dengan pertumbuhannya, sedangkan performansi adalah sesuatu yang dihasilkan oleh kompetensi.

Berbeda dengan Dardjowidjojo (2003: 225) yang tidak menjelaskan jumlah kosakata yang dimiliki penutur bahasa tetapi lebih jauh membahas mengenai pemerolehan kosakata. Istilah pemerolehan digunakan sebagai padanan istilah Inggris *acquisition*, yaitu proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak secara natural pada waktu ia belajar bahasa ibunya. Istilah pemerolehan bahasa tidak hanya digunakan untuk pemerolehan bahasa pertama saja, tetapi juga digunakan untuk pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan kognitif secara keseluruhan, dengan kata lain bahasa merupakan hasil dari perkembangan intelek secara keseluruhan dan sebagai lanjutan pola-pola perilaku yang sederhana. Perkembangan kosakata yang sangat pesat dialami anak ketika berumur satu setengah sampai dua tahun. Perkembangan kognitif anak berpengaruh pada pemerolehan bahasa anak-anak terutama kalimat yang diucapkan anak-anak. Awalnya seorang anak hanya bisa berujar satu kata. Kata ini bagi anak-anak sebenarnya adalah kalimat penuh, tetapi karena belum dapat menyatakan lebih dari satu kata maka anak hanya mengambil satu kata. Kemudian pada tahapan yang lebih tinggi anak-anak bisa merangkai kalimat dengan jumlah kata yang lebih banyak dan panjang. Perkembangan kata-kata pada anak ini sesuai dengan faktor usia. Namun demikian, usia bukanlah merupakan satu-satunya faktor penentu pemerolehan dan penguasaan bahasa.

Berbeda dengan Chomsky (dalam Annisa 2008) berpendapat bahwa (1) proses-proses pemerolehan bahasa semua kanak-kanak boleh dikatakan sama, (2) proses pemerolehan bahasa tidak ada kaitannya dengan kecerdasan anak yang IQnya rendah juga memperoleh bahasa pada masa dan cara yang hampir sama, (3) proses pemerolehan bahasa ini tidak pula dipengaruhi oleh motivasi atau emosi kanak-kanak, (4) tata bahasa yang dihasilkan oleh semua kanak-kanak boleh dikatakan sama.

Clark (dalam Annisa 2008) menambahkan bahwa pada usia 2-4 tahun atau disebut *golden age*, anak mengalami perkembangan emas pada segala bidang terutama perkembangan kebahasaannya. Pada masa ini, anak akan mengalami *words spurt* atau ledakan kata sebagai bentuk kematangan organ berbicara mereka sekaligus bentuk pemahaman dasar mengenai kosakata. Pada masa ini, kemampuan kebahasaan anak haruslah terus dikembangkan dengan memberikan masukan dan rangsangan bahasa secara menyeluruh baik kualitas dan kuantitasnya.

Lain halnya Slobin (dalam Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 84) berpendapat mengenai pemerolehan bahasa yang sangat banyak ditentukan oleh interaksi rumit antara aspek-aspek kematangan biologis, kognitif, dan sosial. Pendekatan modern terhadap pemerolehan bahasa akan menghadapi kenyataan bahwa bahasa dibangun sejak semula oleh anak, memanfaatkan aneka kapasitas bawaan sejak lahir yang beraneka ragam dalam interaksinya dengan pengalaman-pengalaman dunia fisik dan sosial. Pemerolehan bahasa mempunyai suatu permulaan yang tiba-tiba tanpa disadari. Kebebasan bahasa mulai sekitar usia satu

tahun di saat anak mulai menggunakan kata-kata lepas atau kata-kata terpisah dari sandi linguistik untuk mencapai aneka tujuan sosial mereka.

Berbeda pula dengan Mackey (dalam Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 85-86), yang lebih jauh menjelaskan tahap-tahap perkembangan bahasa pada anak. Secara kronologis tahap-tahap perkembangan bahasa pada anak dipaparkan sebagai berikut.

1) Umur 3 bulan

Anak mulai mengenal suara manusia, ingatan yang sederhana mungkin sudah ada tetapi belum tampak. Segala sesuatu masih terkait dengan apa yang dilihatnya, koordinasi antara pengertian dengan apa yang diucapkan masih belum jelas. Anak mulai tersenyum dan mulai membuat suara-suara yang belum teratur.

2) Umur 6 bulan

Anak sudah mulai bisa membedakan antara nada yang “halus” dengan nada yang “kasar”. Dia mulai membuat vokal seperti “aEEEE.aEE.”

3) Umur 9 bulan

Anak mulai bereaksi terhadap isyarat. Dia mulai mengucapkan bermacam-macam suara dan tidak jarang kita bisa mendengar kombinasi suara yang menurut orang dewasa merupakan suara yang aneh.

4) Umur 12 bulan

Anak mulai membuat reaksi terhadap perintah. Dia gemar mengeluarkan suara-suara dan bisa diamati, adanya beberapa kata tertentu yang diucapkannya untuk

5) Umur 18 bulan

Anak mulai mengikuti petunjuk. Kosakatanya sudah mencapai sekitar 20an. Dalam tahap ini komunikasi dengan menggunakan bahasa sudah mulai tampak. Kalimat satu kata sudah diganti dengan kalimat dua kata.

6) Umur 2-3 tahun

Anak sudah bisa memahami pertanyaan dan perintah sederhana. Kosakatanya (baik yang pasif maupun yang aktif) sudah mencapai beberapa ratus. Anak sudah bisa mengutarakan isi hatinya dengan kalimat sederhana.

7) Umur 4-5 tahun

Pemahaman anak makin mantap, walaupun masih bingung dalam hal-hal yang menyangkut waktu (konsep waktu belum bisa dipahaminya dengan jelas). Kosakata aktif bisa mencapai dua ribuan, sedangkan yang pasif sudah mungkin banyak jumlahnya. Anak mulai belajar berhitung dan kalimat-kalimat rumit mulai digunakannya.

8) Umur 6-8 tahun

Tidak ada kesukaran untuk memahami kalimat yang biasa dipakai orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari. Mulai belajar membaca dan aktivitas ini dengan sendirinya menambah perbendaharaan kata. Mulai membiasakan diri dengan pola kalimat yang agak rumit dan bahasa pertama yang didapat sudah dikuasainya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Iskandarwassid dan Sunendar (2008: 84) juga menegaskan, bahwa pemerolehan bahasa diartikan sebagai periode seorang individu memperoleh bahasa atau kosakata baru. Periode itu berlangsung sepanjang masa. Pada waktu

anak belajar berbahasa, ia mendengar lebih dahulu kosakata atau kalimat yang diujarkan orang lain. Kosakata dan kalimat itu dihubungkan dengan proses, kegiatan, benda, dan situasi yang ia saksikan. Ini berarti bahwa anak-anak menghubungkan hal yang ia dengar melalui proses pikirannya. Proses yang sistematis dalam menguasai suatu bahasa yang dialami anak itulah yang disebut proses pemerolehan bahasa.

Menambahi pendapat ahli-ahli sebelumnya, Prastiwi (2009) menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa menuntut interaksi yang berarti dalam bahasa sasaran (*target language*) dan membutuhkan komunikasi alamiah yang merupakan wadah bagi para pembelajar untuk tidak sekedar memperhatikan bentuk ucapan, tetapi juga pesan yang mereka sampaikan serta mereka pahami. Pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibu. Pemerolehan bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan kognitif secara keseluruhan, dengan kata lain bahasa merupakan hasil dari perkembangan intelek secara keseluruhan dan sebagai lanjutan pola-pola perilaku yang sederhana. Perkembangan kosakata yang sangat pesat dialami anak ketika berumur satu setengah sampai dua tahun. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, terutama anak usia 4-6 tahun yang pada usia ini anak belum banyak menguasai kosakata. Sangat penting bagi mereka untuk mempelajari dan memahami kosakata, karena keterampilan berbahasa sang anak akan meningkat bila kuantitas serta kualitas kosakatanya meningkat. Perluasan kata pada anak lebih ditekankan kepada kosakatanya. Anak usia 4-6 tahun

mempunyai daya serap yang tinggi atas kata-kata yang diperolehnya baik dari lingkungan keluarga maupun di lingkungan tempat mereka belajar. Pada saat proses belajar-mengajar di sekolah, peran aktif guru sangat diperlukan, terlebih bagi guru kanak-kanak. Melalui pelajaran bahasa dan mata pelajaran lainnya guru memperkenalkan istilah-istilah baru pada anak. Pengajaran terprogram secara sistematis sangat diperlukan untuk mengembangkan kosakata.

Kosakata dibelajarkan pada anak TK. Siswa TK adalah anak-anak yang memasuki masa kanak-kanak, yaitu masa di saat anak mulai tumbuh dan berkembang, serta mengenal hal-hal yang baru. Dalam masa ini anak mulai mengalami perubahan berpikir yang berarti, mereka menunjukkan kemampuan baru dalam mengenal sesuatu. Banyaknya kosakata yang diperoleh dan dikuasai oleh anak dapat terlihat dari cara berkomunikasi. Penutur bahasa yang baik adalah mereka yang memiliki kekayaan kosakata yang lebih dari cukup, sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan penutur bahasa yang lain secara baik. Di samping itu, banyaknya kosakata yang dikuasai dapat menunjukkan adanya kemampuan yang tinggi untuk memilih kosakata yang tepat dan harmonis sebagai wakil untuk menyampaikan gagasan atau ide yang dimiliki.

Peningkatan penguasaan kosakata anak pada akhirnya membantu pengalaman-pengalaman baru yang lebih kompleks. Dengan pengalaman yang bertambah ini, dimungkinkan terjadinya gagasan atau ide baru pada diri anak tersebut. Kemudian gagasan atau ide baru tersebut akan berkembang seiring dengan perkembangan kosakata anak. Di sisi lain, kosakata yang relatif terbatas

baik dari segi kualitas dan kuantitas akan menjadi penghambat dalam menangkap ide atau gagasan secara logis, sistematis, dan tuntas.

Berdasarkan kenyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan kosakata anak diperoleh dari lingkungan sekitar anak, baik dari orang-orang sekitar maupun benda-benda yang dijumpai atau ditemui di sekitarnya. Sedangkan pemerolehan kosakata seseorang terdiri dari tahapan-tahapan. Dari setiap tahap, seseorang akan mengalami peningkatan penguasaan kosakatanya sesuai dengan perkembangan yang dialaminya. Perbendaharaan kosakata yang dikuasai seseorang, sangat mempengaruhi pemakaian bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya.

2.2.3 Media *Pass Picture*

Pada pembahasan media pembelajaran yang akan dikaji adalah hakikat media, karakteristik media *pass picture*, fungsi dan manfaat media *pass picture*, dan cara penggunaan media *pass picture*. Berikut penjelasan masing-masing dari hakikat media, karakteristik media *pass picture*, fungsi dan manfaat media *pass picture*, dan cara penggunaan media *pass picture*.

2.2.3.1 Hakikat Media

Gagne (dalam Sadiman dkk. 2003: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media itu berupa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Senada dengan Sadiman, dkk. (2003:6) yang mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari akta medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Ia juga menambahkan bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut

Menambahi pendapat ahli-ahli sebelumnya, Boove (dalam Ena 2004: 2) yang menjelaskan bahwa media adalah sebuah alat untuk menyampaikan pesan. Batasan media yang diberikan berupa bentuk-bentuk komunikasi baik cetak, audio visual, serta peralatannya. Media atau alat dalam pembelajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diinderakan yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses pembelajaran). Atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, siswa lebih memperhatikan guru

dalam proses pembelajaran, dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, dan memotivasi siswa untuk giat belajar.

2.2.3.2 Karakteristik Media *Pass Picture*

Briggs (dalam Arsyad 2002: 6) berpendapat bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar". Sedangkan Miarso (2004: 457) mengartikan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan di antaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Sudjana (2002 : 70-95), mengatakan bahwa gambar fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal didalam setiap kegiatan pengajaran. Hal itu disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinnya. Gambar fotografi termasuk pada gambar tetap atau *still picture* yang terdiri atas dua kelompok, yaitu (1) *flat apoque picture* atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan tercetak, (2) *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya film *slides*, film *strips* dan *transparencies*.

Afniyanti (2006:68), yang menjelaskan mengenai pentingnya penggunaan gambar dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Dengan menggunakan gambar, peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.

Manfaat media gambar dalam proses pembelajaran yaitu penyampaian dan pemerjelas mengenai informasi, pesan, ide, dan sebagainya tanpa menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.

Media gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkrit dalam ingatan dan asosiasi siswa.

Gambar merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Gambar juga dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mengajak anak untuk berpikir dan melatih kemampuan psikomotoriknya. Di samping mudah diperoleh, media gambar juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa. Dalam pembelajaran berbicara (bercerita), media gambar tepat untuk digunakan, karena dengan melihat gambar siswa dapat bercerita secara objektif berdasarkan gambar yang di lihat.

Pass picture merupakan media unik dalam bentuk yang kreatif. Media *pass picture* ini sangat praktis, disamping tidak membutuhkan biaya yang tinggi, media ini pun mudah didapat di mana saja. Siswa TK dapat dipancing untuk menebak nama gambar melalui stimulus *pass picture*. Guru mempersiapkan kotak yang berisi kartu kata atau kartu penjelas dan gambar benda tertentu seperti binatang, tumbuh-tumbuhan, mobil, kereta api, kapal, dan sebagainya. Gambar itu dapat pula sketsa di pasar, stasiun, di sawah, di rumah, pertokoan, dan gambar-gambar yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pass picture* sebagai media alternatif dalam kompetensi menguasai kosakata, karena dengan media *pass picture* siswa dapat menggali pengetahuannya untuk dapat menguasai perbendaharaan kosakata

Media *pass picture* dapat diartikan sebagai media yang terdiri dari kotak yang berisi kartu kata dan gambar benda tertentu seperti binatang, tumbuh-tumbuhan, mobil, kereta api, kapal, dan sebagainya. Gambar itu dapat pula sketsa di pasar, stasion, di sawah, di rumah, pertokoan, dan gambar yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari yang dapat merangsang peningkatan penguasaan kosakata seseorang, dalam hal ini adalah anak TK.

2.2.3.3 Fungsi dan Manfaat Media *Pass Picture*

Menurut Sulaeman (1988: 17) media gambar adalah salah satu jenis media visual yang berupa gambar, yang merupakan sarana penyampaian pesan. Media gambar dalam pembelajaran memiliki manfaat, yakni sebagai berikut (1) penggunaan media gambar dalam pengajaran dapat merangsang minat atau perhatian siswa, (2) gambar yang dipilih dapat diadaptasi secara tepat membantu siswa memahami dan mengingat informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.

Media gambar dalam pembelajaran menurut Hamalik (1994:63) mempunyai kelebihan-kelebihan, meliputi (1) gambar bersifat konkret, (2) gambar mengatasi ruang-ruang dan waktu, (3) gambar mengatasi kekurangan daya mampu panca indera, (4) gambar mudah digunakan untuk perseorangan.

Pembelajaran menggunakan media ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Dengan demikian terjadi inovasi pembelajaran dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang memanfaatkan media.

Menurut Rowntere (dalam Rohani 1997:7-8) media pendidikan (media instruksional edukatif) berfungsi untuk (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon peserta didik, (5) memberikan balikan dengan segera, (6) menegakkan latihan yang serasi. Media pembelajaran harus memenuhi beberapa syarat. Pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media mempunyai tujuan merangsang pembelajar untuk mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan untuk belajar yang baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dan memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong untuk melakukan praktik. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Sama halnya dengan Sudjana dan Rivai (2002: 2), yang menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa diantaranya yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam

pelajaran, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sehingga tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Begitu pula dengan Sadiman, dkk. (2003: 16) yang secara umum menjelaskan media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan diantaranya yaitu (1) memperjelas penyajian memberi pelajaran, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan semua untuk setiap siswa, maka guru akan mengalami banyak kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Pertama, memperjelas penyajian materi pelajaran. Maksudnya, materi atau pesan yang disampaikan guru agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Dengan adanya media pendukung penyajian materi pelajaran, akan memudahkan siswa untuk lebih jelas menangkap pelajaran. Kesulitan-kesulitan ketidakpahaman siswa akan teratasi dengan adanya media pendukung pelajaran.

Kedua, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, seperti misalnya (a) objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model, (b) objek kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar, (c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu

dengan *timelapse* atau hingga *speed photography*, (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan melalui rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal, (e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat dijadikan dengan model dan diagram, (f) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.

Ketiga, dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk, (a) menimbulkan kegairahan belajar, (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

Keempat, dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan penghuni yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang guru dengan siswa yang berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan dan metode pembelajaran, yaitu dalam kemampuannya (a) memberikan perangsang yang sama, (b) mempersamakan penghuni, dan (c) menimbulkan apersepsi yang sama.

Berbeda dengan Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2004: 16-17) yang mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Berikut penjelasan dari fungsi media pembelajaran. Fungsi atensi

media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kemudian, fungsi afektif media visual yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Selanjutnya, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar penyampaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Terakhir, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk merangsang siswa yang lemah dalam penguasaan kosakata untuk mengorganisasikan informasi.

Lain halnya dengan Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2004: 19), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Pertama, memotivasi seseorang sehingga menarik minat untuk menggunakannya dan melakukan suatu. Kedua, menyajikan informasi. Ketiga, memberikan instruksi atau sebuah perintah untuk melakukan sesuatu.

Fungsi *Pass Picture* dari beberapa pendapat di atas adalah sebagai berikut (1) membangkitkan motivasi belajar siswa, (2) mengaktifkan respon siswa untuk memberikan balikan, (3) memperjelas dan mempermudah penyajian materi pelajaran yang disampaikan guru, (4) menarik dan mengarahkan perhatian siswa

agar berkonsentrasi dalam proses pembelajaran, (5) memperlancar penyampaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan (6) menambah perbendaharaan kata siswa.

2.2.4 Metode Permainan Kata

Menurut Framberg (dalam Berky 1995), permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Permainan kata merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Sama halnya dengan Pellegrini dan Saracho (dalam Budiman 1995) yang mengemukakan bahwa permainan memiliki sifat sebagai berikut (1) permainan dimotivasi secara personal sehingga permainan dapat memberikan rasa kepuasan

terhadap para pemainnya, (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan daripada tujuannya dikarenakan spontanitas dari pemainnya, (3) aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral, (4) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya sendiri, (5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari semua pemainnya, hal ini akan membuat pemainnya sibuk dengan aktivitas permainan.

Lain halnya dengan Patmonodewo (dalam Semiawan 2002) yang mengkalasifikasikan kegiatan bermain menjadi bermain bebas, bermain di bawah bimbingan dan bermain dengan di arahkan. Bermain bebas merupakan kegiatan bermain di mana anak-anak mendapat kesempatan secara bebas untuk memilih alat-alat dan bentuk permainan. Pada kegiatan bermain dengan bimbingan, guru menyediakan, memilih dan kemudian berupaya membimbing anak untuk menggunakannya sehingga anak menemukan suatu konsep. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan kepada anak bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas tertentu.

Berbeda dengan Semiawan (2002) yang mengungkapkan bahwa permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada risiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan.

Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan, anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Depdikbud (2003: 35) menambahkan bahwa metode pembelajaran kosakata adalah metode pembelajaran tidak disajikan secara khusus dalam GBPP. Hal ini dimaksudkan agar dapat memiliki metode yang dianggap tepat, sesuai dengan tujuan, bahan dan keadaan siswa. Untuk menghindari kejenuhan disarankan agar guru menggunakan metode yang beragam. Kegiatan bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas dengan tugas yang beragam, berpasangan, berkelompok, atau seluruh kelas. Untuk dapat mencapai hasil pembelajaran kosakata yang optimal, guru perlu membekali siswanya dengan kata-kata yang berkaitan dengan bidang tertentu. Dalam setiap bidang ilmu dipergunakan kata-kata khusus. Upaya pemerayaan kosakata perlu dilakukan secara terus-menerus dan dapat diperoleh melalui bidang-bidang tertentu.

Tidak jauh berbeda Rubin (dalam Rofi'uddin 2003) mengungkapkan bahwa dengan pendekatan bahasa, metode akan tercipta. Mengingat kemampuan anak dalam menguasai bahasa sangat terbatas, di sini guru mempunyai peranan merangsang anak untuk mengenalkan bahasa atau kata-kata yang berkaitan dengan benda yang ada di sekeliling. Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan

tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak siswa dapat berkembang akhirnya siswa dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Sama halnya dengan Arifin (dalam Sapri 2008) yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran, metode mempunyai kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan. mengemukakan bahwa metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Jika demikian, maka metode itu harus ada pada setiap proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh seorang guru atau tenaga pendidik. Metode merupakan rencana menyeluruh penyajian bahasa secara sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Metode dianggap sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan atau materi pelajaran kepada peserta didik dan dianggap lebih signifikan dari aspek materi sendiri. Keberadaan sebuah metode dalam interaksi belajar-mengajar sangat penting. Penggunaan sebuah metode dalam proses belajar-mengajar sepenuhnya tergantung kepada kepentingan siswa. Ada banyak metode belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Semua metode itu dapat diterapkan guru dalam melaksanakan belajar siswa aktif yang menganut pendekatan proses. Metode-metode itu pasang surut silih berganti, sesuai dengan perubahan-perubahan dalam pandangan-pandangan linguistik dan psikolog dan juga faktor-faktor lain.

Perlu diketahui bahwa bermain bagi anak usia TK merupakan aktivitas yang sangat disenangi. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada konsep belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dipilih sendiri oleh anak berdasarkan kesukaanya bukan karena adanya dorongan dari luar diri anak seperti mengharapkan pujian atau hadiah. Permainan kata merupakan salah satu alternatif permainan yang bias dilakukan untuk melatih kemampuan penguasaan kosakata anak. Metode permainan kata akan menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana yang kompetatif. Suasana yang menyenangkan sehingga mampu memompa semangat siswa untuk belajar.

2.2.4.1 Jenis-Jenis Permainan Kata

Dalam Tarigan (1984: 255) ada enam permainan kata menerapkan metode permainan ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan yaitu (1) anagram, (2) asosiasi konsep, (3) awal dan akhir, (4) teka-teki, (4) teka-teki silang, dan (5) palindrom.

Pertama, anagram adalah pengubahan urutan huruf-huruf suatu kata untuk membentuk kata lain. Anagram ini dapat dipakai oleh guru untuk membangkitkan minat siswa terhadap kata-kata, memberi kesempatan pada siswa untuk memusatkan perhatian mereka pada pemanipulasian huruf-huruf untuk membentuk kata-kata.

Kedua, asosiasi konsep merupakan uraian atau pemberian konsep-konsep tertentu untuk dapat diasosiasikan dengan sesuatu yang cocok. Dalam hal ini, kosakata dapat diajarkan guru dengan asosiasi konsep. Dalam pembelajaran para

siswa diminta memikirkan nama binatang berdasarkan deskripsi atau pemerian binatang bersangkutan dan tindak-tanduk atau kegiatannya. Bukan hanya dunia binatang saja yang dapat digunakan, tetapi juga bidang-bidang lainnya, seperti dunia tumbuh-tumbuhan, kesehatan, keluarga, lingkungan, keindahan alam, dan lain sebagainya. Dalam hal ini guru dituntut harus kreatif.

Ketiga, awal dan akhir merupakan permainan memperbanyak kosakata yaitu mengambil sebuah kata tertentu yang dapat dibentuk menjadi kata lain dengan cara menambahi sebuah fonem pada awal atau pada akhir kata tersebut. Kegiatan ini mengasyikkan bagi siswa. Merka dituntut agar berkreasi dalam permainan ini.

Keempat, teka-teki yang mengandung permainan kata-kata di dalam masalahnya maupun di dalam jawaban atau penyelesaiannya biasa juga disebut *conundrum* atau teka-teki permainan kata. Pemakaian teka-teki ini beraneka ragam. Sang guru dapat memilihnya sesuai dengan situasi dan kondisi; disesuaikan dengan bidang studi atau berdasarkan pepohonan, bunga-bunga, binatang, dan sebagainya.

Kelima, teka-teki silang. Sampai saat ini teka-teki silang merupakan permainan kata yang amat populer. Teka-teki silang ini dapat memperkaya kosakata para siswa. Teka-teki memang sangat mengasyikkan, yaitu bermain sambil memperkaya kosakata.

Keenam, palindrom. Ada kata-kata ataupun kalimat yang jika dibaca dari depan ke belakang, ataupun dari belakang ke depan, bunyi, arti, serta susunan

hurufnya sama saja. Susunan atau gabungan kata-kata dan huruf-huruf yang aneh seperti ini disebut *palindrom* yang berasal dari bahasa Yunani "lari kembali lagi".

Senada dengan Rose and Roe (dalam Astri 1990) yang mengungkapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat. Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata.

Sama halnya dengan Betteridge dalam Budiman (1995) yang mengungkapkan bermacam-macam jenis permainan dalam pembelajaran bahasa meliputi (1) permainan gambar (*picture games*), (2) permainan psikologis (*psychology games*), (3) permainan sulap (*magic tricks*), (4) permainan dengan perhatian dan pembagian (*caring and sharing games*), (5) permainan dengan kartu dan papan (*card and board games*), (6) permainan dengan bunyi (*sound games*), (7) permainan cerita (*story games*), (8) permainan kata (*word games*), (9) permainan benar salah (*true/false games*), (10) permainan dengan daya ingat (*memory games*), (11) permainan tanya jawab (*question and answer games*), (12) permainan teka-teki (*guessing and speculating games*), (13) permainan serbaneka

(*miscellaneous games*), (14) permainan dengan meringkas (*summary of the games*).

