

## EFEKTIVITAS PERMAINAN STORY CARD TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Nurfitriany Fakhri<sup>(1)</sup>, Amirah Aminanty Agussalim<sup>(2)</sup>, Amalia Ramadhani<sup>(3)</sup>, Magfira Diah  
Lestari<sup>(4)</sup>, Sahril Buchori<sup>(5)\*</sup>

*Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar. Indonesia <sup>(1234)</sup>*

*Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Indonesia <sup>(5)</sup>*

sahril.buchori@unm.ac.id

---

**Abstrak:** Learning to use story card media can help children to memorize and quickly remember the words they have learned. This study aims to determine the effect of story card games on the ability to remember the English vocabulary of SDIT Plus Qurthuba students. The study uses a pre-posttest design experimental method. The participants in this study were 22 students in class III C which were divided into two groups, the experimental group and the control group. This study uses independent sample t-test data analysis techniques using JASP 0.14.1.0 software. The results showed that there was an influence of story card games on the ability to remember the English vocabulary of SDIT Plus Qurthuba students

**Kata Kunci:** *English vocabulary, story cards game, elementary student*

### PENDAHULUAN

Memahami kosakata sangat penting untuk penguasaan bahasa kedua (Reynolds & Shih, 2019). Menguasai kosakata lebih penting daripada menguasai keterampilan bahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, ketika mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Hal ini dikarenakan kosakata menjadi dasar utama bagi siswa dalam berkomunikasi (Lukas et al., 2020). Menghafal dalam bahasa kedua melibatkan kemampuan untuk menghafal ribuan kata. Lebih dari tiga ribu kelompok kata diperlukan untuk memahami bacaan dan bahasa Inggris lisan (Nation, 2013). Schmitt (2000) menegaskan bahwa untuk mengembangkan penguasaan kosakata, siswa juga harus mengetahui bentuk kata-kata tersebut, seperti cara pengucapan, ejaan, dan penggunaan tata bahasa. Siswa diharuskan mempelajari kosakata sebagai alat yang memungkinkan untuk menentukan ekspresi mana yang diperlukan dan mudah dipahami agar komunikasi menjadi efektif. Para peneliti telah banyak melakukan penelitian untuk mengetahui metode yang paling efisien dalam mempelajari begitu banyak kosa kata yang digunakan untuk berbagai tujuan. Menurut Fredericks, Blumenfeld, dan Paris (2004), tiga komponen keterlibatan belajar siswa adalah (1) perilaku (tindakan yang dilakukan), (2) emosional (kesenangan dan sikap dalam mengerjakan proses pembelajaran), dan (3) kognitif (jumlah usaha yang diinvestasikan dalam mempelajari dan mengingat materi).

Laufer (1989) menemukan bahwa 95 persen dari teks kosakata harus diketahui agar seseorang berhasil memahami konteks dari suatu kalimat. Hu dan Nation (2000) menyimpulkan bahwa sekitar 98% dari kata-kata dalam sebuah teks harus diketahui agar dapat dipahami dengan baik dan juga membantu individu dalam memprediksikan kata-kata yang tidak diketahui secara efektif dari konteksnya. Cakupan kosakata 95-98% ini bergantung pada tiga variabel: 1. bentuk teks 2. durasi teks dan 3. keseragaman teks (Nation, 2001). Menentukan tingkat penguasaan kosakata yang diperlukan untuk membaca tanpa bantuan bergantung pada tiga faktor yang disebutkan di atas, yang pada akhirnya ditentukan oleh penggunaan bahasa siswa.

Siswa sering terlibat dalam berbagai kegiatan dan menggunakan berbagai strategi untuk memperoleh kosakata. Sering kali, kegiatan pembelajaran kosakata dibandingkan untuk menentukan mana yang paling efisien. Menggunakan kartu kata untuk mempelajari kosakata sangat bermanfaat, bila dibandingkan dengan mempelajari daftar kata. Webb, Yanagisara, dan Uchiara (2020) menemukan bahwa kartu kata menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan kosakata. Kegiatan menggunakan kartu kata memiliki keunggulan yaitu terpusat, efisien, dan efektif (Nation, 2013), yang berkontribusi pada kekuatan pembelajaran kosakata. Hal ini dapat terjadi karena siswa dapat memfokuskan perhatian dengan mudah terhadap kata-kata yang tidak dikenal apabila diberikan dengan menggunakan kartu kata (Reynolds, Wu, dan Shih, 2020). Melalui penggunaan kartu kata, sejumlah besar kata dapat dipelajari dalam waktu singkat (Nation, 2013). Hal ini menjadi sangat efektif karena kartu kata dapat digunakan untuk pembelajaran reseptif dan produktif. Selain itu, Kuo dan Ho (2012) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan kartu kata dibandingkan dengan kegiatan kosakata lainnya. Oleh karena itu, di antara berbagai kegiatan pembelajaran kosakata yang dapat diakses oleh siswa, kartu kata dipilih sebagai fokus analisis.