Budiman (1997) juga mengungkapkan jenis-jenis permainan bahasa, meliputi silang kata, kotak ABC, susuka, siapa cepat dia dapat. Berikut penjelasan dari masing-masing permainan.

Pertama, silang kata merupakan permainan objektif yaitu murid dapat mengeja perkataan yang telah diajar dengan benar. Bahan yang digunakan carta silang kata. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Guru memaparkan carta silang kata yang kosong di papan putih. Guru membaca klu untuk silang kata satu demi satu. Kemudian murid menjawab, apabila jawabannya benar maka akan mendapatkan poin.

Kedua, kotak ABC yaitu permainan yang memperbolehkan siswa membaca suku kata. Bahan yang diperlukan dalam permainan ini meliputi kotak, kumpulan suku kata (ram-bu-tan, cen-da-wan, cem-pe-dak, tem-pa-yan). Cara menjalankan permainan ini yaitu guru memasukkan suku kata dalam kotak (kotak ABC), murid duduk membentuk lingkaran. Guru membunyikan musik dan murid mengedarkan kotak searah dengan jarum jam. Apabila musik berhenti, murid terakhir yang memegang kotak memilih satu suku kata dan membunyikannya.

Ketiga susuka yaitu permainan menyusun suku kata menjadi perkataan bermakna. Bahan yang diperlukan meliputi gambar, kumpulan suku kata, kotak. Cara menjalankan permainan ini yaitu guru menunjukkan gambar dan menyediakan kumpulan suku kata yang dimasukkan ke dalam kotak. Murid memilih suku kata untuk membentuk perkataan berdasarkan gambar. Jika murid

tidak dapat mencari suku kata, guru akan menyebut suku kata. Murid yang dapat membaca dan mengeja semua perkataan dengan betul dikira pemenang.

Keempat siapa cepat dia dapat yaitu permainan yang dilakukan siswa dengan mamadankan ayat atau kata yang sesuai dengan gambar. Bahan yang digunakan terdiri atas gambar dan kad perkataan. Permainan ini dimainkan oleh 4 orang murid, dengan cara guru menunjukkan 4 gambar secara serentak. Murid memilih perkataan untuk membentuk nama berdasarkan gambar. Murid yang paling cepat dan tepat dalam memilih kata akan menjadi pemenang.

Berbeda dengan Mackey dalam Rofi'uddin (2003) yang mengungkapkan bahwa guru dapat menggunakan strategi permainan kata, misalnya mencocokkan kartu, mengucapkan kata, menemukan kata, kontes ucapan, menemukan kalimat, dan sebagainya. Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan. Para siswa diajak bermain dengan mengucapkan atau melafalkan kata-kata yang tertulis pada kartu kata. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan *cluster*) sesuai dengan daerah artikulasinya .

Lain pula dengan Nation (2005) mengungkapkan bentuk permainan kata yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu mencari makna inti, *word use*, *kata detektif*, *guessing from context*, *word form*, dan *pronunciation*. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing permainan kata.

Mencari makna inti dilakukan para peserta didik dengan melihat kamus dan mencari bersama makna dalam berbagai arti dari kata. Pengujian kartu

dilakukan oleh siswa dengan berpasangan. Setiap siswa memberikan sebungkus kartu kata untuk pasangan mereka. Siswa yang mendapatkan kartu mengingat makna dengan mengucapkan kata, kemudian memberikan terjemahan atau makna

Word use. Dalam permainan ini, siswa dikondisikan berkelompok atau berpasangan untuk berdiskusi. Dalam kelompoknya atau dengan pasangannya, siswa saling bekerja sama untuk membuat daftar kata tertentu. Daftar kata yang dibuat bisa merupakan kata benda, kata sifat atau kelompok binatang. Setelah membuat daftar kata, masing-masing kelompok memaparkan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menganggapi hasil diskusi dari kelompok yang memaparkan daftar kata yang telah dibuat. Di sini guru bertindak untuk mengarahkan dan mengatur jalannya pembelajaran.

Kata detektif merupakan permainan yang menghasilkan laporan. Dalam permainan ini membutuhkan bahan bacaan dan kamus. Laporan yang dimaksud yaitu laporan berupa kata-kata sukar yang telah ditemukan siswa dalam membaca. Kemudian siswa mencari makna tentang kata-kata sukar tersebut dalam kamus. Setiap siswa menuliskan kata temuan dan maknanya. Semua kata hasil temuan siswa dikumpulkan menjadi satu untuk dijadikan sebagai bahan laporan.

Guessing from context yaitu menebak dari konteks sebuah kata dalam teks bacaan. Dalam permainan ini, guru menyediakan bahan bacaan untuk siswa. Siswa membaca bacaan yang disediakan guru. Berdasarkan kata-kata yang digunakan dari bacaan, siswa menebak maksud dari kata yang ada di dalam bacaan yang telah dibaca. Dalam menentukan maksud dari kata yang ada, siswa

menebak berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Sehingga siswa dapat menentukan makna atau isi dari bacaan.

Word form. Permainan ini dilaksanakan dengan cara guru mengatakan kata-kata atau frasa. Siswa mendengarkan kata-kata atau frasa yang diucapkan oleh guru. Kemudian siswa menuliskan kata-kata yang didengar. Setelah semua siswa selesai menulis, guru mengulangi kembali kata-kata yang telah diucapkan. Sehingga siswa dapat memperbaiki pekerjaannya. Setelah selesai, guru dan siswa bersama-sama mengoreksi tulisan yang telah dibuat.

Pronunciation merupakan permainan mengucapkan kata. Permainan ini dilakukan dengan cara guru menulis kata-kata di papan tulis. Siswa bergantian maju ke depan untuk mengucapkan kata-kata yang ditulis oleh guru. Siswa diwajibkan untuk menunjuk kata yang diucapkannya. Setiap siswa berhak memilih kata apa yang harus dikatakan. Siswa lain tidak diperbolehkan mengucapkan atau mengulang kata yang sama yang telah diucapkan oleh temannya.

Menambahi pendapat ahli-ahli sebelumnya, Boot dalam Sapri (2008) mengungkapkan beberapa permainan kata meliputi memilih kata, melengkapi kalimat, batu loncatan, *baby boggle*, dan *SUAI KAGA* (kata dan gambar), membentuk kata dari huruf yang sama, menyusun kata yang sudah dibentuk berdasarkan abjad (membuat kamus kecil), mencari arti kata yang sudah dibentuk dalam kamus bahasa Indonesia, menggunakan kata yang sudah dibentuk dalam kalimat yang runtut dan berhubungan, menyusun kalimat dari kata akhir. Berikut penjelasan dari masing-masing permainan kata.

Pertama, memilih kata. Permainan ini menggunakan kartu yang panjang ditemplei dengan sebuah gambar sederhana. Di samping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu kata yang sesuai dengan gambar dan dua kata yang mirip dengan gambar. Pada bagian belakang kartu, ada bagian yang diwarnai untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian disediakan jepit kertas. Cara permainan ini yaitu dua orang siswa memutuskan kata mana yang sepadan dengan gambar, kemudian menaruh jepit di samping kartu kata. Untuk mengecek kebenaran jawaban siswa dengan membalikkan kartu.

Kedua, melengkapi kalimat. Permainan ini menggunakan kartu panjang yang bertuliskan kalimat dengan satu kata hilang. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang hilang. Kemudian ada kartu gambar yang cocok dengan celah itu. Permainan ini dilakukan dengan cara siswa membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu gambar dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat.

Ketiga, batu loncatan. Permainan ini dibuat dengan bahan karton atau kertas yang digunting menjadi sejumlah bundaran. Pada bundaran tersebut ditulis nama anggota keluarga atau teman-teman. Kertas dapat bermacam-macam warna. Cara melakukan permainan ini yaitu guru melakukan suatu perintah, misalnya “Loncat ke Ayah”. Siswa harus menemukan bundaran yang benar dan melompat disitu sambil menunggu perintah selanjutnya. Dapat juga diubah menjadi sebuah permainan pembentukan kalimat. Dengan memasukkan kata kerja dan bagian-bagian lain dari bahasa lisan. Siswa harus melompat ke bundaran-bundaran itu dalam urutan yang benar agar tersusun sebuah kalimat.

Keempat, baby boggle adalah suatu permainan membuat kata dari balok abjad yang masing-masing balok bertuliskan huruf. Dalam permainan ini, dibutuhkan pencatat waktu, pensil, dan kertas untuk mencatat waktu anak merangkai kata dari balok-balok yang sudah ada. Cara permainannya yaitu dengan mengambil sekitar sepuluh balok atau kepingan huruf yang dibaurkan secara acak dan disebar di atas meja. Kemudian memulai mencatat waktu dan memberikan waktu lima menit kepada anak untuk membuat sebanyak mungkin kata yang dapat digunakan anak dari huruf-huruf yang dilihat. Untuk siswa yang lebih kecil usianya, hanya ditekankan mencari satu atau dua kata yang dieja secara benar. Untuk siswa yang lebih besar usianya atau anak yang lebih mampu, permainan ini dapat dibuat lebih menantang dengan menambahkan peraturan seperti membatasi jumlah huruf yang akan digunakan dalam membentuk kata-kata (misalnya paling sedikit empat huruf) atau mengurangi waktu yang diberikan kepada anak.

Kelima, Suai Kaga (terdiri atas kata dan gambar) merupakan permainan mengucapkan kata yang bermula dengan huruf vokal yang sesuai dengan gambar. Cara permainan ini yaitu guru menyediakan dua set gambar dan perkataan. Guru memaparkan gambar-gambar pada papan putih. Siswa dikelompokkan menjadi dua kelompok. Setiap kelompok diberi satu sampul perkataan. Siswa mengucapkan perkataan yang benar pada gambar yang ditunjukkan. Kelompok yang siap dahulu akan mendapat nilai tertinggi dan menjadi pemenang.

Keenam, permainan "membentuk kata dari huruf yang sama". Permainan ini dapat diberi nama *Putaran Huruf* karena huruf-huruf dalam satu kata akan diputar sehingga putaran huruf tersebut akan menghasilkan kata baru dengan

susunan yang berbeda dan masing-masing kata tersebut mempunyai makna yang berbeda pula. Misalnya: murah, rumah, harum, dan umrah. Cara melakukan permainan ini yaitu siswa diminta untuk mencari satu kata yang bisa dibentuk menjadi kata baru. siswa diberi waktu sekitar sepuluh menit untuk menemukan kata yang dimaksud. Setelah anak menemukan kata yang dapat dibentuk menjadi kata lain, mereka lalu diberi kesempatan untuk mempresentasikan olahan huruf yang sudah ditemukan di depan teman-teman yang lain. Jika hal ini dilakukan di dalam kelas sebaiknya anak yang presentasi diminta untuk menuliskan kata bentukannya di papan tulis agar anak yang lain bisa tahu sehingga kemungkinan pemakaian kata yang sama dalam satu kelas tidak terjadi.

Ketujuh, permainan "menyusun kata yang sudah dibentuk berdasarkan abjad (membuat kamus kecil)". Maksud dari permainan ini adalah siswa diberi beberapa kata, kemudian siswa mengurutkan kata-kata yang sudah ada berdasarkan urutan abjad. Huruf yang pertama dalam kata menentukan urutan abjad untuk penyusunan kata. Misalnya dari kata bentukan (duka, daku, kuda, dan aduk) jika diurutkan menjadi aduk, daku, duka, kuda.

Kedelapan, permainan "mencari arti kata yang sudah dibentuk dalam kamus bahasa Indonesia". Dalam permainan ini, guru memberikan beberapa kata kepada siswa. Kemudian siswa mencari makna dari kata-kata yang telah diberikan dari kamus bahasa Indonesia. Misalnya kata "aduk" memiliki makna mencampur, kata "daku" memiliki makna aku, saya, beta, dan kata "duka" memiliki makna sedih, susah.

Kesembilan, permainan “*menggunakan kata yang sudah dibentuk dalam kalimat yang runtut dan berhubungan*”. Misalnya sewaktu hari libur tiba daku pergi rekreasi ke kebun teh dengan menunggang kuda sangat kencang, sampai terjatuh sehingga hatiku berduka, setelah peristiwa itu perasaanku menjadi bercampur aduk. Bersih-bersih adalah hobiku, setelah mencuci baju kukuras kamar mandi, kujemur kasur di kamarku, kubuang barang-barang yang sudah rusak. Pekerjaan ini tidak begitu sukar bagiku, tetapi setelah semua selesai, aku sangat lapar sehingga aku makan begitu banyak seperti orang rakus.

Kesepuluh, permainan “*menyusun kalimat dari kata akhir*”. Pada permainan ini, siswa diminta untuk berdiri berjajar. Satu siswa yang berdiri paling ujung diminta untuk membuat kalimat. Dari kalimat yang sudah diucapkan secara lisan tersebut akan ditemukan kata akhir. Kata akhir tersebut lalu digunakan oleh anak berikutnya menjadi kata pertama untuk membuat kalimat baru. Misalnya “Budi sedang bermain”, kemudian dilanjutkan dengan “bermain bola”. Agar permainan ini semakin menarik, anak yang salah atau tidak bisa membuat kalimat diminta untuk menghibur teman-temannya dengan bernyanyi atau berjoget. Tindakan ini sebagai satu bentuk motivasi kepada siswa agar semua kreatif dalam belajar dan sportif dalam permainan.

2.2.5 Pemelajaran Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

Semiawan (2002:5) menjelaskan mengenai proses belajar menguasai kata harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk

pemelajaran yang menarik. Pemelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas permainan ke dalam aktivitas belajar siswa.

Senada dengan Rubin (dalam Rofi'uddin 2003), bahwa penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pemelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak siswa dapat berkembang akhirnya siswa dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Menambahi pendapat ahli-ahli sebelumnya Nation (2005) mengungkapkan bahwa penguasaan kosakata pada hakikatnya adalah usaha untuk menambah, memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang dalam pemakaian bahasa untuk proses komunikasi dengan lawan bicaranya. Pengajaran kosakata adalah salah satu cara yang paling efisien untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam hal penguasaan kosakata. Hal yang perlu diperhatikan dalam pengajaran kosakata adalah hanya beberapa kata cara yang dapat diperoleh siswa pada suatu waktu.

Masih menurut Nation (2005) yang mengungkapkan beberapa perhatian yang diperlukan dalam pengajaran kosakata yaitu cepat memberi makna, perhatian pada bentuk kata, dan perhatian pada penggunaan kata. Berikut

penjelasan dari masing-masing perhatian yang diperlukan dalam pengajaran kosakata.

Pertama, cepat memberi makna dengan cara (a) menggunakan terjemahan, (b) dengan sinonim atau definisi sederhana, (c) menunjukkan suatu objek atau gambar, (d) memberikan demonstrasi cepat, (e) gambar sebuah gambar atau diagram sederhana, (f) membagi kalimat menjadi beberapa bagian dan memberikan makna bagian-bagian serta seluruh kata (kata bagian strategi), (g) memberikan beberapa contoh kalimat dengan kata untuk menunjukkan makna, (h) mengomentari yang mendasari arti kata dan referensi lain.

Kedua, perhatian pada bentuk kata dengan cara (a) menunjukkan bagaimana ejaan kata seperti ejaan kata-kata yang dikenal, (b) memberikan pola tekanan kata dan lafal, (c) menunjukkan awalan, batang dan akhiran yang membentuk kata, (d) memperoleh para pembelajar untuk mengulangi pengucapan kata, (e) menulis kata di papan tulis, (f) menunjukkan ketidakberesan dalam ejaan semua kata.

Ketiga, perhatian pada penggunaan kata dengan cara (a) cepat menunjukkan pola gramatikal kata cocok dengan (dihitung/ terhitung, transitif/ intransitif, dll.), (b) memberikan beberapa kata serupa, (c) menyebutkan semua larangan pada penggunaan kata (formal, sehari-hari, tidak sopan, hanya digunakan di Amerika Serikat, hanya digunakan dengan anak-anak, kuno, teknis, jarang terjadi), (d) memberikan kata yang berlawanan, atau kata yang menggambarkan unsur leksikal.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Juga menghindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.

Pemelajaran penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek pemelajaran keterampilan berbahasa yang bertujuan meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai siswa. Media *pass picture* dan metode permainan kata merupakan media dan metode yang dapat mendukung terlaksananya pemelajaran penguasaan kosakata ini. Langkah-langkah dalam pemelajaran penguasaan kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata adalah sebagai berikut.

Pertama, guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar. *Kedua*, menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan media *pass picture*. *Ketiga*, guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 3 orang. *Keempat*, guru membagikan media *pass picture*. *Kelima*, guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mencocokkan gambar dengan kartu kata yang ada. *Keenam*, masing-masing siswa mengungkapkan hasil temuannya mengenai kata

dan gambar yang telah dicocokkan. *Ketujuh*, guru memberikan evaluasi. *Kesembilan*, guru merefleksikan pembelajaran kosakata tersebut.

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses menggunakan alat penilaian lembar observasi, jurnal, dan wawancara. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aspek afektif yang terjadi pada diri siswa yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata, respon siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Jurnal siswa berisi tentang catatan siswa mengenai pembelajaran penguasaan kosakata. Jurnal siswa digunakan untuk mengetahui hal-hal atau tanggapan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara berisi pendapat siswa tentang minat dan kesan siswa terhadap pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan permainan kata, sedangkan penilaian hasil diperoleh melalui mencocokkan gambar dengan kartu kata untuk mengetahui ketuntasan dan kemampuan siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Peningkatan penguasaan kosakata seharusnya dimulai sejak dini, tentunya dengan penerapan metode, strategi, dan media yang tepat agar tidak dianggap menjenuhkan. Oleh karena itu, banyak dibutuhkan referensi metode, strategi, dan media sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Kosakata merupakan hal terpenting dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata menjadi kunci penguasaan bahasa yang dimiliki seseorang, semakin banyak penguasaan kosakata yang dikuasai semakin banyak

kontribusinya terhadap kemampuan berbahasa baik kemampuan menulis, berbicara, membaca, maupun menyimak. Peran kosakata dalam penguasaan bahasa tidak dapat dipungkiri, karena bahasa sebagai sarana komunikasi dengan lawan bicara maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki anak TK. Siswa seringkali merasa kesulitan ketika melakukan pembelajaran, sehingga peranan guru sangat dibutuhkan dalam membantu siswa yang mengalami hambatan tersebut. Salah satu cara untuk mengurangi hambatan-hambatan siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata adalah menggunakan media *pass picture* sebagai media pembelajaran dan metode permainan kata sebagai metode dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran diharapkan merangsang dan mempermudah siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang dikuasainya. Guru sangat diperlukan dalam pembelajaran ini, karena pada dasarnya anak TK masih sulit diatur dan keinginan bermainnya masih sangat kuat.

Permainan merupakan obat yang dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan. Salah satunya permainan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pengajaran peningkatan penguasaan kosakata adalah media *pass picture* dan metode permainan kata. *Pass picture* dan permainan kata adalah penggabungan antara media pembelajaran dengan metode pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa diajak untuk bermain mencocokkan kartu kata sesuai dengan gambar yang sebelumnya guru memberikan deskripsi mengenai karakteristik dan ciri-ciri gambar yang akan dicocokkan dengan kartu kata. Sehingga merangsang siswa

dalam peningkatan kemampuan penguasaan kosakatanya. *Pass picture* merupakan kotak berisi gambar dan kartu kata yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk media pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan dengan cermat dalam proses pembelajaran.

Alternatif ini mengajak siswa belajar sambil bermain, selain ada unsur rekreasi ada juga unsur belajar dan berpikir. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar secara santai dan melakukannya dengan senang hati sehingga ada perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran dan terjadinya peningkatan kosakata yang dikuasai siswa.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka, landasan teoretis dan kerangka berpikir, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa dan dapat mengubah perilaku siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang.

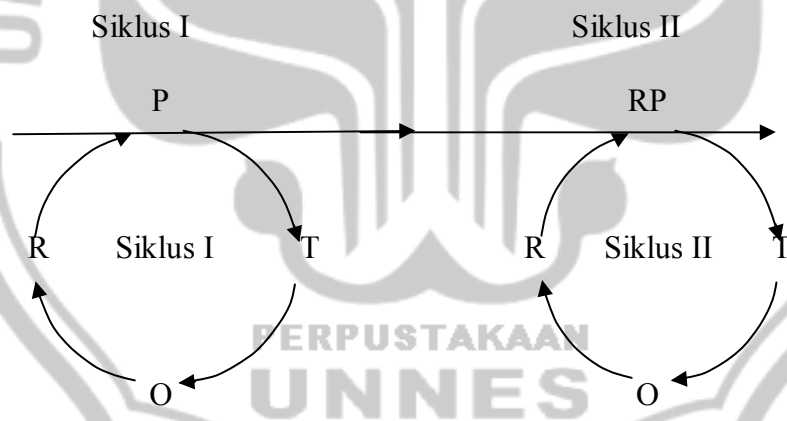
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang sifatnya berbasis kelas dengan melibatkan komponen-komponen yang ada di dalam kelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing tahap ini tercermin dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Proses penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Keterangan:

- P : Perencanaan
- T : Tindakan
- O : Observasi
- R : Refleksi
- RP : Revisi Perencanaan

Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II, terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan prasiklus. Prasiklus dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi awal siswa dan kesulitan yang dialami siswa. Selain itu, kegiatan prasiklus juga bertujuan agar siswa mengenal peneliti, sehingga pada saat penelitian siswa sudah terbiasa dan tidak merasa asing dengan penelitian. Dengan seperti ini, maka penelitian dapat berjalan dengan baik. Dalam prasiklus, peneliti mengadakan tes kemampuan penguasaan kosakata siswa. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata siswa.

3.1.1 Prosedur Penelitian Siklus 1

Prosedur tindakan yang ada dalam siklus I meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Langkah-langkah yang dilakukan adalah melakukan diskusi atau koordinasi dengan guru kelas mengenai rencana penelitian yang akan dilakukan, menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media *pass picture*, mempersiapkan pedoman penilaian penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, mempersiapkan instrumen tes yang akan diujikan untuk menguji penguasaan kosakata siswa, mempersiapkan instrumen nontes yang berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar jurnal, dan dokumentasi foto.

2. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan tindakan seperti yang telah disusun dalam rencana pembelajaran. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian secara garis besar adalah melaksanakan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tindakan dalam siklus I ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dan masing-masing pertemuan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Pertemuan pertama, tahap pendahuluan atau awal pembelajaran yaitu tahap pengkondisian siswa agar siap dan tertarik melaksanakan proses pembelajaran penguasaan kosakata. Tahap pendahuluan ini berisi beberapa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dengan tujuan mempersiapkan dan mengarahkan siswa supaya dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pendahuluan ini meliputi beberapa tahap, antara lain (1) guru melakukan apersepsi yaitu tahap mengkondisikan siswa agar siap dan tertarik melaksanakan proses belajar. Misalnya menyapa siswa, menanyakan keadaan siswa kemudian guru bertanya kepada siswa tentang nama-nama binatang yang diketahui siswa, (2) guru memotivasi siswa untuk tertarik terhadap materi yang diajarkan, (3) guru bertanya kepada siswa mengenai nama benda-benda yang ada di sekitar atau lingkungan siswa, (4) guru memperlihatkan media *pass picture* dan mengambil salah satu gambar yang ada, (5) guru mengambil salah satu kata untuk dicocokkan dengan gambar, (6) guru menyebutkan nama benda yang sesuai dengan kartu kata yang dicocokkan dengan kartu gambar, (7) guru menyampaikan tujuan pembelajaran

pada hari itu, yaitu menunjukkan nama benda dengan benar yang telah dicocokkan dengan kartu kata.

Tahap inti dalam pembelajaran yaitu tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru membagikan media *pass picture* pada siswa, (2) guru menyuruh siswa mengamati media *pass picture* yang berisi kartu gambar dan kartu kata, (3) siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan mencocokkan kartu gambar sesuai dengan kartu kata yang ada pada media *pass picture* dengan teman sebangkunya, (4) siswa saling memberi informasi dengan teman sebangkunya mengenai nama benda-benda yang ada di sekitar siswa yang kemudian dicocokkan dengan kartu kata, (4) setiap siswa menyebutkan satu nama benda yang terdapat pada *pass picture*.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran yaitu tahap akhir pada pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru mengulas sedikit materi yang telah dipelajari pada kegiatan inti, (2) guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada pada lingkungan sekitar siswa, (3) guru memberi tugas rumah kepada siswa untuk berlatih menyebutkan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, (4) guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu, (5) guru dan siswa menutup kegiatan dengan menyimpulkan materi pembelajaran penguasaan kosakata.

Selanjutnya, untuk pertemuan kedua tahap pendahuluan mengacu pada pertemuan pertama. Peneliti mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Peneliti mengawali pembelajaran dengan (1) apersepsi, yaitu guru bersama siswa bersama guru mengingat tentang materi sebelumnya, (2) guru menanyakan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran menguasai kosakata, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai pentingnya kemampuan penguasaan kosakata bagi siswa, (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu berlatih mencocokkan dan menunjukkan nama benda yang diperlihatkan di depan kelas.

Tahap inti dalam pembelajaran yaitu tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru membagikan media *pass picture* pada siswa, (2) siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kotak dengan teman sebangkunya, (3) siswa saling memberi informasi dengan teman sebangkunya tentang nama benda-benda yang ada di sekitar siswa yang kemudian dicocokkan dengan kartu kata, (4) setiap siswa tampil ke depan kelas untuk memperlihatkan dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran yaitu tahap akhir pada pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru mengulas sedikit materi yang telah dipelajari pada kegiatan inti, (2) guru bersama siswa

merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, nama binatang, dan nama buah-buahan yang berlangsung hari itu, (3) guru menyampaikan bahwa besok akan diadakan tes, sehingga siswa siswa diminta agar belajar memahami nama-nama benda untuk memperbanyak kosakata, (4) guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

Pertemuan ketiga tahap pendahuluan mengacu pada pertemuan pertama dan kedua. Peneliti mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Peneliti mengawali pembelajaran dengan (1) apersepsi, yaitu guru bersama siswa bersama guru mengingat tentang materi sebelumnya, (2) guru menanyakan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran menguasai kosakata, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai pentingnya kemampuan penguasaan kosakata bagi siswa, (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu tes mencocokkan dan menyebutkan nama benda pada media *pass picture* dengan berdiri di depan kelas.

Tahap inti dalam pembelajaran yaitu tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru membagikan media *pass picture* pada siswa, (2) siswa dipandu guru untuk mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada media *pass picture*, (3) guru meminta setiap siswa maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama gambar atau benda yang telah dicocokkan, (4) siswa yang masih kurang baik ketika tampil di

depan kelas, diminta untuk mencocokkan dan menyebutkan nama benda di hadapan teman sebangkunya dengan diawasi guru.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran yaitu tahap akhir pada pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru mengulas sedikit materi yang telah dipelajari pada kegiatan inti, (2) guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, nama binatang, dan nama buah-buahan yang berlangsung hari itu, (3) guru memberi nasihat kepada siswa untuk selalu berlatih memperbanyak penguasaan kosakata di rumah

3. Observasi

Pada tahap ini, kegiatan dipusatkan pada proses dan hasil pembelajaran beserta segala hal yang melingkupinya. Selanjutnya, data tes yang berupa nilai tes siswa dan data nontes yang berupa data observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto yang diperoleh pada siklus pertama dijadikan acuan dalam perbaikan untuk siklus II, serta dijadikan sebagai bahan refleksi.

Dalam proses pengamatan ini, data diperoleh melalui beberapa cara, yakni (1) tes, yang digunakan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* serta permainan kata, dilihat peningkatannya setelah dilakukan selama dua siklus, (2) observasi, yang dilakukan untuk mengetahui semua potret perilaku atau aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek yang diobservasi adalah antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, respon atau sikap siswa ketika dicontohkan

penggunaan media *pass picture* dan permainan kata dalam pembelajaran, respon siswa dalam menerima materi (masalah) yang akan diajarkan, semangat dan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata dengan penggunaan media *pass picture* dan permainan kata, (3) wawancara, yang dilakukan untuk menyaring data melalui pendapat siswa yang dilakukan diluar kegiatan belajar mengajar berlangsung. Wawancara ini dilakukan pada siswa yang memiliki kemampuan berbeda, yakni tiga orang siswa yang mendapat nilai paling tinggi, tiga orang siswa yang mendapat nilai paling rendah, dan tiga orang siswa yang mendapat nilai sedang. Hal ini dilakukan untuk mendapat data yang lebih lengkap dari sumber yang berbeda, (4) jurnal, yang meliputi jurnal siswa dan jurnal guru. Jurnal siswa diberikan untuk mengungkapkan hal-hal yang dirasakan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata dengan penggunaan media *pass picture* dan permainan kata. Sedangkan jurnal guru dilakukan guna mengungkap segala hal yang dilakukan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Jurnal guru berisi tentang ungkapan perasaan guru setelah melakukan pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata dengan penggunaan media *pass picture* dan permainan kata terhadap siswa, (5) dokumentasi, dokumentasi foto merupakan data yang sangat penting sebagai bukti terjadinya suatu peristiwa. Dalam penelitian ini, peneliti memandang perlu juga menggunakan dokumentasi foto sebagai salah satu data instrumen nontes. Penggunaan instrumen berupa pengambilan gambar (foto) ini dimaksudkan untuk memperoleh gambar aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi ini juga akan memperkuat bukti analisis penelitian pada setiap

siklus. Selain itu, data yang diambil melalui dokumentasi ini juga dapat memperjelas data yang lain yang hanya terdeskripsikan melalui tulisan atau angka. Sebagai data penelitian, hasil dokumentasi ini selanjutnya dideskripsikan sesuai keadaan yang ada dan dipadukan dengan data-data yang lain.

Pengamatan dilaksanakan peneliti dengan bantuan teman dan guru kelas selama proses pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran berlangsung. Peneliti bertindak sebagai pengajar, guru kelas berperan sebagai observer dan penilai, sedangkan seorang teman peneliti mahasiswa semester 7 dari jurusan Biologi, Universitas Negeri Semarang yang mempunyai kemampuan dalam hal pengambilan dokumentasi gambar (foto) yang berperan sebagai pengambil dokumentasi gambar (foto). Tes, observasi, dan foto dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jurnal dan wawancara dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai.

4. Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi terhadap proses tindakan dari hasil penguasaan koskata pada siklus I. Data-data yang terkumpul baik hasil tes dan nontes kemudian dianalisis. Analisis data tersebut untuk mengetahui 1) kelebihan dan kekurangan media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran, dan 2) tindakan-tindakan peneliti selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana selanjutnya atau terhadap rencana awal tes siklus II. Masalah-masalah yang timbul pada siklus I dicarikan jalan keluar atau alternatif untuk memecahkan masalah pada siklus II. Kelebihan-kelebihan yang terjadi pada siklus I akan tetap

dipertahankan pada siklus II.

Pemelajaran kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dan permainan kata yang dilakukan peneliti mulai disukai oleh siswa yang mengikuti pemelajaran. Sebagaimana pernyataan siswa berikut ini” asyik, belajar kosakata dengan kartu kata dan gambar”. Adanya minat pada diri siswa dalam mengikuti pemelajaran tersebut menjadikan kemampuan penguasaan kosakata siswa meningkat. Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata berdasarkan hasil tes akhir pemelajaran siklus I menunjukkan peningkatan dari prasiklus. Namun, pada siklus I masih ada 2 siswa yang mendapat nilai dalam kategori kurang dengan nilai akhir <60 dan ada 6 siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup, akan tetapi, nilai yang didapat masih di bawah kriteria ketuntasan yaitu 60. Selebihnya ada 5 siswa yang mendapatkan nilai sudah memenuhi kategori ketuntasan, 4 siswa yang mendapat nilai dalam kategori baik dengan nilai akhir sebesar 80 dan 1 siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori sangat baik dengan nilai akhir sebesar 90. Rata-rata nilai siswa dalam satu kelas pada siklus I sebesar 67,50. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 23,15% dari prasiklus. Namun, rata-rata kelas belum mencapai target nilai maksimal pencapaian nilai rata-rata kelas, yaitu 70.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, jurnal siswa, jurnal guru, dan dokumentasi foto diperoleh hasil perubahan tingkah laku siswa dalam pemelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata masih tergolong cukup dan belum mengalami perubahan yang berarti. Selain itu, siswa juga merasa senang setelah

mengikuti pemelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata.

3.1.2 Prosedur Penelitian Siklus II

Proses tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hal-hal yang kurang dalam siklus I. Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari siklus I. Pelaksanaan siklus II ini melalui tahap yang sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan penelitian. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini harus lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I, perencanaan ini merupakan penyempurnaan dari siklus I. Hal-hal yang harus diperhatikan pada siklus II adalah sebagai berikut (1) menyusun perbaikan rencana pemelajaran yang sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan yaitu pemelajaran kemampuan penguasaan kosakata dengan penggunaan media *pass picture* dan permainan kata, (2) menyiapkan media *pass picture* yang akan digunakan dalam pemelajaran, (3) membuat dan menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar jurnal dan dokumentasi foto untuk memperoleh data nontes siklus II, (4) mempersiapkan perangkat tes penguasaan kosakata yang akan digunakan dalam evaluasi hasil belajar siklus II, (5) mempersiapkan media gambar dan kartu kata yang lebih menarik dari pemelajaran siklus I, (6) konsultasi kembali dengan guru kelas untuk

rencana pembelajaran selanjutnya serta rekan yang membantu dalam kegiatan dokumentasi.

2. Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian pada siklus II ini adalah perbaikan dari siklus I, yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dan hal-hal yang dapat menjadi penghambat pada kegiatan pembelajaran. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memperhatikan saran-saran yang diberikan oleh siswa pada pembelajaran siklus I dan berusaha lebih bervariasi dalam proses pembelajaran pada siklus II. Tindakan yang dilakukan pada tahap ini yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Pertemuan pertama, tahap pendahuluan atau awal pembelajaran yaitu tahap pengkondisian siswa agar siap dan tertarik melaksanakan proses pembelajaran penguasaan kosakata. Tahap pendahuluan ini berisi beberapa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dengan tujuan mempersiapkan dan mengarahkan siswa supaya dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pendahuluan ini meliputi beberapa tahap, antara lain (1) guru melakukan apersepsi yaitu tahap mengkondisikan siswa agar siap dan tertarik melaksanakan proses belajar. Misalnya menyapa siswa, menanyakan keadaan siswa kemudian guru bertanya kepada siswa tentang nama-nama binatang yang diketahui siswa, (2) guru memotivasi siswa untuk tertarik terhadap materi yang diajarkan, (3) guru bertanya kepada siswa mengenai nama benda-benda yang ada di sekitar atau lingkungan siswa, (4) guru memperlihatkan media *pass picture* dan mengambil salah satu gambar yang ada, (5) guru mengambil salah satu kata untuk dicocokkan dengan

gambar, (6) guru menyebutkan nama benda yang sesuai dengan kartu kata yang dicocokkan dengan kartu gambar, (7) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu menunjukkan nama benda dengan benar yang telah dicocokkan dengan kartu kata.

Tahap inti dalam pembelajaran yaitu tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru membagikan media *pass picture* pada siswa, (2) guru menyuruh siswa mengamati media *pass picture* yang berisi kartu gambar dan kartu kata, (3) siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan mencocokkan kartu gambar sesuai dengan kartu kata yang ada pada media *pass picture* dengan teman sebangkunya, (4) siswa saling memberi informasi dengan teman sebangkunya mengenai nama benda-benda yang ada di sekitar siswa yang kemudian dicocokkan dengan kartu kata, (4) setiap siswa menyebutkan satu nama benda yang terdapat pada *pass picture*.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran yaitu tahap akhir pada pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru mengulas sedikit materi yang telah dipelajari pada kegiatan inti, (2) guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada pada lingkungan sekitar siswa, (3) guru memberi tugas rumah kepada siswa untuk berlatih menyebutkan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, (4) guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu, (5) guru dan siswa

menutup kegiatan dengan menyimpulkan materi pembelajaran penguasaan kosakata.

Selanjutnya, untuk pertemuan kedua tahap pendahuluan mengacu pada pertemuan pertama. Peneliti mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Peneliti mengawali pembelajaran dengan (1) apersepsi, yaitu guru bersama siswa bersama guru mengingat tentang materi sebelumnya, (2) guru menanyakan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran menguasai kosakata, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai pentingnya kemampuan penguasaan kosakata bagi siswa, (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu berlatih mencocokkan dan menunjukkan nama benda yang diperlihatkan di depan kelas.

Tahap inti dalam pembelajaran yaitu tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru membagikan media *pass picture*, kertas kosong, dan lem kertas pada siswa, (2) siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan mencocokkan gambar dengan kosakata yang ada pada kotak dengan teman sebangkunya, (3) siswa saling memberi informasi dengan teman sebangkunya tentang nama benda-benda yang ada di sekitar siswa yang kemudian dicocokkan dengan kartu kata, (4) guru meminta siswa untuk menempelkan gambar yang telah dicocokkan dengan kosakata pada kertas kosong, (5) setiap siswa tampil ke depan kelas untuk memperlihatkan dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran yaitu tahap akhir pada pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru mengulas sedikit materi yang telah dipelajari pada kegiatan inti, (2) guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, nama binatang, dan nama buah-buahan yang berlangsung hari itu, (3) guru menyampaikan bahwa besok akan diadakan tes, sehingga siswa diminta agar belajar memahami nama-nama benda untuk memperbanyak kosakata, (4) guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

Pertemuan ketiga tahap pendahuluan mengacu pada pertemuan pertama dan kedua. Peneliti mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Peneliti mengawasi pembelajaran dengan (1) apersepsi, yaitu guru bersama siswa bersama guru mengingat tentang materi sebelumnya, (2) guru menanyakan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran menguasai kosakata, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai pentingnya kemampuan penguasaan kosakata bagi siswa, (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu tes mencocokkan dan menyebutkan nama benda pada media *pass picture* dengan berdiri di depan kelas.

Tahap inti dalam pembelajaran yaitu tahap melaksanakan kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru membagikan media *pass picture*, kertas kosong, dan lem kertas pada siswa, (2)

siswa dipandu guru untuk mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada media *pass picture*, (3) guru meminta siswa untuk menempelkan gambar yang telah dicocokkan dengan kosakata pada kertas kosong, (4) guru meminta setiap siswa maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama gambar atau benda yang telah dicocokkan, (4) siswa yang masih kurang baik ketika tampil di depan kelas, diminta untuk mencocokkan dan menyebutkan nama benda di hadapan teman sebangkunya dengan diawasi guru.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran yaitu tahap akhir pada pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain (1) guru mengulas sedikit materi yang telah dipelajari pada kegiatan inti, (2) guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran. Dalam refleksi ini, guru dan siswa bertukar pendapat mengenai pembelajaran penguasaan kosakata yang telah berlangsung. Guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa dan kesan siswa selama pembelajaran berlangsung, (3) guru memberi nasihat kepada siswa untuk selalu berlatih memperbanyak penguasaan kosakata di rumah, (4) guru dan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran penguasaan kosakata.

3. Observasi atau Pengamatan

Dalam siklus II, peneliti mengamati kinerja siswa selama pembelajaran berlangsung. Apakah siswa berperilaku perhatian terhadap penjelasan guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dan apakah siswa

lebih antusias mencocokkan kartu kata dengan gambar. Data pengamatan pada siklus II ini juga diperoleh melalui beberapa cara, yakni (1) tes, yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam kompetensi menguasai kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, serta peningkatannya setelah dilakukan selama dua siklus, (2) observasi, yang dilakukan untuk mengetahui semua potret perilaku atau aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, (3) wawancara, dilakukan untuk menyaring pendapat siswa yang dilakukan diluar kegiatan belajar mengajar berlangsung. Wawancara ini dilakukan pada siswa yang memiliki kemampuan berbeda, yakni tiga orang siswa yang mendapat nilai paling tinggi, tiga orang siswa yang mendapat nilai paling rendah, dan tiga orang siswa yang mendapat nilai sedang. Hal ini dilakukan untuk mendapat data yang lebih lengkap dari sumber yang berbeda, (4) jurnal, yang meliputi jurnal siswa dan jurnal guru. Dilakukan guna mengungkap segala hal yang dilakukan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Jurnal guru berisi tentang ungkapan perasaan guru setelah melakukan pembelajaran kemampuan menguasai kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang terhadap siswa. Jurnal siswa memuat tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung, (5) dokumentasi foto sebagai bukti terjadinya suatu peristiwa. Dalam penelitian ini, peneliti memandang perlu juga menggunakan dokumentasi foto sebagai salah satu data instrumen nontes. Penggunaan instrumen pengambilan gambar (foto) ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran aktivitas atau perilaku siswa selama mengikuti proses

pemelajaran. Dokumentasi ini juga akan memperkuat bukti analisis penelitian pada siklus II. Selain itu, data yang diambil melalui dokumentasi ini juga dapat memperjelas data lain yang hanya terdeskripsikan melalui tulisan. Sebagai data penelitian, hasil dokumentasi ini selanjutnya dideskripsikan sesuai keadaan yang ada dan dipadukan dengan data-data yang lain. Pengamatan dilaksanakan peneliti dengan bantuan teman dan guru kelas selama proses pemelajaran berlangsung dan setelah pemelajaran berlangsung. Peneliti bertindak sebagai pengajar, guru kelas berperan sebagai observer dan penilai, sedangkan seorang teman peneliti mahasiswa semester 7 dari jurusan Biologi, Universitas Negeri Semarang yang mempunyai kemampuan dalam hal pengambilan dokumentasi gambar (foto) yang berperan sebagai pengambil dokumentasi gambar (foto). Tes, observasi, dan foto dilaksanakan pada saat proses pemelajaran berlangsung. Jurnal dan wawancara dilaksanakan setelah proses pemelajaran selesai.

4. Refleksi

Pada siklus II ini, refleksi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata penguasaan kosakata. Hal ini bertujuan untuk melihat proses pemelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata pada pada siklus II ini. Selanjutnya, peneliti menganalisis data yang diperoleh baik melalui observasi, wawancara, jurnal, dan dokumtasi foto.

Pemelaaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata pada siklus II ini sudah dapat diikuti

dengan baik oleh siswa. Dalam pembelajaran terlihat siswa lebih antusias dan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan media dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran penguasaan kosakata.

Hasil tes kemampuan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata secara klasikal sudah menunjukkan kategori baik pada tiap aspeknya. Nilai rata-rata kelas pada pembelajaran kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata dari seluruh aspek berdasarkan hasil tes pada siklus II mencapai nilai sebesar 85 atau dalam kategori sangat baik, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai sebesar 67,50. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25,92%. Dengan demikian, pencapaian nilai rata-rata klasikal telah mencapai lebih dari batas maksimal 70.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, jurnal guru, jurnal siswa, dan dokumentasi foto dalam pembelajaran kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata pada siklus II, hanya ada beberapa siswa yang berperilaku negatif. Tetapi sudah berkurang dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. Pada dasarnya sebagian besar siswa merespon positif pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Siswa sudah memahami materi pembelajaran kosakata juga sudah baik. Sebagian besar siswa serasa senang dan tertarik dengan penggunaan media *pass picture* dan menggunakan metode permainan kata.

Pada pembelajaran siklus II ini, siswa lebih tenang mengikuti rangkaian pembelajaran kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Situasi pembelajaran lebih kondusif dan pembelajaran lebih menyenangkan, karena siswa bisa belajar sambil bermain. Siswa terlihat ceria dan serius mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar. Tidak ada siswa yang mengambil *pass picture* milik temannya.

Kegiatan menguasai kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata dilakukan oleh siswa secara individual. Namun, siswa boleh memberikan informasi dengan teman sebangkunya saat mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar. Kecuali pada saat pelaksanaan tes unjuk kerja. Saat tes unjuk kerja, siswa dituntut untuk mandiri, tidak diperbolehkan bertanya kepada teman. Pada saat pelaksanaan tes unjuk kerja mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada *pass picture*, secara keseluruhan siswa menunjukkan rasa suka dan ketertarikan terhadap media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Berdasarkan hal ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata telah berhasil. Sehingga tidak perlu dilakukan pelaksanaan siklus selanjutnya.

3. 2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu kemampuan menguasai kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata siswa TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Siswa yang dipilih yaitu berasal dari kelas B-2. Peneliti

memilih kelas ini sebagai subjek penelitian dengan alasan (1) berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, mengenai kemampuan penguasaan kosakata siswa mendapatkan nilai rendah, (2) berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan siswa dalam aspek menguasai kosakata di kelas masih lemah dan belum sesuai dengan batas nilai ketuntasan belajar.

3. 3 Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu kemampuan menguasai kosakata dan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata. Berikut ini penjelasan tentang dua variabel tersebut.

3. 3. 1 Variabel Kemampuan Menguasai Kosakata

Variabel kemampuan menguasai kosakata yang akan diteliti adalah kemampuan siswa untuk memiliki dan menguasai kosakata. Dalam penelitian ini siswa belajar untuk menguasai kosakata dan memiliki perbendaharaan kata yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Kemampuan penguasaan kosakata siswa meliputi kemampuan siswa dalam menebak kata dan menyebutkan kosakata yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Target yang diharapkan adalah siswa mampu mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan kosakata berupa nama benda yang sesuai dengan kartu kata yang telah dicocokkan dengan kartu gambar. Dalam penelitian tindakan kelas ini, siswa dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran penguasaan kosakata telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 70. dalam hal ini, peneliti mengambil sampel kemampuan menguasai

kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang .

3. 3. 2 Variabel Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

Variabel kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata. Media *pass picture* dan metode permainan kata karena dirasa memiliki kecocokan dan keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Permainan kata yang digunakan adalah permainan yang berisi kegiatan menebak dan mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata yang terdapat pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda yang terdapat pada *pass picture*. Dalam pembelajaran ini, siswa akan diberi kotak berisi kartu gambar dan kartu kata oleh peneliti. Pada saat bermain menebak dan mencocokkan kata yang sesuai dengan gambar, siswa memperlihatkan ke hadapan teman-temannya. TK ini adalah TK dengan kelas yang siswanya sulit untuk dikondisikan, peneliti mencoba mengkondisikan siswa dengan cara siswa yang sudah maju dan yang belum maju diminta untuk membuka kotak gambar dan kotak kosakata, kemudian mengamatinya. Cara ini ternyata bisa untuk mengkondisikan siswa dalam kelas saat pembelajaran penguasaan kosakata berlangsung. Pada variabel ini hal yang akan diteliti, yaitu mengenai penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata kaitannya untuk merangsang kecerdasan siswa dalam memahami nama benda yang terdapat pada gambar.

3. 4 Indikator Penelitian

Indikator kinerja dalam penelitian ini ada dua, yaitu indikator data kuantitatif dan indikator data kualitatif. Indikator data kuantitatif penelitian ini adalah ketercapaian target kriteria ketuntasan minimal siswa sebesar 70 dengan jumlah siswa minimal 75% dari jumlah siswa keseluruhan. Tabel 1 berikut ini merupakan parameter tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran kosakata

Tabel 1. Parameter Tingkat Keberhasilan Siswa

No.	Hasil yang Dicapai Siswa	Kategori
1	<60	Kurang
2	60-75	Cukup
3	76-85	Baik
4	> 86	Sangat baik

Indikator data kualitatif penelitian ini adalah adanya perubahan sikap siswa dalam pembelajaran. Perubahan sikap tersebut meliputi (1) antusias siswa mendengarkan penjelasan guru, (2) keaktifan siswa saat belajar menguasai kosakata, (3) siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (4) keseriusan siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Tabel 2 berikut ini merupakan parameter perubahan sikap siswa dalam pembelajaran.

Tabel 2. Parameter Perubahan Sikap Siswa

No.	Kriteria Perubahan Sikap Siswa	Kategori
1	Siswa sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, siswa aktif saat pembelajaran, siswa sangat bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Sangat baik
2	Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, siswa aktif saat pembelajaran, siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Baik
3	Siswa kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, kurang aktif saat pembelajaran, namun siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Cukup
4	Siswa kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, siswa kurang aktif saat pembelajaran, siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Kurang

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua instrumen untuk mengambil data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Bentuk instrumen tersebut adalah berupa bentuk tes dan nontes. Berikut dipaparkan tentang bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5.1 Instrumen Tes

Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa dengan mencocokkan kartu kata dengan gambar. Tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata meliputi dua aspek, antara lain sebagai berikut (1) siswa benar dan tepat dalam mencocokkan kartu penjelasan pada *pass picture*, (2) siswa benar dan tepat

menyebut nama gambar dengan berdiri di hadapan teman-temannya di depan kelas. Nilai akhir dari tes tersebut adalah jumlah skor siswa yang diperoleh dari jumlah masing-masing aspek yang dinilai, dibagi skor maksimal, dikalikan seratus. Tabel 3 berikut ini menunjukkan kategori dan nilai akhir yang dapat diperoleh siswa.

Tabel 3. Uraian Kategori dan Rentang Nilai Akhir

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat baik	86-100
2	Baik	76-85
3	Cukup	60-75
4	Kurang	<60

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 85-100 dalam kategori sangat baik. Siswa yang mendapat nilai dengan rentang 70-84 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 60-74 termasuk dalam kategori cukup, dan siswa yang mendapat nilai dengan rentang kurang dari 60 dalam kategori kurang.

3.5.1.1 Tes Unjuk Kerja Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

Tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata meliputi, siswa dengan benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di hadapan teman-temannya di depan kelas yang dilaksanakan dengan cara 1 kali tiap siklus, yaitu dilaksanakan selama siklus I dan II berlangsung. Siswa dikatakan mencapai kategori baik jika

memperoleh nilai dengan rentang 86-100, kategori baik dengan rentang nilai 76-85, kategori cukup nilai dengan rentang 60-75, dan nilai kurang dengan rentang nilai kurang dari 60, sebagaimana tercantum dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Kategori dan Rentang Nilai Tes Unjuk Kerja Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat baik	86-100
2.	Baik	76-85
3.	Cukup	60-75
4.	Kurang	<60

Kriteria penilaian tes unjuk kerja penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dan metode permainan kata menggunakan rubrik penilaian. Indikator keberhasilannya ialah siswa mampu dengan benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di hadapan teman-temannya di depan kelas. Artinya siswa dinilai berdasarkan siswa benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di hadapan teman-temannya di depan kelas. Tabel 5 berikut ini merupakan kategori dan rentang nilai per aspek.

Tabel 5. Penilaian Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

No	Aspek-Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
1	Benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada <i>pass picture</i>	40
2	Mampu menyebut nama gambar dengan berdiri di hadapan teman-temannya di depan kelas.	60

Adapun penjelasan masing-masing aspek penilaian untuk tes unjuk kerja peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dan metode permainan kata, tiap skornya dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Penjabaran Aspek Penilaian Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor	Kategori
1	Benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada <i>pass picture</i>	Siswa benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada <i>pass picture</i> dengan cepat	40	Sangat baik
		Siswa benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada <i>pass picture</i> dengan lambat	30	Baik
		Siswa kurang benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas pada <i>pass picture</i>	20	Cukup
		Siswa salah mencocokkan kartu kata penjelas pada <i>pass picture</i>	10	Kurang
2	Mampu menyebutkan nama gambar di depan kelas	Siswa mampu menyebutkan nama gambar dengan berdiri di depan kelas dengan tepat, lancar menyebutkan nama gambar dan dengan suara nyaring.	60	Sangat baik
		Siswa mampu menyebutkan nama gambar dengan berdiri di depan kelas, tetapi tidak lancar menyebutkan nama gambar di depan kelas dengan lancar, dan suaranya tidak nyaring.	45	Baik
		Siswa belum tepat menyebutkan nama gambar dengan berdiri di depan kelas, tetapi berani tampil di depan kelas menyebutkan nama gambar dan suara nyaring.	30	Cukup
		Siswa salah menyebutkan nama gambar dengan berdiri di depan kelas dan malu-malu menyebutkan nama gambar di depan kelas dengan lancar, dan dengan suaranya tidak nyaring.	15	Kurang

3.5.2 Bentuk Instrumen berupa Nontes

Instrumen nontes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk observasi atau pengamatan, wawancara, jurnal, dokumentasi foto.

3.5.2.1 Pedoman Observasi atau Pengamatan

Pedoman observasi atau pengamatan digunakan untuk mengambil data penelitian pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek yang diamati yaitu (1) respon pertama siswa terhadap media *pass picture* dan metode permainan kata, (2) respon atau sikap siswa ketika dicontohkan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran, (3) respon siswa dalam mengikuti pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, (4) semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran kosakata, (5) keberanian dan antusias siswa untuk berlatih mencocokkan gambar dengan kartu kata, (6) keberanian siswa menyebut nama gambar dengan menggunakan *pass picture* dan metode permainan kata, (7) antusias siswa melihat dan mendengarkan temannya mencocokkan gambar dengan kartu kata dan menyebut nama gambardidepan kelas. Pedoman ini digunakan untuk mengungkap efektivitas penggunaan *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Adapun penjelasan masing-masing aspek yang diamati saat observasi dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Penjabaran Aspek Pengamatan pada Pemelajaran Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

No	Aspek Pengamatan	Kriteria	Kategori
1	Respon siswa terhadap media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata	a. Siswa sangat tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata b. Siswa tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata c. Siswa kurang tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata d. Siswa tidak tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata	Sangat baik Baik Cukup Kurang
2	Respon atau sikap siswa ketika dicontohkan penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata dalam pemelajaran	a. Siswa sangat memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata b. Siswa memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata c. Siswa kurang begitu memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata d. Siswa tidak memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata	Sangat baik Baik Cukup Kurang
3	Kesungguhan siswa dalam mengikuti pemelajaran	a. Siswa sangat bersungguh-sungguh dalam mengikuti pemelajaran b. Siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pemelajaran c. Siswa kurang begitu bersungguh-sungguh dalam mengikuti pemelajaran d. Siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pemelajaran	Sangat baik Baik Cukup Kurang
4	Semangat siswa dalam mengikuti pemelajaran penguasaan kosakata	a. Siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pemelajaran b. Siswa bersemangat dalam mengikuti pemelajaran c. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pemelajaran d. Siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pemelajaran	Sangat baik Baik Cukup Kurang

No	Aspek Pengamatan	Kriteria	Kategori
5	Keberanian dan antusias siswa untuk berlatih mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada <i>pass picture</i>	a. Siswa berani dan sangat antusias untuk berlatih mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada <i>pass picture</i> b. Siswa berani dan antusias untuk berlatih mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada <i>pass picture</i> c. Siswa kurang berani, namun antusias untuk berlatih mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada <i>pass picture</i> d. Siswa berani dan antusias untuk berlatih mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada <i>pass picture</i>	Sangat baik Baik Cukup Kurang
6	Keberanian dan antusias siswa melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas	a. Siswa berani dan sangat antusias melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas b. Siswa berani dan antusias melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas c. Siswa kurang berani, namun antusias melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas d. Siswa berani dan sangat antusias melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas	Sangat baik Baik Cukup Kurang
7	Antusias siswa melihat dan mendengarkan temannya ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas	a. Siswa sangat antusias melihat dan mendengarkan temannya ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas b. Siswa antusias melihat dan mendengarkan temannya ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas c. Siswa kurang begitu antusias melihat dan mendengarkan temannya ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas d. Siswa sama sekali tidak antusias melihat dan mendengarkan temannya ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas	Sangat baik Baik Cukup Kurang

3.5.2.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Yakni untuk memperoleh informasi tentang respon dalam pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Wawancara ditujukan 3 perwakilan siswa yang memperoleh nilai tertinggi, sedang, dan terendah. Acuan pertanyaan dalam wawancara yaitu tentang apakah dulu siswa kesulitan dalam belajar menguasai kosakata, strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran tadi apakah dapat membantu kalian dalam menguasai kosakata, perasaan siswa ketika mereka diminta maju di depan kelas, setelah pembelajaran yang berlangsung apakah siswa lebih mudah belajar menguasai kosakata atau tidak, dan kesan-kesan siswa setelah pembelajaran.

3.5.2.3 Pedoman Jurnal

Jurnal dibuat untuk mengetahui segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran dan untuk mengungkapkan kemudahan dan kesulitan dalam pembelajaran menguasai kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Jurnal digunakan dalam rangka untuk mendapatkan data kualitatif, yaitu berupa jurnal guru dan jurnal siswa yang diperoleh pada akhir pembelajaran. Jurnal yang dibuat ada dua macam, yaitu jurnal peneliti atau guru dan jurnal siswa. Jurnal guru diisi oleh guru, sedangkan jurnal siswa diisi oleh siswa.

Jurnal guru memuat segala sesuatu yang terjadi dalam proses pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, antara lain (1) respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture*

dengan menggunakan metode permainan kata, (2) keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas dari peneliti, (4) situasi dan suasana kelas ketika menggunakan media *pass picture* dan menerapkan metode permainan kata dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata. Adapun penjelasan jurnal guru dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Pedoman Jurnal Guru pada Pembelajaran Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban	Kategori
1	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media <i>pass picture</i> dengan menggunakan metode permainan kata?	a. Siswa sangat tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata b. Siswa tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata c. Siswa kurang tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata d. Siswa tidak tertarik dengan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata	Sangat baik Baik Cukup Kurang
2	Apakah siswa serius dalam mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media <i>pass picture</i> dengan menggunakan metode permainan kata?	a. Siswa sangat memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata b. Siswa memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata c. Siswa kurang begitu memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata d. Siswa tidak memerhatikan contoh penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata	Sangat baik Baik Cukup Kurang

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban	Kategori
3	Apakah siswa serius dalam mengerjakan tugas dari peneliti?	a. Siswa sangat bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran b. Siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran c. Siswa kurang begitu bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran d. Siswa tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran	Sangat baik Baik Cukup Kurang
4	Bagaimana situasi dan suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung?	a. Situasi kelas kondusif, suasana pembelajaran menyenangkan, dan siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran b. Situasi kelas kondusif, suasana pembelajaran menyenangkan, dan siswa bersemangat mengikuti pembelajaran c. Situasi kelas kurang kondusif dan siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, akan tetapi suasana pembelajaran menyenangkan, d. Situasi kelas tidak kondusif dan tidak menyenangkan, siswa juga tidak bersemangat mengikuti pembelajaran	Sangat baik Baik Cukup Kurang

Jurnal siswa memuat tanggapan siswa terhadap pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, antara lain (1) paham tidaknya siswa mengenai kosakata yang baru saja dipelajari, (2) tepat atau tidaknya cara yang digunakan guru dalam pembelajaran kosakata, (3) menarik tidaknya kartu kata dan kartu gambar yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata, (4) pendapat siswa tentang cara lebih mudah atau tidaknya belajar kosakata dengan kartu kata atau tidak dengan kartu kata. Adapun penjelasan jurnal siswa dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Pedoman Jurnal Siswa pada Pemelajaran Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban	Kategori
1	Apakah kalian telah paham mengenai kosakata yang baru saja dipelajari?	Sangat paham Paham Kurang paham Tidak paham	Sangat baik Baik Cukup Kurang
2	Tepat atau tidak cara yang digunakan guru dalam pemelajaran kosakata tadi?	Sangat tepat Tepat Kurang tepat Tidak tepat	Sangat baik Baik Cukup Kurang
3	Menarikkah kartu kata dan kartu gambar yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata?	Sangat menarik Menarik Kurang menarik Tidak menarik	Sangat baik Baik Cukup Kurang
4	Lebih mudah belajar kosakata dengan kartu kata atau tidak dengan kartu kata?	Lebih mudah Agak mudah Sulit	Baik Cukup Kurang

3.5.2.4 Pedoman Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto merupakan data yang cukup penting sebagai bukti terjadinya suatu peristiwa. Dokumentasi ini memperkuat bukti analisis penelitian pada setiap siklus. Selain itu, data yang diambil melalui dokumentasi ini juga memperjelas data yang lain yang hanya terdeskripsikan melalui tulisan atau angka. Sebagai data penelitian, hasil dokumentasi ini selanjutnya dideskripsikan sesuai keadaan yang ada dan dipadukan dengan data-data yang lain. Penggunaan dokumentasi ini melalui pertimbangan bahwa suatu penelitian memerlukan bukti yang nyata selain data, agar penelitian tersebut menjadi sebuah penelitian yang akurat.

Dokumentasi ini juga memiliki fungsi untuk menjelaskan keruntutan sebuah proses penelitian dari awal sampai akhir, sehingga penelitian tersebut

dapat dipertanggungjawabkan. Dokumentasi kegiatan berisi sejumlah aktivitas pembelajaran siswa dari awal hingga akhir. Aspek-aspek yang didokumentasikan meliputi (1) aktivitas siswa ketika mendengarkan penjelasan guru, (2) aktivitas siswa berlatih menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata, (3) aktivitas siswa menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata di depan kelas, (4) kegiatan peneliti ketika mewawancarai siswa.

3. 6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh gambaran hasil pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Data melalui teknik nontes dilakukan dengan cara observasi, wawancara, jurnal, dokumentasi foto.

3. 6. 1 Teknik Tes

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada siklus I dan siklus II dengan tujuan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa. Bentuk tes unjuk kerja yang dilakukan berupa mencocokkan gambar dengan kartu kata dan menyebut nama gambar di depan kelas. Tes dilaksanakan setelah siswa mendapatkan pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata dengan memperhatikan alokasi waktu yang tersedia. Hasil tes siklus I dianalisis, dari hasil tersebut dapat diketahui kelemahan siswa dalam kemampuan penguasaan kosakata yang selanjutnya digunakan sebagai

dasar untuk menghadapi tes pada siklus II. Hasil dari siklus II dapat diketahui adanya peningkatan keterampilan penguasaan kosakata menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Target tingkat keberhasilan siswa ditetapkan jika nilai rata-rata siswa klasikal dalam mencocokkan gambar dengan kartu kata dan menyebut nama gambar di depan kelas pada siklus I dan II adalah 70.

3. 6. 2 Teknik Nontes

Dalam penelitian ini, pengumpulan data pada teknik nontes dilakukan dengan cara observasi, wawancara, jurnal, dokumentasi foto. Teknik pengumpulan data nontes diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini.

3. 6. 2. 1 Observasi

Teknik observasi dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung dengan membuat catatan khusus mengenai perilaku siswa dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Peneliti sebelumnya sudah mempersiapkan lembar observasi untuk dijadikan pedoman dalam pengambilan data. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru kelas dan teman sejawat. Dalam hal ini peneliti mengamati perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung dengan mencatat semua kejadian-kejadian selama pembelajaran berlangsung.

Adapun tahap observasinya, yaitu (1) mempersiapkan lembar observasi yang berisi aspek-aspek sasaran pengamatan tentang keaktifan siswa dalam

mendengarkan penjelasan guru, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tes, (2) melaksanakan observasi selama proses pembelajaran yaitu mulai dari penjelasan guru, proses belajar mengajar sampai dengan siswa mencocokkan gambar dengan kartu kata di depan kelas, (3) mencatat hasil observasi dengan mengisi lembar yang telah dipersiapkan.

Dalam lembar observasi terdapat 4 perilaku siswa yang diamati. Adapun pengisian lembar observasi adalah dengan membubuhkan tanda (X) atau *cross*, jika siswa melakukan perilaku sesuai dengan aspek perilaku yang diobservasi. Apabila siswa tidak berperilaku sesuai dengan aspek perilaku yang diobservasi, maka pada lembar observasi diisi dengan membubuhkan tanda (-) atau minus.

Contoh pengisian lembar observasi

Apabila responden nomor 1 antusias terhadap penjelasan guru, aktif saat pembelajaran, bersungguh-sungguh dalam dalam pembelajaran, akan tetapi tidak bersedia melaksanakan tes unjuk kerja ke depan kelas. Maka pada lembar observasi kategori perilaku siswa kolom 1, kolom 2, dan kolom 3 diberi tanda (X) *cross*. Pada kolom 4 dibubuhkan tanda (—) atau minus, karena siswa tidak melakukan tes unjuk kerja ke depan kelas. Adapun Tabel 10 berikut ini merupakan contoh cara pengisian lembar observasi.

Tabel 10. Contoh Pengisian Lembar Observasi

No	Nomor Responden	Kategori Perilaku Siswa				Keterangan
		1	2	3	4	
1	R-1	X	X	X	—	(1) Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru (2) Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata (3) Kesungguhan siswa dalam pembelajaran (4) Siswa bersedia dan bersemangat melaksanakan tes unjuk kerja ke depan kelas. Pengisian X : Melakukan — : Tidak melakukan
2	R-2					
3	R-3					
4	R-4					
5	R-5					
6	R-8					
7	R-7					
8	R-8					

3. 6. 2. 2 Wawancara

Teknik wawancara dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Wawancara ini dilakukan untuk mengungkapkan data penyebab kesulitan maupun hambatan dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Wawancara dilakukan pada 6 siswa yaitu 2 orang siswa yang memiliki prestasi dengan kategori baik, 2 siswa yang prestasi kategori sedang, dan 2 siswa yang dalam kategori rendah. Untuk wawancara disediakan empat buah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Hasil wawancara ditulis oleh pewawancara (peneliti).

3. 6. 2. 3 Jurnal

Dalam penelitian ini, guru menyusun jurnal sebagai instrumen nontes. Jurnal guru diisi oleh guru selama pembelajaran berlangsung dengan cara

mendeskripsikan keadaan yang terjadi sesuai dengan keadaan di kelas dan mengenai hal-hal yang ingin dikemukakan guru berkaitan dengan pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Sedangkan jurnal siswa yang memuat tanggapan siswa terhadap pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, diisi siswa setelah pembelajaran berlangsung.

3. 6. 2. 4 Dokumentasi Foto

Dokumentasi merupakan data yang cukup penting karena berfungsi sebagai bukti penelitian yang telah dilakukan peneliti di kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Pada pengambilan dokumentasi ini, peneliti meminta bantuan temannya untuk mendokumentasikan pembelajaran melalui foto. Proses pengambilan gambar kegiatan dilakukan pada saat siswa melaksanakan proses pembelajaran yang terdiri dari (1) kegiatan awal pembelajaran, (2) kegiatan belajar mengajar, (3) aktivitas siswa pembelajaran dan kemampuan penguasaan kosakata siswa akan terlihat melalui dokumentasi foto. Sebagai data penelitian, hasil dokumentasi foto ini selanjutnya dideskripsikan sesuai keadaan yang ada dan dipadukan dengan data-data yang lain.

3. 7 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini yaitu teknik kuantitatif dan teknik kualitatif.

3. 7. 1 Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap siklus. Nilai masing-masing siswa pada setiap akhir siklus dijumlahkan, kemudian jumlah tersebut dihitung dalam persentase dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\sum N}{(n \times s)} \times 100\%$$

Keterangan:

N : Persentase nilai penguasaan kosakata siswa satu kelas dalam I siklus

$\sum N$: Jumlah nilai suatu kelas

n : Nilai maksimal soal tes

s : Banyaknya siswa dalam satu kelas

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan parameter penelitian untuk menentukan kemampuan penguasaan kosakata siswa tersebut termasuk dalam kategori kurang, cukup, baik atau sangat baik. Hasil yang diperoleh siswa pada siklus I dibandingkan dengan hasil yang diperoleh siswa pada siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa.

3. 7. 2 Teknik Kualitatif

Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data-data nontes. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui kesulitan siswa saat mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Penganalisisan data kualitatif adalah dengan menganalisis lembar observasi yang telah diisi pada saat pembelajaran. Data wawancara dianalisis dalam bentuk tulisan. Data jurnal dianalisis dengan cara

membaca jurnal siswa dan jurnal guru, kemudian disimpulkan hasilnya. Hasil analisis secara keseluruhan digunakan untuk mengetahui efektifitas dan kekurangan, serta kelebihan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran kemampuan penguasaan kosakata.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti uraikan meliputi hasil tes dan nontes, baik pada siklus I, maupun siklus II. Hasil penelitian yang diuraikan pada bagian ini meliputi keseluruhan hasil penelitian siklus I dan siklus II. Penguraian hasil penelitian tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata disajikan dalam bentuk data kuantitatif, sedangkan penguraian hasil penelitian nontes disajikan dalam bentuk data kualitatif. Sistem penyajian data hasil tes peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata pada siklus I dan siklus II berupa angka yang disajikan dalam bentuk tabel, kemudian diuraikan analisis atau penjelasan dari laporan tabel tersebut. Selanjutnya, untuk data nontes dipaparkan dalam bentuk rangkaian kalimat secara deskriptif. Data nontes yang dipaparkan pada siklus I dan siklus II meliputi observasi, jurnal guru, wawancara, dan dokumentasi foto.

4.1.1 Hasil Tes Prasiklus

Hasil tes prasiklus adalah hasil kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian siklus I dan siklus II. Hasil tes prasiklus ini berfungsi untuk mengetahui kondisi awal kemampuan penguasaan kosakata siswa. Tes yang dilakukan adalah tes kemampuan siswa untuk menyebutkan

nama-nama benda yang ada di lingkungan siswa. Aspek penilaian yang digunakan adalah kejelasan ucapan dan ketepatan menyebutkan nama benda. Hasil tes prasiklus dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Hasil Prasiklus Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1	Sangat Baik	85-100	0	0	0	$X = \frac{830}{16}$
2	Baik	75-84	0	0	0	16
3	Cukup	60-74	3	210	18,75	= 51,87
4	Kurang	<60	13	620	81,25	(Kategori Kurang)
JUMLAH			16	830	100	

Data pada tabel 11 di atas menunjukkan bahwa semua siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Sronol Semarang dalam menguasai kosakata masih dalam kategori kurang, terbukti nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 51,87. Data pada tabel 11 menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai dalam kategori kurang sebanyak 13 siswa atau 81,25%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 3 siswa atau 18,75%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik dan sangat baik sama sekali tidak ada atau 0%.

Rendahnya nilai hasil tes penguasaan kosakata pada prasiklus disebabkan siswa belum bisa menguasai kosakata yang berupa nama-nam benda yang ada di lingkungan sekitar siswa. Dari permasalahan ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyebutkan nama benda-benda yang ada di sekitar siswa. Dengan demikian, dari data yang diperoleh pada prasiklus ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I

Data hasil siklus I merupakan penentu peningkatan penguasaan kosakata. Hasil pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang pada siklus I terdiri atas data tes dan data nontes. Data-data tersebut diuraikan sebagai berikut.

4.1.2.1 Hasil Tes Siklus I

Pada siklus I diperoleh data penguasaan kosakata siswa dengan dua aspek penilaian. Adapun aspek penilaian yang digunakan pada siklus I ini yaitu aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture*, serta siswa benar dan tepat dalam menyebut nama gambar dengan berdiri di hadapan teman-temannya di depan kelas. *Pass picture* yang digunakan pada tes siklus I sama dengan tema pada proses pembelajaran, yaitu benda-benda yang ada di sekitar siswa tetapi dengan tambahan gambar dan kosakata yang berbeda. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat meningkatkan kosakata yang dimilikinya. Berikut adalah hasil akhir tes peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata secara keseluruhan.

Tabel 12. Hasil Penelitian Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1	Sangat Baik	86-100	1	100	6,25	X= $\frac{1160}{16}$ = 72,50 (Kategori Cukup)
2	Baik	76-85	4	340	25	
3	Cukup	60-75	9	630	56,25	
4	Kurang	<60	2	90	12,50	
JUMLAH			16	1080	100	

Tabel 12 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang pada siklus I secara klasikal adalah 72,50. Hasil tes tersebut dapat dikategorikan dalam kategori cukup. Dari hasil penelitian pada siklus I ini belum mengalami peningkatan atau belum memenuhi target penelitian dan masih harus ditingkatkan pada siklus II. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 90 sebesar 6,25% dinyatakan dalam kategori sangat baik, yaitu ada 1 orang siswa yang mampu menguasai kosakata dengan sangat baik. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 85 sebesar 25% dinyatakan dalam kategori sangat baik, yaitu ada 4 orang siswa yang mampu menguasai kosakata dengan baik. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 70 sebesar 56,25% dinyatakan dalam kategori cukup, yaitu ada 9 orang siswa yang telah cukup menguasai kosakata. Sebesar 12,50% dinyatakan dalam kategori kurang, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 45 yaitu ada 2 orang siswa yang kurang mampu dalam menguasai kosakata.

Masih rendahnya nilai kumulatif ini hampir dialami seluruh siswa, pada saat aktivitas tampil di depan kelas dengan menyebutkan nama benda yang ada pada kartu gambar dicocokkan sesuai dengan nama benda pada kartu kata. Ada beberapa siswa yang belum tepat dalam mencocokkan nama benda sesuai dengan kartu kata pada *pass picture*. Selain itu, kenyaringan suara siswa masih lemah dalam menyebutkan nama benda dengan kartu kata. Hal tersebut dimungkinkan karena siswa masih merasa malu-malu ketika tampil di depan kelas. Hasil tes pada tabel 12 tersebut merupakan hasil gabungan 2 aspek keterampilan. Aspek yang

pertama yaitu benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar dan aspek yang kedua yaitu mampu menyebutkan nama gambar dengan berdiri di depan kelas. Tabel 13 berikut ini berisi nilai yang didapat siswa untuk aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture*.

Tabel 13. Hasil Tes Unjuk Kerja Aspek Benar dan Tepat Mencocokkan Kartu Kata Penjelas dengan Gambar pada Siklus I

No	Rentang Skor	Kategori	F	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1.	31-40	Sangat Baik	14	560	87,5	$X = \frac{620}{16}$
2.	21-30	Baik	2	60	12,5	
3.	11-20	Cukup	0	0	0	= 38,75
4.	<10	Kurang	0	0	0	(Kategori
JUMLAH			16	620	100	Sangat Baik)

Berdasarkan tabel 13 tersebut, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa sudah tepat dan benar dalam mencocokkan kartu kata dengan gambar. Hal ini terbukti dengan jumlah siswa sebanyak 14 atau 87,5% yang mencapai nilai dengan kategori sangat baik dengan skor 40 dan 2 siswa yang nilainya berkategori baik dengan skor 30. Hasil tes unjuk kerja aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture* merupakan aspek yang penting. Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa sudah benar dan tepat dalam mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture*. Namun, hasil tersebut tidaklah cukup karena masih ada satu aspek yang dinilai dalam pembelajaran penguasaan kosakata ini. Aspek tersebut juga sama pentingnya dengan aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata, dengan berdiri di depan kelas. Dalam perhitungan nilai kumulatif ada perbedaan antara dua aspek tersebut. Perbedaannya terletak pada skor yang

didapat. Pada aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture*, skor 40 merupakan skor maksimal. Sedangkan pada aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas, skor 60 merupakan skor maksimal. Tabel 14 di bawah ini berisi nilai yang didapat siswa ketika melaksanakan tes unjuk kerja untuk aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata, dengan berdiri di depan kelas.

Tabel 14. Hasil Tes Unjuk Kerja Menyebutkan Nama Gambar yang Dicocokkan dengan Berdiri di Depan Kelas

No	Rentang Skor	Kategori	f	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1.	46-60	Sangat Baik	1	60	6,25	$X = \frac{450}{16}$
2.	31-45	Baik	4	180	25	16
3.	16-30	Cukup	3	90	18,75	= 28,12
4.	<16	Kurang	8	120	50	(Kategori Cukup)
JUMLAH			16	450	100	

Berdasarkan tabel 14 dapat dijelaskan bahwa ada 8 siswa atau 50% yang masih kurang dalam menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas. Siswa yang cukup baik menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas sejumlah 3 siswa atau 18,75%. Siswa yang sudah baik menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas sejumlah 4 siswa atau 25%. Sedangkan hanya ada 1 siswa atau 6,25 % yang sangat baik menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas.

4.1.2.2 Hasil Nontes Siklus I

Data nontes siklus I diperoleh dari observasi, jurnal guru, jurnal siswa, wawancara, dan dokumentasi yang berupa foto. Berikut ini penjelasan dari data nontes.

1) Hasil Observasi Siklus I

Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui keseluruhan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada waktu kegiatan mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Terdapat dua kegiatan yang diamati dalam observasi ini meliputi aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan aktivitas unjuk kerja siswa secara benar dan tepat mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda dengan benar dan tepat dengan berdiri di depan kelas.

Adapun aspek yang menjadi sasaran observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung terdiri atas empat aspek, meliputi (1) antusias siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, (2) keaktifan siswa, (3) kesungguhan siswa dalam pembelajaran, (4) kemauan dan semangat siswa melaksanakan tes unjuk kerja. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini terdapat beberapa perilaku siswa. Secara garis besar tidak ada kesulitan yang cukup berarti selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mampu memahami materi dan mampu belajar mandiri. Secara umum hasil observasi dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15. Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah	(%)
1.	Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru	12	75
2.	Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata	12	75
3.	Kesungguhan siswa dalam pembelajaran	13	81,25
4.	Siswa bersedia dan bersemangat tampil tes unjuk kerja	15	93,75

Dari tabel 15 di atas dapat diketahui dalam proses pembelajaran maupun tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas sebagian besar siswa berperilaku baik. Saat awal pembelajaran berlangsung yaitu ketika guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan permainan kata yang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 12 siswa atau 75%.

Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran kosakata berlangsung sebanyak 12 siswa atau 75%. Saat tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas yaitu sebanyak 15 siswa atau sebesar 93,75%, sisanya ada 1 siswa yang takut untuk maju ke depan kelas. Sikap aktif yang dilakukan siswa meliputi kecerdasan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, respon balik yang diberikan siswa, dan keberanian bertanya kepada guru tentang materi penguasaan kosakata maupun cara melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture* dilanjutkan dengan menyebutkan nama benda sesuai dengan

gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Sikap kurang aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa tersebut masih bingung dan merasa takut serta malu ketika mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture* dilanjutkan dengan menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas.

2) Hasil Wawancara Siklus I

Pada siklus I ini wawancara dilakukan kepada 7 siswa, yaitu 1 siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 2 siswa yang mendapat nilai baik, 2 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup, dan 2 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang. Terdapat 5 pertanyaan dalam wawancara ini. Adapun daftar pertanyaan dalam wawancara yang dilakukan meliputi (1) kesulitan siswa dalam belajar menguasai kosakata, (2) mengerti tidaknya siswa mengikuti pembelajaran kosakata memakai kartu kata dan kartu gambar, (3) keberanian siswa saat disuruh maju ke depan kelas, (4) mudah tidaknya siswa dalam menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran, (5) kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Pertanyaan pertama tentang apakah siswa mengalami kesulitan dalam belajar menguasai kosakata. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi mengatakan bahwa ia tidak mengalami kesulitan mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture*, siswa juga tidak mengalami kesulitan menyebutkan nama benda atau gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata. Seperti yang diungkapkan oleh siswa dengan inisial R.1 “nggak sulit kok belajar kosakata. Mudah, tinggal mencocokkan gambar dan kata”. Sama halnya yang diungkapkan

oleh siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori baik dengan inisial R.3 “gampang, nggak sulit” dan siswa yang berinisial R.14 menyatakan, “tidak sulit”. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori cukup mengungkapkan bahwa ia tidak mengalami kesulitan belajar mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar, hanya saja mereka masih kurang berani dan malu-malu untuk melaksanakan tes unjuk kerja di dapan kelas. Siswa dengan inisial R.8 mengatakan “aku nggak kesulitan, tapi aku malumaju ke depan kelas”. Sedangkan siswa yang berinisial R.13 mengungkapkan “aku juga nggak keulitan, tapi aku takut maju ke depan kelas”. Sementara itu siswa yang mendapat nilai kurang merasa membutuhkan waktu yang lama dibandingkan dengan teman-temannya dalam hal mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar. Siswa tersebut berinisial R.6 dan ia memperlihatkan ekspresi kekecewaan “aku nggak bisa cepat mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar dan malu sama teman-teman” dan siswa yang berinisial R.10 menyatakan, “aku bingung menyebutkan nama gambar di depan kelas”. Dari pertanyaan pertama dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dan baik tidak merassa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata. Siswa yang mendapatkan nilai cukup juga tidak mengalami kesulitan mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar, hanya saja siswa masih malu-malu dan kurang berani ketika tampil di depan kelas. Sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang mengungkapkan ekspresi kekecewaannya, karena siswa tersebut membutuhkan waktu yang lebih lama jika dibandingkan dengan teman-temannya yang lain ketika melaksanakan

tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan di depan kelas.

Pertanyaan kedua tentang apakah mengerti tidaknya pembelajaran kosakata menggunakan kartu kata dan kartu gambar. Siswa dengan inisial R.1 mengatakan “ya mengerti”. Siswa berinisial R.3 dan R.14 yang mendapatkan nilai dengan kategori baik mengatakan “ya mengerti”. Siswa yang berinisial R.8 yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup, mengatakan “mengerti sedikit” dan siswa yang berinisial R.13 mengatakan “agak mengerti”. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dengan inisial R.6 mengatakan “kurang mengerti” dan siswa yang berinisial R.10 menyatakan “tidak mengerti”. Simpulan jawaban siswa mengenai strategi yang digunakan guru dapatkah membantu siswa dalam menguasai kosakata adalah siswa merasa terbantu dengan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran kosakata.

Pertanyaan ketiga yaitu keberanian siswa maju ke depan kelas. Untuk siswa dengan nilai sangat baik dan baik mengungkapkan hal yang sama. Mereka berani maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata. Berikut ungkapan dari siswa yang berinisial R.1 “aku berani maju ke depan kelas”. Siswa berinisial R.3 mengatakan “aku juga berani maju ke depan kelas. Namun, siswa yang mendapatkan nilai cukup dan kurang merasa kurang berani jika diminta untuk maju ke depan kelas. R.8 mengungkapkan “aku nggak berani maju ke depan kelas”. R.6 juga mengungkapkan “aku malu dan takut jika maju ke depan kelas”. Kesimpulan dari pertanyaan yang ketiga yaitu siswa yang mendapat nilai sangat baik dan nilai

dalam kategori baik mengungkapkan keberanian mereka jika diminta maju ke depan kelas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup dan kategori kurang merasa kurang berani maju ke depan kelas.

Pertanyaan keempat, mudah tidaknya siswa menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran. Siswa yang mendapatkan nilai sangat baik, nilai baik, dan nilai cukup mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah belajar menguasai kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Berikut ungkapan dari siswa yang berinisial R.1 “mudah belajar kosakata”. Siswa berinisial R.3 mengatakan “gampang belajar kosakata”. Siswa yang berinisial R.8 juga mengatakan “mudah”. Namun, siswa yang mendapatkan nilai kurang menyatakan agak kesulitan belajar kosakata. Siswa yang berinisial R.6 mengungkapkan “agak sulit belajar kosakata, aku bingung”. Dari pertanyaan keempat dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa mudah belajar kosakata.

Pertanyaan kelima mengenai kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Berikut ungkapan dari siswa yang berinisial R.1 “sangat menyenangkan, gambarnya bagus-bagus”. Siswa berinisial R.3 menyatakan “menyenangkan, gambarnya bagus dan bisa sambil bermain”. Siswa yang berinisial R.8 juga mengatakan “menyenangkan”. Untuk siswa yang mendapatkan nilai dalam kategori kurang menyatakan hal yang sama dengan teman-temannya yang mendapatkan nilai yang lebih baik. Berikut siswa yang berinisial R.6 mengungkapkan “menyenangkan, gambarnya bagus”. Dari jawaban pertanyaan

yang kelima dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa merasa senang setelah mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata.

Wawancara pada siklus I dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata. Berdasarkan analisis data wawancara, dapat dijelaskan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan siswa dalam belajar menguasai kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Siswa merasa strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Mereka juga berani ketika diminta maju ke depan kelas. Setelah mengikuti pembelajaran mereka juga merasa lebih mudah menguasai kosakata. Siswa menyatakan senang belajar menguasai kosakata yang baru saja berlangsung. Hanya saja siswa yang mendapatkan nilai kurang memperlihatkan ekspresi kekecewaan, karena mereka membutuhkan waktu yang lebih lama jika dibandingkan teman-teman yang lain ketika tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar yang terdapat pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan ke depan kelas. Ejekan-ejekan dari beberapa temannya membuat siswa tersebut menjadi gugup dan terburu-buru dalam mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan ke depan kelas, sehingga ada beberapa kosakata yang salah ketika dicocokkan dengan kartu gambar. Meski demikian, mereka menyatakan senang bisa belajar sambil bermain.

3) Hasil Jurnal Siklus I

Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal siswa dan jurnal guru. Pengisian jurnal siswa dilakukan oleh semua siswa di kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Pengisian jurnal guru dilakukan oleh guru. Kedua jurnal tersebut berisi ungkapan perasaan siswa dan guru selama pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata.

(1) Hasil Jurnal Guru Siklus I

Pengisian jurnal guru dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas saat penelitian. Jurnal guru ini berisi tentang segala hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang terdapat dalam jurnal guru yaitu (1) respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (2) keseriusan siswa mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (3) keseriusan siswa melaksanakan tes unjuk kerja, dan (4) situasi atau suasana kelas dengan diterapkannya penggunaan *pass picture* dan metode permainan kata pada materi peningkatan penguasaan kosakata. Secara umum hasil jurnal guru dapat dilihat pada tabel 16 berikut.

Tabel 16. Hasil Jurnal Guru Siklus I

No	Pertanyaan	Jawaban	Kategori	Jumlah	(%)
1	Bagaimana respon siswa terhadap pemelajaran penguasaan kosakata melalui media <i>pass picture</i> dengan menggunakan metode permainan kata?	SSS	Sangat baik	9	56,25
		SS	Baik	7	43,75
		SKS	Cukup	-	-
		STS	Kurang	-	-
2	Apakah siswa serius dalam mengikuti pemelajaran penguasaan kosakata melalui media <i>pass picture</i> dengan menggunakan metode permainan kata?	SSR	Sangat baik	5	31,25
		SR	Baik	6	37,5
		SKR	Cukup	3	18,75
		STR	Kurang	2	12,5
3	Apakah siswa serius dalam mengerjakan tugas dari peneliti?	SSR	Sangat baik	10	62,5
		SR	Baik	6	37,5
		SKR	Cukup	-	-
		STR	Kurang	-	-
4	Bagaimana situasi dan suasana kelas ketika pemelajaran berlangsung?	SSS	Sangat baik	5	31,25
		SS	Baik	7	43,75
		SKS	Cukup	3	18,75
		STS	Kurang	1	6,25
Keterangan:					
<ul style="list-style-type: none"> ▶ SST : Siswa sangat tertarik ▶ SKT : Siswa kurang tertarik ▶ SSM : Siswa sangat memerhatikan ▶ SKM : Siswa kurang memerhatikan ▶ SSR : Siswa sangat serius ▶ SKR : Siswa kurang serius ▶ SSS : Situasi kelas kondusif, suasana pemelajaran menyenangkan, dan siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pemelajaran ▶ SS : Situasi kelas kondusif, suasana pemelajaran menyenangkan, dan siswa bersemangat mengikuti pemelajaran ▶ SKS : Situasi kelas kurang kondusif dan siswa kurang bersemangat mengikuti pemelajaran, akan tetapi suasana pemelajaran menyenangkan, ▶ STS : Situasi kelas tidak kondusif dan tidak menyenangkan, siswa juga tidak bersemangat mengikuti pemelajaran ST : Siswa tertarik STT : Siswa tidak tertarik SM : Siswa memerhatikan STM : Siswa tidak memerhatikan SR : Siswa serius STR : Siswa tidak serius 					

Berdasarkan hasil jurnal guru yang mengacu pada objek sasaran yang diamati peneliti selama pemelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, pada siklus I

terlihat bahwa respon siswa terhadap proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata cukup baik, karena siswa antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata. Hal tersebut terbukti ketika peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan, siswa begitu antusias sekali dengan mengangkat tangan setinggi-tingginya untuk menjadi siswa pertama yang tampil melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan berdiri di depan kelas. Hal lain yang membuat siswa sangat antusias dengan media *pass picture* dan metode permainan kata adalah siswa lebih mudah menguasai kosakata dibandingkan jika tidak menggunakan media dan metode pembelajaran. Namun, ada hal-hal lain yang kurang berkenan di hati guru ketika melihat siswa malu-malu dan terburu-buru ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas, sehingga ada beberapa kosakata yang tidak tepat ketika dicocokkan dengan gambar dan kesalahan dalam menyebut nama benda yang telah dicocokkan. Selain itu ada siswa yang tidak tertib yaitu mengganggu temannya yang sedang mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar dan mengambil *pass picture* milik temannya. Hal tersebut terjadi ketika siswa mengikuti pembelajaran.

Kepuasan lain yang dirasakan adalah situasi belajar di kelas yang menyenangkan dengan diterapkannya media *pass picture* dan metode permainan kata. Siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran kosakata karena bisa

belajar sambil bermain. Pendapat guru mengenai media *pass picture* dan metode permainan kata adalah guru merasa puas karena media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakatanya, dan yang lebih penting siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar, serta memiliki keberanian untuk cepat melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan berdiri di depan kelas dengan mendapatkan nilai yang bagus. Kelemahan dalam penelitian ini terletak pada saat siswa tampil mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan berdiri di depan kelas membutuhkan waktu yang cukup lama dan ada siswa yang mencoba mengganggu temannya, serta merebut *pass picture* milik temanya.

(2) Jurnal Siswa Siklus I

Jurnal siswa berisi tentang ungkapan perasaan siswa selama pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata berlangsung. Jurnal ini diisi oleh semua siswa. Pengisian jurnal dilakukan di luar jam pelajaran dan dilakukan oleh semua murid kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Pengisian jurnal tersebut dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Tujuan diadakan jurnal ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap

pemelajaran yang telah dilaksanakan dan berfungsi untuk memperbaiki pemelajaran selanjutnya agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Pada saat pembagian jurnal, siswa merasa penasaran ingin segera mendapatkan lembar jurnal dan ingin segera mengisinya. Hal ini dikarenakan sebelumnya mereka tidak pernah melakukan pengisian jurnal. Jurnal siswa berisi tentang (1) minat siswa terhadap pemelajaran penguasaan kosakata, (2) tepat atau tidakkah media dan metode pemelajaran yang digunakan guru dalam belajar menguasai kosakata (3) menarik tidaknya media *pass picture* dan metode permainan kata yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata, (4) pendapat siswa tentang mudah tidaknya belajar kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata atau tidak perlu menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.

Pada saat guru membagikan lembar jurnal kepada siswa, siswa tampak antusias siswa untuk mengetahui pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam jurnal. Ketertarikan siswa itu tampak karena ada sebagian siswa yang ingin segera mendapatkan bagiannya. Keadaan ini dapatlah dipahami karena sebelumnya siswa tidak pernah melakukan pengisian jurnal di akhir pemelajaran. Setelah siswa mendapatkan bagiannya, siswa dipersilahkan segera mengisi jurnal tersebut dengan jawaban sejelas-jelasnya. Secara umum hasil jurnal siswa dapat dilihat pada tabel 17 berikut.

Tabel 17. Hasil Jurnal Siswa Siklus I

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	(%)
1	Apakah kalian telah paham mengenai kosakata yang baru saja dipelajari?	Sangat paham	-	-
		Paham	14	87,5
		Kurang paham	2	12,5
		Tidak paham	-	-
2	Tepat atau tidak cara yang digunakan guru dalam pemelajaran kosakata tadi?	Sangat tepat	3	18,75
		Tepat	10	62,5
		Kurang tepat	3	18,75
		Tidak tepat	-	-
3	Menarikkah kartu kata dan kartu gambar yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata?	Sangat menarik	11	68,75
		Menarik	5	31,25
		Kurang menarik	-	-
		Tidak menarik	-	-
4	Lebih mudah belajar kosakata dengan kartu kata atau tidak dengan kartu kata?	Lebih mudah	7	43,75
		Agak mudah	9	56,25
		Sulit	-	-

Berdasarkan tabel 17 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I sebagian besar siswa sudah paham mengenai kosakata yang baru saja dipelajari. Siswa yang paham mengenai pemelajaran penguasaan kosakata berjumlah 14 siswa. Namun ada 2 siswa yang kurang paham dengan pemelajaran penguasaan kosakata yang baru dipelajari. Selanjutnya, mengenai tepat tidaknya cara yang digunakan guru dalam pemelajaran kosakata, 3 siswa menjawab sangat tepat, 10 siswa menganggap sudah tepat, dan 3 siswa mengakui bahwa cara yang digunakan guru dalam pemelajaran kosakata kurang tepat. Berikutnya tentang menarik tidaknya kartu kata dan kartu gambar yang digunakan untuk belajar menguasai kosakata, seluruh menjawab menarik bahkan ada 2 siswa yang menyatakan sangat menarik kartu kata dan kartu gambar yang digunakan untuk belajar menguasai kosakata. Tanggapan siswa mengenai mudah tidaknya belajar menguasai kosakata dengan

kartu kata dan kartu gambar, sebagian besar siswa menganggap lebih mudah belajar menguasai kosakata.

4) Hasil Dokumentasi Siklus I

Pada siklus I, dokumentasi foto yang berupa gambar ini digunakan sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi foto yang diambil pada pada siklus I ini meliputi (1) situasi kelas pada proses awal pembelajaran, (2) aktivitas guru saat menyampaikan petunjuk pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (3) aktivitas siswa pada saat melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar kemudian menyebutkan nama benda dengan berdiri di depan kelas, (4) situasi kelas pada saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar kemudian menyebutkan nama benda dengan berdiri di depan kelas. Berikut ini deskripsi gambar pada siklus I.



Gambar 2. Situasi Kelas pada Proses Awal Pembelajaran

Gambar 2 diambil saat guru melaksanakan apersepsi dan menjelaskan pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata yang hendak dilaksanakan. Situasi tersebut menunjukkan perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu menjelaskan materi yang akan diberikan. Dalam gambar tersebut terlihat pada awal pembelajaran ada beberapa siswa yang membuat gaduh di dalam kelas, tapi keadaan tersebut tidak berlangsung lama karena siswa mulai memperhatikan penjelasan dari guru.



Gambar 3. Aktivitas Guru Saat Menyampaikan Petunjuk Pembelajaran Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata

Gambar 3 menunjukkan aktivitas guru saat menyampaikan materi. Guru memberikan penjelasan petunjuk pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Dalam gambar tersebut siswa terlihat antusias dan serius saat mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Tetapi, ada beberapa siswa yang kurang serius dan bermain sendiri ketika pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Suasana Kelas Saat Siswa Mencocokkan Kartu Gambar dengan Kartu Kata

Gambar 4 menunjukkan suasana saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata. Siswa mengeluarkan kartu kata dan kartu gambar yang ada di dalam kotak. Kemudian diletakkan di meja masing-masing siswa. Terlihat siswa memilih gambar untuk disipasangkan dengan kartu kata yang ada. Siswa begitu antusias mencocokkan kartu gambar dengan kartu

kata pada *pass picture*. Mereka melakukannya sesuai dengan penjelasan yang diberikan guru dan berhati-hati agar kartu gambar yang dicocokkan sesuai dengan kartu kata yang ada.



Gambar 5. Aktivitas Siswa pada Saat Mempresentasikan Hasil Pekerjaannya

Gambar 5 menunjukkan aktivitas siswa pada saat mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa maju ke depan kelas melaksanakan tes unjuk kerja, yaitu menunjukkan kartu kata yang telah dicocokkan dengan kartu gambar dalam *pass picture*. Serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata. Siswa terlihat hati-hati saat menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata. Dari beberapa gambar tersebut membuktikan bahwa siswa memahami penjelasan guru.

4.1.2.3 Refleksi Siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I ternyata hasil penguasaan kosakata siswa belum mencapai batas ketuntasan belajar sebesar 70. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa yang baru mencapai nilai rata-rata kelas sebesar 67,50 dan masih harus diperbaiki lagi. Hal tersebut disebabkan ada aspek tertentu yang nilainya masih sangat rendah. Selain hasil tes, berdasarkan hasil nontes dapat diungkapkan bahwa masih ada siswa yang berperilaku negatif. Suasana kelas pada siklus I masih kurang kondusif. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru masih lemah. Masih terdapat siswa yang berbicara sendiri, bercanda dengan teman, melamun, dan membuat gaduh. Perilaku negatif yang ditunjukkan ini mengakibatkan pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata kurang maksimal. Ada beberapa siswa yang kurang yakin untuk mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar yang sesuai. Karena masih anak TK, tidak semua siswa bisa dengan baik membaca kartu kata yang ada, sehingga siswa agak kesulitan mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar. Namun, guru berperan membantu anak belajar. Karena TK tidak boleh dipaksakan untuk bisa membaca dengan benar. Selain itu, pada saat tes unjuk kerja menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata di depan kelas, suara siswa kurang nyaring dan terkesan ragu-ragu.

Kesulitan-kesulitan yang dirasakan oleh siswa harus dicari jalan keluarnya agar batas ketuntasan belajar yang telah ditentukan oleh guru bias tercapai. Hal-hal yang dilakukan guru berkenaan dengan upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran selanjutnya, yaitu (1) guru memberikan motivasi

dengan cara membuat suasana pembelajaran menjadi lebih santai sehingga mereka merasa senang untuk mengikuti pembelajaran, (2) guru menjelaskan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa saat melakukan tes unjuk kerja di depan kelas, dan (3) memberikan waktu untuk memperbaiki hasil kerja mereka setelah dipresentasikan di depan kelas. Perbaikan-perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa dalam penguasaan kosakata pada siklus berikutnya.

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II

Tindakan siklus II ini dilaksanakan karena pada siklus I kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang termasuk dalam kategori cukup dan belum memenuhi batas ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Selain itu, perubahan tingkah laku siswa masih tergolong normal, belum tampak perubahan yang berarti.

Penelitian siklus II ini dilakukan dengan rencana dan persiapan yang lebih matang jika dibandingkan dengan siklus I. Dengan adanya perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran di siklus II ini, maka hasil penelitian yang berupa nilai tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori baik. Meningkatnya nilai tes unjuk kerja ini diikuti pula dengan adanya perubahan perilaku siswa, yaitu menjadi lebih aktif dan kreatif serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan media *pass picture* dan metode permainan kata. Dengan demikian, tindakan pada siklus II ini bertujuan untuk

mengatasi masalah yang ada pada siklus I. Hasil selengkapnya pada siklus II mengenai tes dan nontes diuraikan secara rinci sebagai berikut.

4.1.3.1 Hasil Tes Siklus II

Tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Tema *pass picture* yang digunakan pada tes siklus II sama dengan tema yang digunakan pada siklus I, yaitu benda-benda yang ada di sekitar kita dan yang ada di lingkungan siswa sehari-hari. Akan tetapi *pass picture* yang berbeda-beda dan lebih beragam. Hal ini bertujuan agar kosakata yang dikuasai siswa meningkat dan pengetahuan siswa bertambah. Hasil tes peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata pada siklus II secara umum dapat dilihat pada tabel 18 berikut ini.

Tabel 18. Hasil Akhir Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1	Sangat Baik	86-100	5	500	31,25	$X = \frac{1405}{16}$ $= 87,81$ (Kategori Sangat Baik)
2	Baik	76-85	9	765	56,25	
3	Cukup	60-75	2	140	12,5	
4	Kurang	<60	-	-	-	
JUMLAH			16	1405	16	

Tabel 18 dapat dijelaskan bahwa secara klasikal total nilai siswa mencapai 1405 dengan rata-rata 87,81 dalam kategori sangat baik. Melihat hasil rata-rata tersebut, penguasaan kosakata siswa telah mengalami peningkatan. Terpenuhinya

target penelitian ini tidak lepas dari perbaikan pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik sebanyak 5 siswa atau sebesar 31,25%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik sebanyak 9 siswa atau 56,25%. Sedangkan 2 siswa atau 12,5 % memperoleh nilai dalam kategori cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang. Hasil tes kumulatif dalam tabel 20 tersebut merupakan hasil gabungan aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture* dan aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas. Tabel 19 berikut ini berisi nilai siswa untuk aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture*.

Tabel 19. Hasil Tes Unjuk Kerja Aspek Benar dan Tepat Mencocokkan Kartu Kata Penjelas dengan Gambar pada Siklus II

No	Rentang Skor	Kategori	f	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1.	31-40	Sangat Baik	16	640	100	$X = \frac{640}{16}$
2.	21-30	Baik	-	-	-	16
3.	11-20	Cukup	-	-	-	= 40
4.	<10	Kurang	-	-	-	(Kategori
JUMLAH			16	640	100	Sangat baik)

Berdasarkan tabel 19 tersebut, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa pada siklus II sudah lebih baik dalam hal benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar bila dibandingkan pada siklus I. Hal ini terbukti dari rata-rata klasikal nilai siswa dalam kategori sangat memuaskan, pada aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar. Seluruh siswa atau 100% dari

jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik, dengan bobot nilai sebesar 40.

Hasil tes unjuk kerja aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture* merupakan aspek yang penting. Aspek tersebut juga sama pentingnya dengan aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata, dengan berdiri di depan kelas. Dalam perhitungan nilai kumulatif ada perbedaan antara dua aspek tersebut. Perbedaannya terletak pada skor yang didapat. Pada aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata penjelas dengan gambar pada *pass picture*, skor 40 merupakan skor maksimal. Sedangkan pada aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dengan berdiri di depan kelas, skor 60 merupakan skor maksimal. Tabel 20 di bawah ini berisi nilai yang didapat siswa ketika melaksanakan tes unjuk kerja untuk aspek menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata, dengan berdiri di depan kelas.

Tabel 20. Hasil Tes Unjuk Kerja Menyebutkan Nama Gambar yang Dicocokkan dengan Berdiri di Depan Kelas

No	Rentang Skor	Kategori	f	Bobot Skor	Persentase (%)	Hasil Klasikal
1.	46-60	Sangat Baik	5	300	31,25	$X = \frac{765}{16}$
2.	31-45	Baik	9	405	56,25	16
3.	16-30	Cukup	2	60	12,5	= 47,81
4.	<15	Kurang	-	-	-	(Kategori Sangat Baik)
JUMLAH			16	765	100	

Berdasarkan tabel 20 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar siswa sudah lebih baik dalam hal menyebutkan nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata dan berdiri di depan kelas. Hal tersebut tidak lepas dari perhatian siswa

terhadap penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, serta antusias siswa yang ingin sungguh-sungguh dalam belajar. Hal ini terbukti dengan adanya 5 siswa atau 31,25% memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik berjumlah 9 siswa atau 56,25% dari jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas. Selanjutnya, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup sebanyak 2 siswa atau 12,5%. Pada siklus II ini, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang.

4.1.3.2 Hasil Nontes Siklus II

Hasil penelitian nontes siklus II didapatkan dari hasil observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi yang berupa foto. Berikut ini penjelasan dari data nontes.

4.1.3.2.1 Hasil Observasi Siklus II

Observasi pada siklus II ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui keseluruhan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada waktu kegiatan mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Seperti dalam siklus I, observasi siklus II ini terbagi menjadi 2 aktivitas meliputi aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan aktivitas unjuk kerja siswa secara benar dan tepat mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda dengan benar dan tepat dengan berdiri di depan kelas.

Adapun aspek yang menjadi sasaran observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung terdiri atas empat aspek, meliputi (1) antusias siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, (2) keaktifan siswa, (3) kesungguhan siswa dalam pembelajaran, (4) kemauan dan semangat siswa melaksanakan tes unjuk kerja. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini terdapat beberapa perilaku siswa. Secara garis besar tidak ada kesulitan, hambatan, atau permasalahan yang cukup berarti selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mampu memahami materi dan mampu belajar mandiri. Secara umum hasil observasi dapat dilihat pada tabel 21 berikut.

Tabel 21. Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Persentase (%)
1.	Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru	15	93,75
2.	Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata	14	87,5
3.	Kesungguhan siswa dalam pembelajaran	15	81,25
4.	Siswa bersedia dan bersemangat tampil tes unjuk kerja	16	100

Berdasarkan hasil observasi, pada siklus II ini terdapat beberapa perilaku siswa yang terdeskripsi. Dalam siklus II ini sama halnya pada siklus I tidak semua siswa yang berperilaku baik selama pembelajaran maupun tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, serta menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Saat awal pembelajaran berlangsung yaitu ketika guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan permainan kata sebagian besar dari

jumlah keseluruhan siswa yang memperhatikan penjelasan guru. Siswa juga perhatian terhadap penjelasan guru berkenaan dengan pelaksanaan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, serta menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Masih ada siswa yang berbicara sendiri dan mengajak bercanda temannya. Meskipun ada siswa yang kurang perhatian, siswa tersebut dapat melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, serta menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas.

Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran kosakata dan saat tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*, kemudian menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Sikap aktif yang dilakukan siswa meliputi kecerdasan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, respon balik yang diberikan siswa, dan keberanian bertanya kepada guru tentang materi penguasaan kosakata maupun cara melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture* dilanjutkan dengan menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas. Sikap kurang aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa tersebut masih bingung dan merasa takut serta malu ketika mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture* dilanjutkan dengan menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas.

Kesungguhan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan melaksanakan tes unjuk kerja pada siklus II jauh lebih baik dibandingkan pada siklus I. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, siswa begitu serius mencocokkan kartu kata dan kartu penjelas pada *pass picture*. Sehingga mereka mampu menguasai kosakata dengan baik. Hal ini terlihat pada saat siswa melaksanakan aktivitas menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar dan kata yang benar dengan berdiri di depan kelas.

Pada siklus II ini, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap siswa yang memperhatikan secara serius penjelasan guru. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih berani mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Dan ketika guru memberikan pertanyaan siswa lebih berani menjawab. Siswa juga bersemangat dalam melaksanakan tes unjuk kerja, mereka sungguh-sungguh dalam melaksanakan tes unjuk kerja.

2) Hasil Wawancara Siklus II

Pada siklus II ini wawancara dilakukan kepada 6 siswa, yaitu 2 siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 2 siswa yang mendapat nilai baik, dan 2 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup. Terdapat 5 pertanyaan dalam wawancara ini. Adapun daftar pertanyaan dalam wawancara yang dilakukan meliputi (1) kesulitan siswa dalam belajar menguasai kosakata, (2) mengerti tidaknya pembelajaran kosakata menggunakan kartu kata dan kartu gambar, (3) keberanian siswa saat disuruh maju ke depan kelas, (4) mudah

tidaknya siswa dalam menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran, (5) kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Wawancara pada siklus II dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Berdasarkan hasil analisis data data wawancara untuk pertanyaan pertama yang berkaitan dengan pertanyaan kedua, yaitu mengenai apakah siswa mengalami kesulitan dalam belajar menguasai kosakata dan apakah siswa mengerti atau tidak pembelajaran kosakata menggunakan kartu kata dan kartu gambar. Dapat dijelaskan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar menguasai kosakata, baik mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar maupun ketika menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan ke depan kelas. Siswa juga tidak merasa malu dan takut ketika disuruh maju ke depan kelas. Seperti yang diungkapkan oleh siswa yang mendapat nilai sangat baik dengan inisial R.1 menyatakan, “nggak sulit kok belajar kosakata. Mudah, tinggal mencocokkan gambar dengan kata”. Siswa yang berinisial R.2 mengatakan, “tidak sulit”. Siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik yang berinisial R.3 menyatakan, “gampang, nggak sulit” dan siswa yang berinisial R.7 menyatakan, “tidak sulit”. Siswa yang mendapat nilai cukup juga menyatakan hal yang sama dengan siswa yang mendapat nilai sangat baik, mereka adalah siswa dengan inisial R.6 menyatakan, “aku nggak kesulitan” dan siswa yang berinisial R.10 menyatakan, “aku juga nggak kesulitan”. Dari pertanyaan pertama dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dan kategori baik merasa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran

penguasaan kosakata. Siswa yang mendapatkan nilai cukup juga tidak mengalami kesulitan mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar.

Pertanyaan kedua tentang apakah siswa mengerti atau tidak pemelajaran kosakata menggunakan kartu kata dan kartu gambar. Siswa dengan inisial R.1 dan R.2 yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik menyatakan “ya mengerti”. Siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik dan cukup juga menyatakan hal yang sama, mereka adalah siswa dengan inisial R.3, R.6, R.7, dan R.10 juga menjawab “mengerti”. Simpulan jawaban siswa mengenai mengerti tidaknya pemelajaran kosakata menggunakan kartu kata dan kartu gambar adalah secara keseluruhan siswa mengerti dengan pemelajaran penguasaan kosakata.

Pertanyaan ketiga yaitu keberanian siswa maju ke depan kelas. Untuk siswa dengan nilai sangat baik dan baik mengungkapkan hal yang sama. Mereka berani maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan di depan kelas. Berikut ungkapan dari siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik yaitu siswa dengan inisial R.1 menyatakan “tidak malu” dan siswa yang berinisial R.2 mengatakan “tidak malu”. Siswa yang mendapat nilai baik dengan inisial R.3 mengatakan “tidak”, dan siswa yang berinisial R.7 menyatakan “tidak”. Sedangkan siswa yang mendapat nilai cukup dengan inisial R.8 mengatakan “agak malu” dan siswa dengan inisial R.13 mengatakan “agak malu”. Simpulan jawaban siswa mengenai malu tidaknya maju ke depan kelas, secara umum siswa tidak malu maju ke depan kelas, hanya saja siswa yang mendapat nilai cukup merasa agak malu jika disuruh maju ke depan kelas.

Pertanyaan keempat, mudah tidaknya siswa menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran. Siswa yang mendapatkan nilai sangat baik yaitu siswa dengan inisial R.1 mengatakan “ya, lebih mudah” dan siswa yang berinisial R.2 mengatakan “lebih mudah”. Siswa yang mendapat nilai baik dengan inisial R.3 mengatakan “lebih mudah” dan siswa dengan inisial R.7 menyatakan “ya, mudah”. Siswa yang mendapat nilai cukup menyatakan hal yang sama yaitu siswa dengan inisial R.6 mengatakan “mudah” dan siswa yang berinisial R.10 mengatakan “mudah”. Simpulan jawaban siswa mengenai mudah tidaknya menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran, secara umum siswa menyatakan mudah menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran.

Pertanyaan kelima, kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Berikut ungkapan siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik. Siswa tersebut bernisial R.1 menyatakan “sangat menyenangkan, gambarnya bagus-bagus” dan siswa dengan inisial R.2 mengatakan “menyenangkan”. Siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik yaitu siswa yang berinisial R.3 mengatakan “menyenangkan”, dan siswa yang berinisial R.7 menyatakan “menyenangkan”. Sama halnya dengan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dan baik, siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup menyatakan hal yang sama dengan teman-temannya yang lain. Siswa tersebut adalah siswa yang berinisial R.6 menyatakan, “menyenangkan” dan siswa yang berinisial R.10 emngatakan “menyenangkan”.

Pada saat mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata hampir sama dengan siklus I, secara umum siswa tidak mengalami kesulitan. Hal ini dapat

dibuktikan dari hasil wawancara terhadap siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Siswa yang memperoleh nilai sangat baik merasa tidak kesulitan ketika mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata. Mereka menyatakan tidak mengalami kesulitan saat mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan di depan kelas. Siswa juga menyatakan mengerti pembelajaran penguasaan kosakata dengan gambar dan kartu kata. Siswa juga berani ketika diminta maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan. Setelah mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, siswa merasa lebih mudah dalam menguasai kosakata. Kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran yaitu siswa menyatakan senang belajar menguasai kosakata yang baru saja berlangsung. Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh siswa yang mendapat nilai rata-rata atau nilai sedang. Mereka menyatakan tidak mengalami kesulitan mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan di depan kelas. Hanya saja mereka masih malu-malu dan kurang berani untuk melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas. Setelah mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, siswa merasa lebih mudah dalam menguasai kosakata. Siswa juga menyatakan senang setelah mengikuti pembelajaran kosakata. Sementara itu, perasaan kurang senang ditunjukkan oleh siswa peraih nilai cukup. Siswa peraih nilai cukup ini memperlihatkan ekspresi kekecewaan, karena mereka membutuhkan waktu yang lebih jika dibandingkan teman-teman yang lain ketika tes unjuk kerja

mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan di depan kelas. Ejekan-ejekan dari beberapa temannya membuat mereka gugup dan terburu-buru dalam mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar pada *pass picture* dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan di depan kelas, sehingga ada beberapa kosakata yang salah ketika dicocokkan dengan kartu gambar. Meski demikian, mereka menyatakan strategi yang digunakan guru dapat membantu dan mempermudah mereka menguasai kosakata. Mereka juga menyatakan senang belajar sambil bermain.

3) Hasil Jurnal Siklus II

Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal siswa dan jurnal guru. Pengisian jurnal siswa dilakukan oleh semua siswa di kelas B-2 TK Kartika III-20 Sronдол Semarang. Pengisian jurnal guru dilakukan oleh guru. Kedua jurnal tersebut berisi ungkapan perasaan siswa dan guru selama pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata.

(1) Jurnal Guru Siklus II

Pengisian jurnal guru dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas saat penelitian. Jurnal guru ini berisi tentang segala hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang terdapat dalam jurnal guru yaitu (1) respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (2) keseriusan siswa mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui

Dari tabel tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa guru sangat puas dengan situasi pembelajaran siklus II. Siswa terlihat lebih antusias dan senang mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata. Hal tersebut terbukti dari suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Hal lain yang membuat guru puas adalah keseriusan siswa menggunakan media *pass picture*, siswa begitu bersemangat untuk tampil pertama kali di depan kelas menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan mengangkat tangan setinggi-tingginya. Kepuasan lain adalah siswa terlihat aktif terutama ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas jika dibandingkan dengan siklus I.

(2) Jurnal Siswa Siklus II

Jurnal siswa berisi tentang ungkapan perasaan siswa selama pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata berlangsung. Jurnal ini diisi oleh semua siswa. Pengisian jurnal dilakukan di luar jam pelajaran dan dilakukan oleh semua murid kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Pengisian jurnal tersebut dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Tujuan diadakan jurnal ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Jurnal siswa berisi pertanyaan tentang (1) paham tidaknya siswa terhadap pembelajaran penguasaan kosakata, (2) tepat atau tidakkah media dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam belajar menguasai kosakata (3) menarik tidaknya media *pass picture* dan metode permainan kata yang kalian gunakan

untuk belajar menguasai kosakata, (4) pendapat siswa tentang mudah tidaknya belajar kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata atau tidak perlu menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.

Pada saat guru membagikan lembar jurnal kepada siswa, siswa tampak sudah tahu apa yang hendak dilaksanakannya. Ketika guru membagikan jurnal untuk diisi oleh siswa, ada beberapa orang siswa yang menanyakan apakah mereka harus mengisi hal yang sama seperti yang pernah siswa isikan pada siklus I. Setelah guru menjelaskan apa-apa saja yang harus siswa isikan, dengan segera mereka mengisi jurnal tersebut. Secara umum hasil observasi dapat dilihat pada tabel 23 berikut.

Tabel 23. Hasil Jurnal Siswa Siklus II

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	(%)
1	Apakah kalian telah paham mengenai kosakata yang baru saja dipelajari?	Sangat paham	12	75
		Paham	4	25
		Kurang paham	-	-
		Tidak paham	-	-
2	Tepat atau tidak cara yang digunakan guru dalam pemelajaran kosakata tadi?	Sangat tepat	7	43,75
		Tepat	9	56,25
		Kurang tepat	-	-
		Tidak tepat	-	-
3	Menarikkah kartu kata dan kartu gambar yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata?	Sangat menarik	14	87,5
		Menarik	2	12,5
		Kurang menarik	-	-
		Tidak menarik	-	-
4	Lebih mudah belajar kosakata dengan kartu kata atau tidak dengan kartu kata?	Lebih mudah	16	100
		Agak mudah	-	-
		Sulit	-	-

Berdasarkan analisis dari data di atas, secara keseluruhan siswa paham dengan pemelajaran kosakata yang baru saja dipelajari. Siswa yang menyatakan bahwa pemelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture*

dengan menggunakan metode permainan kata ini sudah tepat. Media dan cara belajar juga menarik, sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar menguasai kosakata.

4) Hasil Dokumentasi Siklus II

Dokumentasi foto yang diambil pada pada siklus II ini meliputi (1) situasi kelas pada proses awal pembelajaran, (2) aktivitas guru saat menyampaikan petunjuk pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (3) aktivitas siswa pada saat melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar kemudian menyebutkan nama benda dengan berdiri di depan kelas, (4) situasi kelas pada saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar kemudian menyebutkan nama benda dengan berdiri di depan kelas. Berikut ini deskripsi gambar pada siklus II.



Gambar 6. Situasi Kelas pada Proses Awal Pembelajaran

Gambar 6 diambil saat guru melaksanakan apersepsi dan menjelaskan kembali kegiatan pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata yang hendak dilaksanakan. Dalam gambar terlihat siswa antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pada saat itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan mengulang materi yang pernah diajarkan pada siklus I. Ini dimaksudkan agar siswa bisa mengingat kembali materi yang pernah disampaikan pada siklus I. Ketika guru menanyakan kembali kosakata yang dipelajari pada siklus I, siswa bersemangat untuk menjawab pertanyaan guru dan bersemangat untuk belajar lagi mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata.



Gambar 7. Aktivitas Guru Saat Menyampaikan Petunjuk Pembelajaran Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata

Gambar 7 menunjukkan aktivitas guru saat menyampaikan materi. Guru memberikan penjelasan petunjuk pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Dalam gambar tersebut siswa terlihat antusias dan serius saat mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Siswa menjalankan instruksi dari guru dengan mulai membuka media *pass picture* yang diberikan guru. Siswa terlihat sangat gembira mendapatkan kartu kata dan kartu gambar. Ketika guru menanyakan nama gambar yang didapat siswa, siswa begitu bersemangat menjawab pertanyaan guru.



Gambar 8. Suasana Saat Siswa Mencocokkan Kartu Gambar dengan Kartu Kata

Gambar 8 menunjukkan suasana saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata. Siswa mengeluarkan kartu kata dan kartu gambar yang ada di dalam kotak. Kemudian diletakkan di meja masing-

masing siswa. Terlihat siswa memilih gambar untuk disipasangkan dengan kartu kata yang ada. Kemudian kartu gambar dan kartu kata yang telah dipasangkan ditempelkan pada selembar kertas. Siswa begitu antusias mencocokkan kartu gambar dengan kartu kata pada *pass picture*. Mereka melakukannya sesuai dengan penjelasan yang diberikan guru dan berhati-hati menempelkan kartu gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata yang ada.



Gambar 9. Aktivitas Siswa pada Saat Mempresentasikan Hasil Pekerjaannya

Gambar 9 seperti pada siklus I yang menunjukkan aktivitas siswa pada saat mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa maju ke depan kelas melaksanakan tes unjuk kerja, yaitu menunjukkan kartu kata yang telah dicocokkan dengan kartu gambar dalam *pass picture*. Serta menyebutkan nama

benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata. Dalam siklus II ini, siswa lebih mudah menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata karena kartu gambar dan kartu kata yang dicocokkan ditempelkan pada kertas. Siswa terlihat tidak merasa takut atau malu-malu ketika melaksanakan tes unjuk kerja menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata di kelas. Dari beberapa gambar tersebut membuktikan bahwa siswa memahami penjelasan guru.

4.1.3.3 Refleksi Siklus II

Hasil peningkatan penguasaan kosakata pada siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I dan sudah mencapai rata-rata klasikal yang diharapkan. Hasil tes kumulatif siklus II sebesar 85 atau dalam kategori sangat baik. Pada siklus II penguasaan kosakata siswa meningkat dan siswa berani menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata di kelas tanpa rasa malu-malu dan keraguan. Bahkan siswa merasa senang ketika diminta untuk maju ke depan kelas. Meskipun ada 2 siswa yang masih malu untuk tampil di depan kelas. Sementara itu, hasil nontes juga menunjukkan adanya perubahan sikap dan perilaku siswa ke arah positif. Siswa tampak lebih perhatian terhadap penjelasan guru dan antusias mengikuti pembelajaran. Namun, masih ada siswa yang bercanda dan bermain sendiri ketika pembelajaran. Berdasarkan hasil tes dan nontes dapat disimpulkan bahwa target penelitian tindakan kelas di kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang telah tercapai. Oleh karena itu penelitian ini hanya dilakukan dua siklus dan tidak dilanjutkan ke siklus III. Selain itu, siklus II ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan penguasaan kosakata dengan penggunaan

media *pass picture* dan metode permainan kata seperti yang dilakukan pada siklus I.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dengan prosedur melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai wujud perbaikan dari pemelajaran siklus I. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dijamin dengan menggunakan instrumen penjarung data, baik melalui tes maupun nontes. Dari hasil kedua siklus tersebut diketahui taraf peningkatan penguasaan kosakata dengan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata siswa siswa adanya perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa. Berikut ini disajikan paparan peningkatan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.

4.2.1 Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas, bahwa diperoleh hasil rata-rata nilai siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang mengalami peningkatan sebesar 25,92% yaitu dari siklus I sebesar 67,50 menjadi 85 pada siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan meliputi (1) pengkondisian siswa yang lebih baik, (2) menjelaskan kembali pemelajaran

peningkatan penguasaan kosakata dengan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata secara lebih detail, (3) menambah kegiatan pembelajaran dengan menempelkan kartu kata dan kartu gambar yang telah dicocokkan pada selembar kertas agar mempermudah siswa dalam menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan, (4) memberikan penjelasan lebih detail mengenai pelaksanaan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas serta memberikan contohnya. Semua upaya perbaikan yang peneliti lakukan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, serta mengubah sikap siswa ke arah yang lebih baik.

Pada siklus II hasil rata-rata nilai yang dicapai siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang sebesar 87,81. Hasil tersebut telah sesuai dengan target penelitian yang peneliti tetapkan minimal memperoleh nilai dengan rata-rata 70. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil dan tidak perlu diulang pada siklus berikutnya. Peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang dari rata-rata pada siklus I 72,50 menjadi 87,81 pada siklus II, meliputi peningkatan hasil tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas. Pada tabel 24 berikut ini disajikan perbandingan hasil tes sekaligus peningkatan nilai tiap aspek.

Tabel 24. Perbandingan Rata-Rata Hasil Tes dan Nilai Tiap Aspek Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	
			Nilai	%
Hasil tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata dengan penggunaan media <i>pass picture</i> dan metode permainan kata	72,50	87,81	15,31	17,43
1.1 Aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar pada <i>pass picture</i>	38,75	40	1,25	3,12
1.2 Benar dan tepat dalam menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas	28,12	47,81	19,69	41,18

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata dari siklus I ke siklus II seperti tersaji pada tabel 24, dapat dijelaskan bahwa keterampilan siswa pada setiap aspek peningkatan penguasaan kosakata mengalami peningkatan nilai. Pada tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata, kemampuan penguasaan kosakata meningkat sebesar 17,43. Kenaikan nilai tersebut dicapai siswa dari tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata yang dapat dirinci tiap aspeknya. Pada aspek benar dan tepat mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* benar kemampuan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 3,12%. Sedangkan pada aspek benar dan tepat dalam menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas kemampuan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 41,18%.

Berdasarkan analisis situasi, diketahui bahwa kondisi pembelajaran pada siklus II menunjukkan kondisi belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa tampak siap mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata. Selain itu, siswa terlihat lebih bersemangat dalam kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas.

4.2.2 Perubahan sikap Siswa setelah Penggunaan Media *Pass Picture* dan Metode Permainan Kata

Selain hasil tes, hasil nontes pada siklus II juga menunjukkan adanya perubahan perilaku dan sikap siswa ke arah yang lebih baik. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan hasil instrumen nontes siklus I dan siklus II yang meliputi observasi, wawancara, jurnal siswa, jurnal guru, dan dokumentasi foto. Tabel 25 berikut ini merupakan perbandingan hasil observasi pada siklus I dan siklus II.

Tabel 25. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1.	Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru	12	75	15	93,75
2.	Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata	12	75	14	87,5
3.	Kesungguhan siswa dalam pembelajaran	13	81,25	15	81,25
4.	Siswa bersedia dan bersemangat tampil tes unjuk kerja	15	93,75	16	100

Berdasarkan tabel 25 yang berisi perbandingan hasil observasi pada siklus I dan siklus II dapat dijelaskan bahwa perilaku dan sikap siswa mengalami perubahan setelah digunakannya media *pass picture* dengan metode permainan kata dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II yang meliputi aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata dan aktivitas siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas, terdapat 8 aspek yang diamati meliputi (1) antusias siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, (2) keaktifan siswa, (3) kesungguhan siswa dalam pembelajaran, (4) kemauan dan semangat siswa melaksanakan tes unjuk kerja. Secara umum perilaku dan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata dan aktivitas siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas mengalami peningkatan ke arah positif. Untuk aspek antusias dalam mendengarkan penjelasan guru, jika pada siklus I ada beberapa siswa yang kurang antusias mendengarkan penjelasan guru, tetapi pada siklus II hampir keseluruhan atau 93,75% siswa sudah antusias mendengarkan penjelasan guru. Jika dibandingkan antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dalam hal keaktifan siswa, siswa yang semula pada siklus I kurang aktif jika bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, pada siklus II siswa sudah berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun maju di

depan kelas. Aspek selanjutnya yaitu kesungguhan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan pada siklus II bila dibandingkan dengan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus II, siswa terlihat sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dan sungguh-sungguh mencocokkan kartu kata dengan gambar pada *pass picture* dan menyebut nama gambar dengan berdiri di depan kelas. Berikutnya adalah aspek kemauan dan semangat siswa melaksanakan tes unjuk kerja, seluruh siswa dalam satu kelas bersedia dan bersemangat melaksanakan tes unjuk kerja.

Selanjutnya perbandingan hasil wawancara siklus I dan siklus II terdapat 5 pertanyaan dalam wawancara, meliputi (1) kesulitan siswa dalam belajar menguasai kosakata, (2) strategi yang digunakan guru dapatkah membantu siswa dalam menguasai kosakata, (3) keberanian siswa saat disuruh maju ke depan kelas, (4) mudah tidaknya siswa dalam menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran, (5) kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara dapat diketahui pula perubahan sikap yang positif. Jawaban-jawaban yang diberikan siswa pada siklus II menunjukkan siswa sudah merasakan manfaat media *pass picture* dengan metode permainan kata yang diterapkan pada pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata. Hal ini dapat dibuktikan, misalnya untuk pertanyaan “sulit tidak belajar menguasai kosakata”, dari siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, kategori baik, dan kategori cukup menyatakan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan belajar menguasai kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata. Pertanyaan berikutnya “apakah strategi yang digunakan guru dapat membantu menguasai kosakata”, siswa juga menyatakan strategi yang digunakan guru dapat membantu

siswa dalam menguasai kosakata. Pertanyaan selanjutnya “berani tidak saat disuruh maju ke depan kelas” siswa menjawab berani. Pertanyaan yang keempat yaitu “mudah tidak dalam menguasai kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata”, siswa menyatakan mudah belajar menguasai kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata. Pertanyaan terakhir yaitu “bagaimana kesan kalian setelah mengikuti pembelajaran kosakata”, semua siswa menjawab senang.

Berdasarkan hasil jurnal siswa pada siklus I dan siklus II diperoleh data tentang ungkapan perasaan siswa selama pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata berlangsung. Jurnal siswa berisi tentang (1) minat siswa terhadap pembelajaran penguasaan kosakata, (2) tepat atau tidakkah media dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam belajar menguasai kosakata (3) menarik tidaknya media *pass picture* dan metode permainan kata yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata, (4) pendapat siswa tentang mudah tidaknya belajar kosakata dengan media *pass picture* dan metode permainan kata atau tidak perlu menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata. Secara keseluruhan ada perubahan sikap dan tanggapan siswa ke arah positif. Jika pada siklus I ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan menggunakan media *pass picture*, namun pada siklus II siswa tidak mengalami kesulitan lagi menggunakan media *pass picture* dalam pembelajaran kosakata yang dipelajari. Siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata ini sudah tepat. Media

dan cara belajar juga menarik, sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar menguasai kosakata.

Berdasarkan hasil jurnal guru diperoleh data mengenai segala hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Hal-hal yang terdapat dalam jurnal guru yaitu (1) respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (2) keseriusan siswa mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, (3) keseriusan siswa melaksanakan tes unjuk kerja, dan (4) situasi atau suasana kelas dengan diterapkannya penggunaan *pass picture* dan metode permainan kata pada materi peningkatan penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil jurnal guru juga menunjukkan bahwa sikap siswa pada siklus II mengalami perubahan dalam mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Hal tersebut terbukti dari suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan dibanding dengan suasana kelas pada siklus I. Hal lain yang membuat guru puas saat pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah keseriusan siswa saat mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata maupun ketika melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan ke depan kelas. Siswa begitu antusias dan sangat bersemangat untuk menjadi siswa yang pertama kali tampil melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu

gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan berdiri di depan kelas. Kepuasan lain yang juga didapat adalah suasana pembelajaran yang menyenangkan. Jika pada siklus I masih ada hal yang kurang berkenan di hati peneliti ketika melihat siswa malu-malu dan terburu-buru ketika melaksanakan tes unjuk kerja di depan kelas, sehingga ada beberapa kosakata yang tidak tepat ketika dicocokkan dengan gambar dan kesalahan dalam menyebut nama benda yang telah dicocokkan. Selain itu ada siswa yang tidak tertib yaitu mengganggu temannya yang sedang mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar dan mengambil *pass picture* milik temannya. Namun, pada siklus II hal tersebut tidak terjadi lagi. Siswa lebih tertib mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan berdiri di depan kelas. Situasi kelas pada siklus I dan siklus II saat diterapkan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Media *pass picture* yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata yang dikuasainya dan yang lebih penting siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar memperbanyak kosakata. Pada siklus II situasi kelas yang lebih tenang dan siswa terlihat sangat aktif saat melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan ke depan kelas.

Dokumentasi foto yang diambil pada siklus II sama seperti pada siklus I ini meliputi kegiatan belajar mengajar yaitu (1) situasi kelas pada proses awal pembelajaran, (2) aktivitas guru saat menyampaikan petunjuk pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan

menggunakan metode permainan kata, (3) aktivitas siswa pada saat melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar kemudian menyebutkan nama benda dengan berdiri di depan kelas, (4) situasi kelas pada saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar kemudian menyebutkan nama benda yang telah dengan berdiri di depan kelas. Berdasarkan hasil dokumentasi pada siklus II dapat dilihat bahwa keadaan yang tergambar hampir sama pada siklus I. Hanya saja pada siklus I masih ada siswa yang kurang memperhatikan pada proses awal pembelajaran, hal ini ditunjukkan adanya siswa yang bergurau saat guru menerangkan tentang pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Berikut ini disajikan tabel 26 perbandingan hasil dokumentasi foto siklus I dan siklus II.

Tabel 26. Perbandingan Dokumentasi Foto Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
	
<p>Gambar 1. Situasi Kelas pada Proses Awal Pembelajaran</p>	<p>Gambar 1. Situasi Kelas pada Proses Awal Pembelajaran</p>



Gambar 2. Aktivitas Guru Saat Menyampaikan Petunjuk Pemelajaran Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata

Siklus I



Gambar 2. Aktivitas Guru Saat Menyampaikan Petunjuk Pemelajaran Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata

Siklus II



Gambar 3. Suasana Saat Siswa Mencocokkan Kartu Gambar dengan Kartu Kata



Gambar 3. Suasana Saat Siswa Mencocokkan Kartu Gambar dengan Kartu Kata



Gambar 4. Aktivitas Siswa pada Saat Mempresentasikan Hasil Pekerjaannya



Gambar 4. Aktivitas Siswa pada Saat Mempresentasikan Hasil Pekerjaannya

Berdasarkan hasil dokumentasi pada pada tabel 26 di atas dapat dijelaskan pada gambar I dan II, menggambarkan situasi kelas yang belum kondusif. Pada gambar 2 terlihat siswa serius memerhatikan penjelasan dari guru. Pada siklus II siswa terlihat bersemangat menjawab pertanyaan dari guru. Meskipun terlihat siswa yang bicara sendiri. Pada gambar 3 terlihat siswa sangat serius mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar. Pada gambar 4 siklus I dan II terlihat siswa menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan berdiri di depan kelas, siswa begitu semangat menyebutkan nama benda.

Berdasarkan data tes maupun data nontes pada siklus I dan siklus II dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II nilai rata-rata klasikal meningkat sebesar 25,92%. Hal tersebut dipengaruhi perubahan perilaku dan sikap siswa ke arah positif, terbukti dari hasil observasi siklus II yang menunjukkan penurunan jumlah siswa yang berperilaku negatif selama pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan

kata maupun ketika melaksanakan tes unjuk kerja mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan ke depan kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata.

4.2.3 Perbandingan Hasil Penelitian Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media *Pass Picture* dengan Menggunakan Metode Permainan Kata dengan Penelitian Sebelumnya

Peningkatan kemampuan penguasaan kosakatan merupakan kemampuan siswa yang perlu dibanggakan. Sebelum diberlakukan tindakan siklus I dan siklus II, kemampuan penguasaan kosakata siswa masih kurang. Setelah dilakukan pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata sangat membantu siswa dalam menguasai kosakata.

Media *pass picture* dan metode permainan kata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata. Pada tahap prasiklus, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata tergolong masih rendah. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh hanya sebesar 55,62 atau dalam kategori kurang. Pada siklus I rata-rata klasikal nilai siswa mencapai 67,50 atau dalam kategori cukup. Dan pada siklus II rata-rata nilai siswa dalam suatu kelas mencapai 85 atau dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari

siklus I sebesar 67,50 dan siklus II sebesar 85. Nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 23,95 atau sebesar 25,92%. Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata diposisikan sebagai pelengkap penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut meliputi penelitian yang dilakukan oleh Ekawati (2002), Nugroho (2003), Sumiyati (2004), Darningsih (2005), dan Anisa (2008).

Ekawati (2002), judul penelitiannya adalah *Peningkatan Kemampuan Menguasai Kosakata dengan Media Sandikata pada Siswa Kelas II D SMU N Weleri*. Hasil penelitiannya yaitu adanya peningkatan rata-rata skor pada prasiklus sebesar 72, setelah tindakan siklus I sebesar 80, dan setelah tindakan siklus II hasil rata-rata skor siswa dalam menguasai koskata dengan menggunakan media sandikata sebesar 93. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perubahan sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran, lebih tertib, dan keingintahuannya tentang pelajaran kosakata bahasa Indonesia lebih besar.

Nugroho (2003), dengan penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media Boneka dan Gambar pada Siswa Kelas Kosakata I SD Kaligentong I Ampel Boyolali* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini terbukti dari data pada tes awal menuju siklus I mengalami peningkatan terbesar 84,25%, sedangkan pada siklus I menuju siklus II meningkat sebesar 97,24%. Pada pratindakan, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 42,14, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata siswa lebih meningkat dibandingkan pada siklus I sebesar 81,96 atau 97,24%.

Sumiyati (2004), judul penelitiannya yaitu *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Permainan Kartu Kuartet pada Anak TK Bernardus Kelompok BI Tahun Ajaran 2003-2004*. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui penggunaan kartu kuartet. Hal ini terbukti dari hasil akhir tes siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 76,95 dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas sebesar 92,92. Perubahan tingkah laku atau sikap yang ditunjukkan dalam pembelajaran. Pada observasi awal siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias ketika diberi pelajaran kosakata, setelah dilaksanakan siklus I dan II tampak para terlihat lebih siap dan antusias mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata.

Darningsih (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata untuk Memahami Wacana Bahasa Inggris melalui Penggunaan Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas I-A SMP Negeri 2 Semarang* berhasil dalam dua siklus. Dengan penggunaan media permainan *scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini terbukti dari hasil akhir tes siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 70,11 dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas sebesar 80,12. Perubahan tingkah laku atau sikap yang ditunjukkan dalam pembelajaran. Pada observasi awal siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias ketika diberi pelajaran kosakata, setelah dilaksanakan siklus I dan II tampak para terlihat lebih siap dan antusias mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata.

Anisa (2008) dengan penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Media Wall Chart pada Siswa Kelas 1 SD N 05 Bangsri Kabupaten Jepara* menunjukkan keberhasilan. Kemampuan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *wall chart* dalam pembelajaran kosakata. Hal ini terbukti dari hasil tes akhir siklus I sampai siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 64,25 dalam kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,5 dalam kategori baik.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut ini.

- 1) Kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang setelah mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata mengalami peningkatan. Hasil data tes pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 72,50 termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II menghasilkan nilai rata-rata kelas sebesar 87,81 atau dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak. Jadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II sebanyak 15,31 atau sebesar 17,43%. Hasil yang dicapai tersebut sudah memenuhi target yang telah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata.
- 2) Peningkatan hasil tes juga diikuti oleh perubahan tingkah laku siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang ke arah yang lebih positif setelah dilaksanakan pembelajaran penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan metode permainan kata mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil nontes yang meliputi hasil observasi, jurnal, wawancara,

dan dokumentasi foto. Siswa pada siklus I cenderung pasif, kurang memerhatikan penjelasan dan tugas yang diberikan oleh guru. Namun, pada siklus II perilaku siswa mengalami perubahan. Siswa terlihat lebih senang, aktif dan serius mengikuti pembelajaran ataupun melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, mereka terlihat antusias dan menikmati proses pembelajaran sehingga kelas terlihat hidup dan tugas-tugas yang diberikan guru dapat diselesaikan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan pada simpulan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

- 1) Para guru bahasa Indonesia atau guru kelas sebaiknya menggunakan media dan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa. Salah satu alternatif dengan penggunaan media *pass picture* dan metode permainan kata dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Media *pass picture* dan metode permainan kata akan membantu memudahkan siswa menguasai kosakata. Media dan metode pembelajaran ini juga menyenangkan bagi siswa, karena siswa bisa belajar sambil bermain.
- 2) Para siswa sebaiknya tidak menganggap remeh pembelajaran penguasaan kosakata. Hendaknya siswa juga harus bersungguh-sungguh dalam belajar memperbanyak penguasaan kosakata.
- 3) Para peneliti atau praktisi pendidikan bidang bahasa hendaknya dapat melakukan penelitian yang serupa, namun dengan media dan metode

pemelajaran yang berbeda sehingga diperoleh berbagai alternatif media dan metode pemelajaran penguasaan kosakata.



DAFTAR PUSTAKA

- Amaliafitri. 2009. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Pra Sekolah*. <http://amaliafitri.wordpress.com/2009/04/29/perkembangan-bahasa-anak-usia-pra-sekolah/> (Diunduh 4 Februari 2010).
- Annisa. 2008. *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Media Wall Chart pada Siswa Kelas 1 SD N 05 Bangsri Kabupaten Jepara*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Afniyanti. 2006. *Pentingnya Penggunaan Gambar untuk Memperjelas Pengertian pada Peserta Didik*. <http://afniyanti.wordpress.com/2006/06/12/pentingnya-penggunaan-gambar-untuk-memperjelas-pengertian-pada-peserta-didik/> (Diunduh 28 Januari 2010).
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pengajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Berky. 1995. *Game, Studying for Child*. <http://blog.unila.ac.id/santimarlia/files/2009/08/makinova-im-blog.pdf/> (Diunduh 12 Januari 2010).
- Budiman. 1997. Jenis-jenis Permainan Bahasa. <http://budiman.wordpress.com/2010/blog-budiman-permainan-bahasa/> (Diunduh 12 Januari 2010).
- Chaer, Abdul. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dardjowiddjojo, Soenjono. 2000. *Echa: Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- _. 2005. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Darningsih. 2005. *Peningkatan Penguasaan Kosakata untuk Memahami Wacana Inggris melalui Penggunaan Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas I-A SMP Negeri 2 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. 2003. Keterampilan Membaca Pemahaman. Dirjen Pedidikan Dasar dan Menengah. Dirjen Pendidikan Dasar.
- Ekawati. 2002. *Peningkatan Kemampuan Menguasai Kosakata dengan Media Sandikata pada Siswa Kelas II D SMU N Weleri*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Ena, Auda Teda. 2004. *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course). [www.ialf.edu/kibbipa/papers/oudate daena.doc](http://www.ialf.edu/kibbipa/papers/oudate_daena.doc) (Diunduh 12 Maret 2010)
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Indriani, Indah. 2008. *Karakteristik Media Pembelajaran*. [http:// indteacher.wordpress.com/2009/04/29/karakteristik-media-pemelajaran/](http://indteacher.wordpress.com/2009/04/29/karakteristik-media-pemelajaran/) (Diunduh 3 Februari 2010).
- Iskandarwassid, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nation. Paul. 2005. *Children in Second Language Acquisition*. *Modern language Journal* 48: 213-215. <http://journal-of-language-acquisition-language-for-children/> (Diunduh pada 27 Mei 2009).
- Nugroho. 2003. *Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media Boneka dan Gambar pada Siswa Kelas Kosakata I SD Kaligentong I Ampel Boyolali*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. *PELLBA 3: Pertemuan Linguistik Lembaga Bahasa Atmajaya Ketiga*. Jakarta: Kanisius.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali.
- Samsudin. 2008. *Pemelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sapri. 2008. *Metode Pembelajaran Bahasa*. (online). <http://sapri-wordpress.com/2008/08/29/metode-pembelajaran-bahasa/> (Diunduh pada 24 April 2009).
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Sumiyati. 2004. *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Permainan Kartu Kuartet pada Anak TK Bernardus Kelompok BI Tahun Ajaran 2003-2004*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Suyatno. 2004. *Teknik Pemelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.

Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.



SATUAN KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

KELOMPOK : B

SEMESTER : I

TEMA : LINGKUNGAN

Pertemuan I

HAR/ TGL	INDIKATOR	KEGIATAN PEMELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan nama benda yang diperlihatkan • Menunjukkan beberapa gambar yang diminta • Memahami permainan dan melakukan bermacam-macam permainan 	<p>Berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas.</p> <p>1. Kegiatan awal, 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan salam bersama-sama • Guru bertanya jawab kepada siswa tentang nama benda-benda yang ada di sekitar atau lingkungan siswa • Guru memperlihatkan <i>pass picture</i> dan mengambil salah satu gambar • Kemudian guru mengambil salah satu kata untuk dicocokkan dengan gambar yang ada • Guru menjelaskan bahwa gambar tersebut memiliki nama dan menyampaikan karakteristik benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu menyebutkan nama dan menunjukkan benda sesuai dengan namanya. <p>2. Kegiatan inti, 40 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi <i>pass picture</i> • Siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan 	<p><i>Pass picture</i> (yang berupa kotak berisi kartu gambar dan kotak berisi kartu kata)</p>	<p>Menggunakan pedoman penilaian dan pedoman observasi pada lembar yang terpisah</p>

		<p>mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kotak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saling memberi informasi dengan teman sebangkunya tentang nama binatang yang dicocokkan dengan kartu kata <p>3. Istirahat, 30 menit</p> <p>4. Kegiatan akhir, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepuk tangan sambil menyanyikan lagu ‘Di sini senang’ • Guru mengulas materi pada kegiatan inti • Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada pada lingkungan sekitar siswa • Guru memberi tugas rumah kepada siswa untuk berlatih menyebutkan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu • Berdoa dan salam 		
--	--	---	--	--

2010

Semarang, 12 November

Peneliti,

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576

Mengetahui,

SATUAN KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

KELOMPOK : B

SEMESTER : I

TEMA : LINGKUNGAN

Pertemuan II

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATAN PEMELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan Nama benda yang diperlihatkan • Menunjukkan beberapa gambar yang diminta • Memahami permainan dan melakukan bermacam-macam permainan 	<p>Berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas.</p> <p>1. Kegiatan awal, 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan salam bersama-sama • Guru bertanya jawab kepada siswa untuk mengingat materi tentang nama benda-benda yang ada di sekitar atau lingkungan siswa • Guru memperlihatkan kotak gambar dan mengambil salah satu gambar yang ada • Guru memperlihatkan kotak kata dan memilih kemudian mengambil salah satu kata untuk dicocokkan dengan gambar yang ada • Guru menjelaskan bahwa gambar tersebut memiliki nama dan menyampaikan karakteristik benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu menunjukkan nama benda yang diperlihatkan <p>2. Kegiatan inti, 40 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kotak gambar dan kotak kata • Siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kotak • Siswa saling memberi informasi 	<p><i>Pass picture</i> (yang berupa kotak berisi kartu gambar dan kotak berisi kartu kata)</p>	<p>Menggunakan pedoman penilaian dan pedoman observasi pada lembar yang terpisah</p>

		<p>dengan teman sebangkunya tentang nama benda-benda yang ada di sekitar siswa yang kemudian dicocokkan dengan kartu kata</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa tampil ke depan kelas untuk memperlihatkan dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata <p>3. Istirahat, 30 menit</p> <p>4. Kegiatan akhir, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepuk tangan sambil menyanyikan lagu ‘Di sini senang’ • Guru .mengulas materi pada kegiatan inti • Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda di sekitar atau lingkungan siswa yang berlangsung hari itu • Guru menyampaikan bahwa besok akan diadakan tes, sehingga siswa siswa diminta agar belajar memahami nama-nama benda untuk memperbanyak kosakata • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu • Berdoa dan salam 		
--	--	--	--	--

2010

Semarang, 13 November

Peneliti,

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576

Mengetahui,

SATUAN KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

KELOMPOK : B

SEMESTER : I

TEMA : ALAM

Pertemuan III

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATAN PEMELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan nama benda yang diperlihatkan • Menunjukkan beberapa gambar yang diminta • Memahami permainan dan melakukan bermacam-macam permainan 	<p>Berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas.</p> <p>1. Kegiatan awal, 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan salam bersama-sama • Siswa bersama guru mengingat kembali pertemuan sebelumnya • Guru menanyakan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran menguasai kosakata • Guru memperlihatkan kotak gambar dan kotak kata untuk dicocokkan • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu tes mencocokkan dan menunjukkan nama benda yang diperlihatkan di depan kelas <p>2. Kegiatan inti, 10 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh mencocokkan dan menunjukkan nama benda yang di depan kelas • Siswa diberi kotak gambar dan kotak kata • Siswa dipandu guru untuk mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kotak <p>3. Evaluasi, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siapa siswa yang berani duluan maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama gambar atau benda yang telah dicocokkan • Kemudian setiap siswa tampil ke depan kelas untuk menyebutkan 	<p><i>Pass picture</i> (yang berupa kotak berisi kartu gambar dan kotak berisi kartu kata)</p>	<p>Menggunakan pedoman penilaian dan pedoman observasi pada lembar yang terpisah</p>

		<p>nama gambar atau benda yang telah dicocokkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang masih kurang baik ketika tampil di depan kelas, diminta untuk mencocokkan dan menyebutkan nama benda di hadapan teman sebangkunya dengan diawasi guru <p>4. Istirahat, 30 menit</p> <p>5. Kegiatan akhir, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepuk tangan sambil menyanyikan lagu ‘Di sini senang’ • Guru .mengulas materi pada kegiatan inti • Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, nama binatang, dan nama buah-buahan yang berlangsung hari itu • Guru memberi nasihat kepada siswa untuk selalu berlatih memperbanyak penguasaan kosakata di rumah • Guru dan siswa menutup kegiatan dengan menyimpulkan materi pembelajaran penguasaan kosakata • Berdoa dan salam 		
--	--	---	--	--

PERPUSTAKAAN UNNES Semarang, 15 November 2010

Peneliti,

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576

Mengetahui,

Lampiran 2. SKH Siklus II

SATUAN KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGAN

Pertemuan I

HAR/ TGL	INDIKATOR	KEGIATAN PEMELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan nama benda yang diperlihatkan • Menunjukkan beberapa gambar yang diminta • Memahami permainan dan melakukan bermacam-macam permainan 	<p>Berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas.</p> <p>1. Kegiatan awal, 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan salam bersama-sama • Guru bertanya jawab kepada siswa tentang nama benda-benda yang ada di sekitar atau lingkungan siswa • Guru memperlihatkan <i>pass picture</i> dan mengambil salah satu gambar yang ada • Kemudian mengambil salah kartu kata untuk dicocokkan dengan gambar yang ada • Guru menjelaskan bahwa gambar tersebut memiliki nama dan menyampaikan karakteristik benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu menyebutkan nama dan menunjukkan benda sesuai dengan namanya. <p>2. Kegiatan inti, 40 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kotak gambar dan kotak kata • Siswa dipandu guru untuk mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kotak • Siswa saling memberi informasi 	<p><i>Pass picture</i> (yang berupa kotak berisi kartu gambar dan kotak berisi kartu kata)</p>	<p>Menggunakan pedoman penilaian dan pedoman observasi pada lembar yang terpisah</p>

		<p>dengan teman sebangkunya tentang nama binatang yang dicocokkan dengan kartu kata</p> <p>3. Istirahat, 30 menit</p> <p>4. Kegiatan akhir, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepuk tangan sambil menyanyikan lagu ‘Di sini senang’ • Guru .mengulas materi pada kegiatan inti • Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada pada lingkungan sekitar siswa • Guru memberi tugas rumah kepada siswa untuk berlatih menentukan dan menyebutkan nama benda yang berada di sekitar siswa dan besok setiap siswa akan di tes • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu • Berdoa dan salam 		
--	--	---	--	--

Semarang, 13 Desember 2010
Peneliti,

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576

Mengetahui,

SATUAN KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : REKREASI

Pertemuan II

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATAN PEMELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan nama benda yang diperlihatkan • Menunjukkan beberapa gambar yang diminta • Memahami permainan dan melakukan bermacam-macam permainan 	<p>Berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas.</p> <p>1. Kegiatan awal, 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan salam bersama-sama • Guru bertanya jawab kepada siswa untuk mengingat materi tentang nama binatang • Guru memperlihatkan kotak gambar dan mengambil salah satu gambar yang ada • Guru memperlihatkan kotak kata dan memilih kemudian mengambil salah satu kata untuk dicocokkan dengan gambar yang ada • Guru menjelaskan bahwa gambar tersebut memiliki nama dan menyampaikan karakteristik benda yang telah dicocokkan dengan kartu kata • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu menunjukkan nama benda yang diperlihatkan <p>2. Kegiatan inti, 40 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan kertas pada siswa • Siswa diberi kotak gambar dan kotak kata • Siswa dipandu guru untuk mendiskusikan dan mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kotak • Siswa saling memberi informasi 	<p><i>Pass picture</i> (yang berupa kotak berisi kartu gambar dan kotak berisi kartu kata)</p>	<p>Menggunakan pedoman penilaian dan pedoman observasi pada lembar yang terpisah</p>

		<p>dengan teman sebangkunya tentang nama benda-benda yang ada di sekitar siswa yang kemudian dicocokkan dengan kartu kata, kemudian ditempel pada kertas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa tampil ke depan kelas untuk memperlihatkan dan menyebutkan nama benda yang telah dicocokkan dan ditempel pada kertas <p>3. Istirahat, 30 menit</p> <p>4. Kegiatan akhir, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepuk tangan sambil menyanyikan lagu ‘Di sini senang’ • Guru mengulas materi pada kegiatan inti • Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama binatang yang berlangsung hari itu • Guru memberi nasihat kepada siswa agar memahami nama-nama benda untuk memperbanyak kosakata • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu • Berdoa dan salam 		
--	--	---	--	--

Semarang, 14 Desember

P 2010 PUSTAKAAN
UNNES

Peneliti,

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576

Mengetahui,

SATUAN KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

KELOMPOK : B

SEMESTER : I

TEMA : BINATANG DAN BUAH-BUAHAN

Pertemuan III

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATAN PEMELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan nama benda yang diperlihatkan • Menunjukkan beberapa gambar yang diminta • Memahami permainan dan melakukan bermacam-macam permainan 	<p>Berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas.</p> <p>1. Kegiatan awal, 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan salam bersama-sama • Siswa bersama guru mengingat kembali pertemuan sebelumnya • Guru menanyakan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran menguasai kosakata • Guru memperlihatkan <i>pass picture</i> untuk dicocokkan • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu, yaitu berlatih mencocokkan dan menempelkan <i>pass picture</i> pada kertas untuk nantinya diperlihatkan dan disebutkan nama bendanya di depan kelas <p>2. Kegiatan inti, 10 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh mencocokkan dan menunjukkan nama benda yang di depan kelas • Siswa dipandu guru untuk mencocokkan dan menempelkan <i>pass picture</i> pada kertas untuk nantinya diperlihatkan dan disebutkan nama bendanya di depan kelas <p>3. Evaluasi, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siapa siswa yang berani duluan maju ke depan kelas untuk menyebutkan nama gambar atau benda yang telah dicocokkan dan ditempel pada kertas 	<p><i>Pass picture</i> (yang berupa kotak berisi kartu gambar dan kotak berisi kartu kata)</p>	<p>Menggunakan pedoman penilaian dan pedoman observasi pada lembar yang terpisah</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudian setiap siswa tampil ke depan kelas untuk menyebutkan nama gambar atau benda yang telah dicocokkan ditempel pada kertas • Siswa yang masih kurang baik ketika tampil di depan kelas, diminta untuk mencocokkan dan menyebutkan nama benda di hadapan teman sebangkunya dengan diawasi guru <p>4. Istirahat, 30 menit</p> <p>5. Kegiatan akhir, 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tepuk tangan sambil menyanyikan lagu ‘Di sini senang’ • Guru mengulas materi pada kegiatan inti • Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran menentukan nama benda yang berada di lingkungan sekitar siswa, nama binatang, dan nama buah-buahan yang berlangsung hari itu. • Guru memberi nasihat kepada siswa untuk selalu memperbanyak penguasaan kosakata di rumah • Guru dan siswa menutup kegiatan dengan menyimpulkan materi pembelajaran penguasaan kosakata • Berdoa dan salam 		
--	--	---	--	--

PERPUSTAKAAN
UNNES

Semarang, 15 Desember

2010

Peneliti,

Arin Nur Khomsah
NIM 2101406576

Mengetahui,

Lampiran 3. Pedoman Observasi Siklus I dan Siklus II

PEDOMAN OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES PEMELAJARAN
SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Nomor Responden	Kategori Perilaku Siswa				Keterangan
		1	2	3	4	
1	R-1					Sikap Siswa 1. Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru. 2. Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata 3. Kesungguhan siswa dalam pemelajaran 4. Siswa bersemangat dalam
2	R-2					
3	R-3					
4	R-4					
5	R-5					
6	R-6					
7	R-7					
8	R-8					
9	R-9					
10	R-10					
11	R-11					Pengisian √ : Melakukan - : Tidak melakukan
12	R-12					
13	R-13					
14	R-14					
15	R-15					
16	R-16					
17	R-17					
18	R-18					

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Siklus I dan siklus II

PEDOMAN WAWANCARA

SIKLUS I DAN SIKLUS II

Hari/ Tanggal :

Kelas : B.....

Nomor :

1. Senang atau tidak dengan pembelajaran yang baru disampaikan?
2. Mengerti tidak pembelajaran yang diterangkan dengan kartu kata dan kartu gambar?
3. Lebih mudah belajar kosakata dengan kartu gambar atau tidak dengan kartu gambar?
4. Malu tidak disuruh maju ke depan kelas?

JAWABAN

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 5. Pedoman Jurnal Guru Siklus I dan Siklus II

**PEDOMAN JURNAL GURU
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Guru Pengampu :
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/ Semester : B/ I
Hari/ Tanggal :
Tempat : TK Kartika III- Srandol Semarang

Pertanyaan

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata?
2. Apakah siswa serius dalam mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata?
3. Apakah siswa serius dalam mengerjakan tugas dari peneliti?
4. Bagaimana situasi dan suasana kelas ketika menggunakan media *pass picture* dan menerapkan metode permainan kata dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata?

Lampiran 6. Pedoman Jurnal Siswa Siklus I dan Siklus II

**PEDOMAN JURNAL SISWA
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Nama : Hari :
Kelas : Tanggal :
Nomor : Materi :

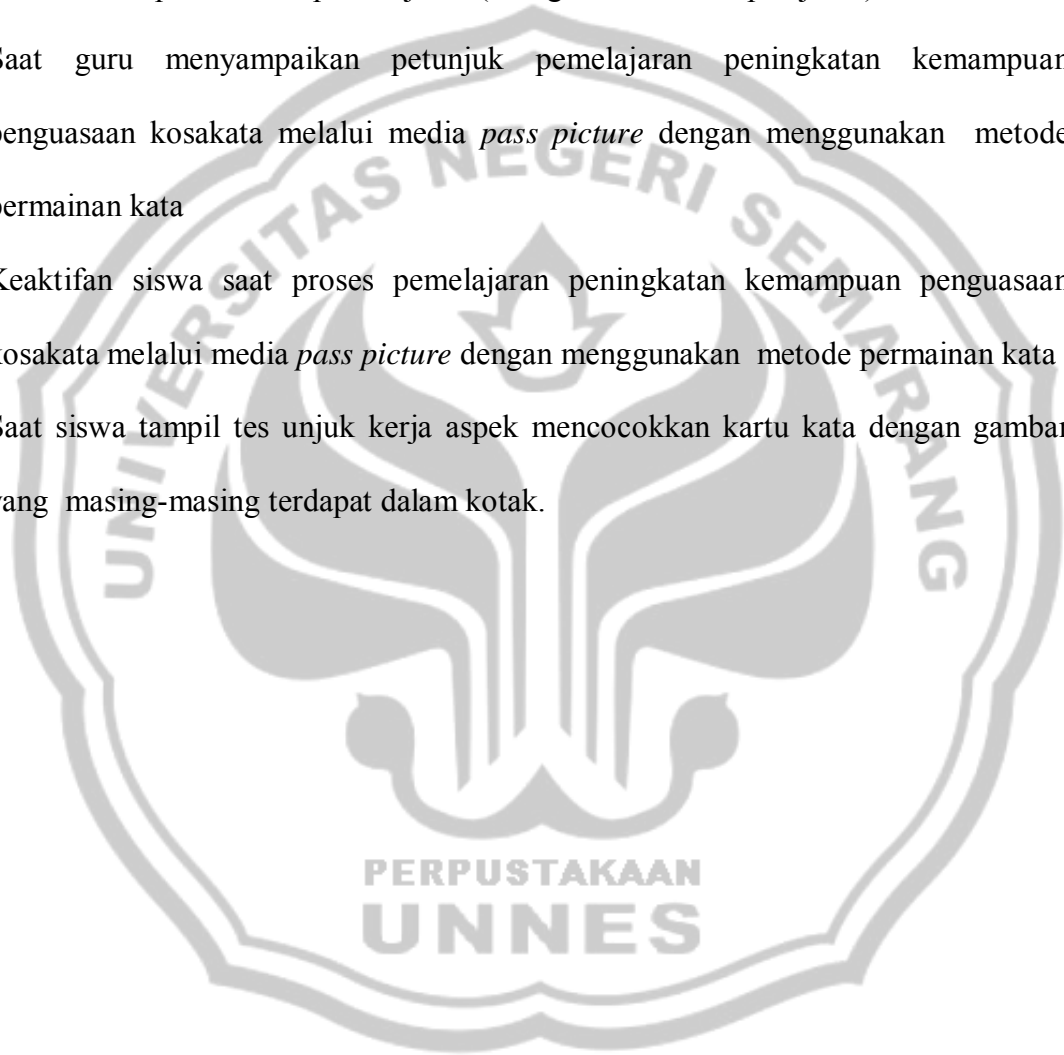
1. Apakah kalian paham mengenai kosakata yang baru saja dipelajari?
2. Tepat atau tidak cara yang digunakan guru dalam pembelajaran kosakata?
3. Menarik tidak kartu kata dan kartu gambar yang kalian gunakan untuk belajar menguasai kosakata?
4. lebih mudah belajar kosakata dengan kartu kata atau tidak dengan kartu kata atau tidak?

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 7. Pedoman Dokumentasi Foto Siklus I dan Siklus II

PEDOMAN DOKUMENTASI FOTO**SIKLUS I DAN SIKLUS II**

1. Situasi kelas proses awal pembelajaran (saat guru membuka pelajaran)
2. Saat guru menyampaikan petunjuk pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata
3. Keaktifan siswa saat proses pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata
4. Saat siswa tampil tes unjuk kerja aspek mencocokkan kartu kata dengan gambar yang masing-masing terdapat dalam kotak.



Lampiran 8 Daftar Nama Siswa

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS B-2 TK KARTIKA III-20
SRONDOL SEMARANG**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	Cheisa Aprianna Putri	Perempuan
2	Dhimas Saktiawan S.	Laki-laki
3	Deni Anjar P.	Laki-laki
4	Dista Amanda	Perempuan
5	Ferry Bagus Saputra	Laki-laki
6	Farel Damara P.	Laki-laki
7	Ganesa D.	Laki-laki
8	Ilham Eka S.	Laki-laki
9	Maylla M.	Perempuan
10	M.R. Al-Muzzacky	Laki-laki
11	Peter Gidion W.	Laki-laki
12	Rahmad Bagus T.	Laki-laki
13	Rinata Pratiwi	Perempuan
14	Silvi Indah Safitri	Perempuan
15	Tenaya Maula P.	Perempuan
16	Zaqi Assafiq	Laki-laki

Lampiran 9. Daftar Nilai Prasiklus

DAFTAR NILAI PRASIKLUS

NO	No. Responden	Aspek Penilaian		Skor	Nilai Akhir	Kriteria
		1	2			
1	R-1	30	20	50	50	Kurang
2	R-2	40	20	60	60	Cukup
3	R-3	30	20	50	50	Kurang
4	R-4	30	20	50	50	Kurang
5	R-5	30	20	50	50	Kurang
6	R-6	40	20	60	60	Cukup
7	R-7	30	20	50	50	Kurang
8	R-8	30	20	50	50	Kurang
9	R-9	30	20	50	50	Kurang
10	R-10	30	20	50	50	Kurang
11	R-11	30	20	50	50	Kurang
12	R-12	30	20	50	50	Kurang
13	R-13	30	20	50	50	Kurang
14	R-14	30	20	50	50	Kurang
15	R-15	40	20	60	60	Cukup
16	R-16	30	20	50	50	Kurang
Jumlah		510	320	830	830	

Lampiran 10. Daftar Nilai Siklus I

NILAI SIKLUS I

NO	No. Responden	Aspek Penilaian		Skor	Nilai Akhir	Kriteria
		1	2			
1	R-1	40	60	100	100	Sangat Baik
2	R-2	40	45	85	85	Baik
3	R-3	40	30	70	70	Cukup
4	R-4	40	45	85	85	Baik
5	R-5	40	30	70	70	Cukup
6	R-6	30	15	45	45	Kurang
7	R-7	40	30	70	70	Cukup
8	R-8	40	30	70	70	Cukup
9	R-9	40	30	70	70	Cukup
10	R-10	30	15	45	45	Kurang
11	R-11	40	30	70	70	Cukup
12	R-12	40	45	85	85	Baik
13	R-13	40	30	70	70	Cukup
14	R-14	40	45	85	85	Baik
15	R-15	40	30	70	70	Cukup
16	R-16	40	30	70	70	Cukup
Jumlah		620	460	1160	1160	

Keterangan : 1) aspek pertama, siswa benar dan tepat mencocokkan kartu kata pada *pass picture*,

2) aspek kedua, mampu menyebut nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata secara lisan berdiri di depan kelas.

Lampiran 11. Daftar Nilai Siklus II

DAFTAR NILAI SIKLUS II

NO	No. Responden	Aspek Penilaian		Skor	Nilai Akhir	Kriteria
		1	2			
1	R-1	40	60	100	100	Sangat Baik
2	R-2	40	60	100	100	Sangat Baik
3	R-3	40	45	85	85	Baik
4	R-4	40	45	85	85	Baik
5	R-5	40	60	100	100	Sangat Baik
6	R-6	40	30	70	70	Cukup
7	R-7	40	45	85	85	Baik
8	R-8	40	45	85	85	Baik
9	R-9	40	45	85	85	Baik
10	R-10	40	30	70	70	Cukup
11	R-11	40	45	85	85	Baik
12	R-12	40	60	100	100	Sangat Baik
13	R-13	40	45	85	85	Baik
14	R-14	40	60	100	100	Sangat Baik
15	R-15	40	45	85	85	Baik
16	R-16	40	45	85	85	Baik
Jumlah		640	500	1405	1405	

Keterangan : 1) aspek pertama, siswa benar dan tepat mencocokkan kartu kata pada *pass picture*,

2) aspek kedua, mampu menyebut nama gambar yang telah dicocokkan dengan kartu kata secara lisan berdiri di depan kelas.

Lampiran 12. Hasil Observasi Siklus I

HASIL OBSERVASI SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : B/ I

Tempat : TK Kartika III- Sronдол Semarang

No	Nomor Responden	Kategori Perilaku Siswa			
		1	2	3	4
1	R-1	√	√	√	√
2	R-2	√	√	√	√
3	R-3	√	-	√	√
4	R-4	√	√	√	√
5	R-5	√	√	√	√
6	R-6	-	-	√	√
7	R-7	√	√	√	√
8	R-8	√	√	√	√
9	R-9	√	√	-	√
10	R-10	-	√	√	√
11	R-11	-	√	√	-
12	R-12	√	√	√	√
13	R-13	√	-	√	√
14	R-14	√	√	-	√
15	R-15	√	√	√	√
16	R-16	√	√	V	√
JUMLAH		12	12	13	15
Persentase (%)		75	75	81,25	93,75

Keterangan : (1) Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru.
 (2) Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata
 (3) Kesungguhan siswa dalam pembelajaran
 (4) Siswa bersedia dan bersemangat melaksanakan tes unjuk kerja.

Lampiran 13. Hasil Observasi Siklus II

HASIL OBSERVASI SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : B/ I

Tempat : TK Kartika III- Srandol Semarang

No	Nomor Responden	Kategori Perilaku Siswa			
		1	2	3	4
1	R-1	√	√	√	√
2	R-2	√	√	√	√
3	R-3	√	-	√	√
4	R-4	√	√	√	√
5	R-5	√	√	√	√
6	R-6	-	-	√	√
7	R-7	√	√	√	√
8	R-8	√	√	√	√
9	R-9	√	√	√	√
10	R-10	√	√	-	√
11	R-11	√	√	√	√
12	R-12	√	√	√	√
13	R-13	√	√	√	√
14	R-14	√	√	√	√
15	R-15	√	√	√	√
16	R-16	√	√	√	√
JUMLAH		15	14	15	16
Persentase (%)		93,75	87,5	93,75	100

Keterangan : (1) Siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru.
 (2) Siswa aktif saat belajar penguasaan kosakata
 (3) Kesungguhan siswa dalam pembelajaran
 (4) Siswa bersedia dan bersemangat melaksanakan tes unjuk kerja.

Lampiran 14. Hasil Wawancara Siklus I

HASIL WAWANCARA SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Kelas/ Semester : B/ I
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 15 November 2010
 Tempat : TK Kartika III- Srandol Semarang
 Responden : 1,6,3,8,10,13, 14

1. Apakah kalian kesulitan dalam belajar menguasai kosakata?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “nggak sulit kok belajar kosakata. Mudah, tinggal mencocokkan gambar dan kata”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “gampang, nggak sulit”.
- R.14 menyatakan, “tidak sulit”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.8 menyatakan, “aku nggak kesulitan, tapi aku malu maju di depan kelas”
- R.13 menyatakan, “aku juga nggak kesulitan, tapi aku takut kalau maju di depan kelas”.

Kategori siswa yang mendapat nilai kurang

- R.6 menyatakan, “aku nggak bisa cepat mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar dan malu sama teman-teman”
- R.10 menyatakan, “aku bingung, nyebutkan nama gambar di depan kelas”.

2. Mengerti tidak pemelajaran kosakata memakai dengan kartu kata dan kartu gambar?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “ya, mengerti”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “mengerti”.
- R.14 menyatakan, “mengerti”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.8 menyatakan, “mengerti sedikit”
- R.13 menyatakan, “agak mengerti”.

Kategori siswa yang mendapat nilai kurang

- R.6 menyatakan, “kurang mengerti”
- R.10 menyatakan, “tidak mengerti”.

3. Malu tidak disuruh maju ke depan kelas?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “tidak malu”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “tidak”.
- R.14 menyatakan, “tidak”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.8 menyatakan, “malu”
- R.13 menyatakan, “malu”.

Kategori siswa yang mendapat nilai kurang

- R.6 menyatakan, “malu”
- R.10 menyatakan, “malu”.

4. Apakah sekarang kalian lebih mudah dalam menguasai kosakata?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “ya, lebih mudah”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “lebih mudah”.
- R.14 menyatakan, “ya, mudah”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.8 menyatakan, “mudah kelas”
- R.13 menyatakan, “mudah,”.

Kategori siswa yang mendapat nilai kurang

- R.6 menyatakan, “agak sulit belajar kosakata, aku bingung”.
- R.10 menyatakan, “sulit”.

5. Bagaimana kesan-kesan kalian setelah pembelajaran ini berlangsung?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “sangat menyenangkan, gambarnya bagus-bagus”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

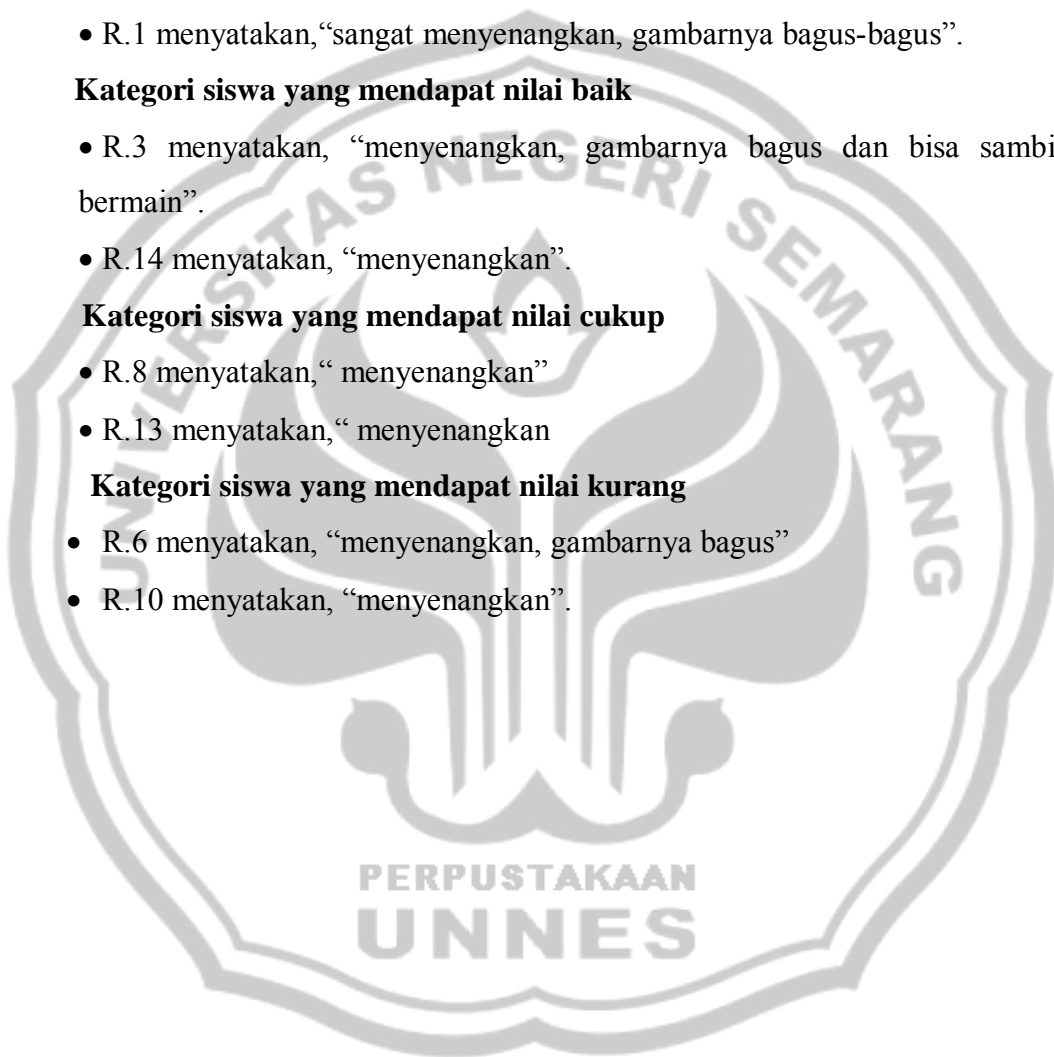
- R.3 menyatakan, “menyenangkan, gambarnya bagus dan bisa sambil bermain”.
- R.14 menyatakan, “menyenangkan”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.8 menyatakan, “menyenangkan”
- R.13 menyatakan, “menyenangkan”

Kategori siswa yang mendapat nilai kurang

- R.6 menyatakan, “menyenangkan, gambarnya bagus”
- R.10 menyatakan, “menyenangkan”.



Lampiran 15. Hasil Wawancara Siklus II

HASIL WAWANCARA SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Kelas/ Semester : B/ I
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 15 Desember 2010
 Tempat : TK Kartika III- Srandol Semarang
 Responden : 1,2,3,6,7,10

1. Apakah kalian kesulitan dalam belajar menguasai kosakata?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “nggak sulit kok belajar kosakata. Mudah, tinggal mencocokkan gambar dan kata”.
- R.2 mengatakan, “tidak sulit”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “gampang, nggak sulit”.
- R.7 menyatakan, “tidak sulit”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.6 menyatakan, “aku nggak kesulitan”.
- R.10 menyatakan, “aku juga nggak kesulitan”.

2. Mengerti tidak pemelajaran kosakata memakai dengan kartu kata dan kartu gambar?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “ya, mengerti”.
- R.2 mengatakan, “mengerti”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “mengerti”.
- R.7 menyatakan, “mengerti”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.6 menyatakan, “mengerti”.
- R.10 menyatakan, “mengerti”.

3. Malu tidak disuruh maju ke depan kelas?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “tidak malu”.
- R.2 menyatakan, “tidak malu”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “tidak”.
- R.7 menyatakan, “tidak”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.8 menyatakan, “agak malu”.
- R.13 menyatakan, “agak malu”.

4. Apakah sekarang kalian lebih mudah dalam menguasai kosakata?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “ya, lebih mudah”.
- R.2 menyatakan, “lebih mudah”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “lebih mudah”.
- R.7 menyatakan, “ya, mudah”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.6 menyatakan, “mudah”.
- R.10 menyatakan, “mudah,”.

”.

5. Bagaimana kesan-kesan kalian setelah pembelajaran ini berlangsung?

Kategori siswa yang mendapat nilai sangat baik

- R.1 menyatakan, “sangat menyenangkan, gambarnya bagus-bagus”.
- R.2 menyatakan, “menyenangkan”.

Kategori siswa yang mendapat nilai baik

- R.3 menyatakan, “menyenangkan, gambarnya bagus”.
- R.7 menyatakan, “menyenangkan”.

Kategori siswa yang mendapat nilai cukup

- R.6 menyatakan, “menyenangkan”
- R.10 menyatakan, “menyenangkan”

Lampiran 16. Hasil Jurnal Guru Siklus I

HASIL JURNAL GURU SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : B/ I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 15 November 2010

Tempat : TK Kartika III- Srandol Semarang

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata?

Jawab : Siswa menunjukkan respon yang positif pada saat pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang terlihat senang ketika mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Mereka cukup antusias dalam menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.

2. Apakah siswa serius dalam mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata?

Jawab: Siswa serius dan memerhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, meskipun ada beberapa siswa yang bercanda ketika pembelajaran berlangsung.

3. Apakah siswa serius dalam mengerjakan tugas dari peneliti?

Jawab: Keseriusan saat mengerjakan tugas dan tampil tes unjuk kerja agar mendapatkan nilai yang bagus.

4. Bagaimana situasi dan suasana kelas ketika menggunakan media *pass picture* dan menerapkan metode permainan kata dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata?

Jawab: Situasi dan suasana kelas ketika pembelajaran pemerolehan kosakata berlangsung kurang kondusif, masih ada beberapa anak yang membuat suasana kelas menjadi ramai. Namun, secara keseluruhan sudah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran penguasaan kosakata dengan baik.



Lampiran 17. Hasil Jurnal Guru Siklus II

HASIL JURNAL GURU SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/ Semester : B/ I
Hari/ Tanggal : Sabtu, 15 November 2010
Tempat : TK Kartika III- Srandol Semarang

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata?

Jawab : Siswa menunjukkan respon yang positif pada saat pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang terlihat senang ketika mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata. Mereka sangat antusias dalam menggunakan media *pass picture* dan metode permainan kata.

2. Apakah siswa serius dalam mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui media *pass picture* dengan menggunakan metode permainan kata?

Jawab: Sudah ada peningkatan siswa lebih serius dan memerhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, dibandingkan dengan yang terjadi ketika pembelajaran siklus I.

3. Apakah siswa serius dalam mengerjakan tugas dari peneliti?

Jawab: Siswa terlihat serius mengerjakan tugas dari peneliti dengan gambar, baik ketika mencocokkan kartu kata maupun ketika menyebutkan nama benda yang dicocokkan di depan kelas.

4. Bagaimana situasi dan suasana kelas ketika menggunakan media *pass picture* dan menerapkan metode permainan kata dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata?

Jawab: Situasi dan suasana kelas ketika pembelajaran pemerolehan kosakata berlangsung sudah kondusif, meki ada beberapa siswa yang bercanda.



Lampiran 19. Bentuk Soal Siklus I

BENTUK SOAL SIKLUS I

Cocokkan kartu kata dengan kartugambar yang ada!



GUNTING

KAMERA

SANDAL

MEJA

KURSI

Lampiran 20. Bentuk Soal Siklus II

BENTUK SOAL SIKLUS II

Cocokkan kartu kata dengan kartugambar yang ada!

**DURIAN****TAS****SRIKAYA****KUCING****HARIMAU****BURUNG**