Elgort (2011) berpendapat bahwa pemerolehan kosakata berpasangan adalah teknik yang tepat dalam membangun asosiasi antar kata sehingga makna bahasa kedua dapat dipahami dengan cepat. Daftar kata, kartu kata dari kertas, dan kartu kata elektronik adalah contoh dari berbagai jenis kosakata berpasangan. Kosakata dipelajari secara sistematis dengan menggunakan kartu kata. Kartu kata biasanya menampilkan kata dalam bahasa kedua di satu sisi dan terjemahan bahasa Inggris di sisi lain. Siswa menggunakan kartu tersebut untuk memperoleh dan meninjau kosakata dengan cepat. Meskipun demikian, kartu kata kertas memiliki keterbatasan tertentu. Meskipun ada konsensus umum bahwa memperoleh kosakata dengan kartu kata bermanfaat, harus diakui bahwa variabel lain dapat meningkatkan atau menurunkan keefektifannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat banyak variabel yang mempengaruhi hasil pembelajaran kosakata terlepas dari strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh siswa. Hal ini termasuk bagaimana strategi tersebut diimplementasikan (Uchihara, Webb & Yanagisawa, 2019) dan kemahiran pelajar bahasa (Webb, Yanagisawa, & Uchihara, 2020) untuk sebagian besar strategi pembelajaran kosakata yang dilatih, termasuk penggunaan kartu kata. Hal ini termasuk aspek pengetahuan kata (Nation, 2013) dan jenis kartu kata (Chen dan Chan, 2019) sehubungan dengan

penggunaan kartu kata. Selain itu, kartu kata hanya bisa efektif jika siswa telah dilatih dalam penggunaannya (Reynolds, Wu, & Shih, 2020). Oleh karena itu, variabel-variabel ini harus dipertimbangkan untuk menentukan apakah kartu kata efektif dalam penguasaan kosakata. Untuk mengatasi masalah ini, para peneliti dalam penelitian ini menggunakan kartu kata dalam bentuk kartu cerita untuk membantu siswa belajar dan meninjau kata-kata baru. Penelitian ini menginvestigasi penghafalan kosakata bahasa Inggris baru oleh siswa sekolah dasar dengan menggunakan kartu cerita.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan *metode pre-test-post-test control group design*. Pengukuran dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa kelas 3B SDIT Plus Qurthuba yang terbagi atas kelompok eksperimen (12 siswa) dan kelompok kontrol (10 siswa) dengan menggunakan teknik berpasangan berdasarkan dari nilai hasil ulangan harian terakhir di semester 1.

Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* berupa 15 aitem soal isian kosakata di dalam *story card*. Skor siswa yang diperoleh dari setiap aitem dihitung dari kata yang ditulis dengan tepat. Setiap kata yang benar mendapatkan skor satu dan kata yang salah mendapatkan skor nol. Metode untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu *Uji Mann-Whitney U*. Metode ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Semua pengujian tersebut akan dilakukan menggunakan *software JASP 0.14.1.0*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan nilai sig.p yang lebih dari taraf nyata ( $0.061 < 0,05$ ) sebelum diberikan perlakuan kepada dua kelompok yang berarti kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

**Tabel 1. Hasil Pre-Test**

<i>Independent Samples T-Test</i>			
	W	p	<i>Rank-Biserial Correlation</i>
Hasil	31.500	0.061	-0.475

**Tabel 2. Hasil Post-Test**

<i>Independent Samples T-Test</i>			
	W	p	<i>Rank-Biserial Correlation</i>
Hasil	9000	0.001	-0.850

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengingat yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan terdapat dari nilai Sig.p ( $0,001 < 0,05$ ). Kelompok yang diberikan perlakuan memiliki skor kemampuan mengingat lebih tinggi daripada kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif pada siswa(i) Sekolah Dasar, jika diselaraskan dengan usia maka perkembangan kognitif yang terjadi adalah pada tahap operasional konkret. Fase ini berlangsung di usia 6 sampai 12 tahun. Pada tahap ini, anak dapat menggunakan pikiran atau tindakan, tetapi masih terbatas pada pemahaman tentang objek fisik (Fitriyani & Nulanda, 2017).

Cara yang efektif untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak SD berdasarkan perkembangan kognitifnya dengan menggunakan media atau alat bantu visual agar anak dapat aktif dalam menemukan dan mengeksplorasi yang bisa mereka ketahui. Metode pengajaran yang digunakan sebagian besar guru bahasa dalam metode pengajaran kosakata adalah metode pengajaran dalam bentuk tanya jawab atau pertanyaan tugas. Metode pengajaran yang biasanya digunakan tidak mendukung siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris karena siswa sulit mengingat kosakata yang telah mereka pelajari. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan dapat dikatakan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi yang menyebabkan hasil belajar anak menjadi tidak maksimal (Putri & Ariati, 2018).

Beberapa penelitian mendukung hasil dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti. Meskipun belajar dengan menggunakan daftar kata terbukti menjadi teknik yang efektif untuk pembelajaran yang disengaja (Hulstijn, 2001; Nation, 2013), namun belajar dengan menggunakan desain kartu kata menunjukkan bukti bahwa kartu kata merupakan metode yang lebih efektif (Laufer, 2003; Nakata, 2008; Waring, 2004).

Beberapa faktor yang dijelaskan oleh Nakata (2008) dan Nation (2013) mendeskripsikan keandalan kartu kata sebagai metode pembelajaran kosakata yang dilatih. Kartu kata memfasilitasi ingatan aktif akan bentuk kata bahasa Inggris dan maknanya secara mandiri, karena setiap bentuk disajikan pada sisi yang berbeda. Selain itu, karena kata-kata disajikan secara individual, sehingga tidak ada bantuan dari efek daftar, yang oleh Nation dan Webb (2011) disebut sebagai pembelajaran serial.

Kartu kata juga menyediakan metode yang efisien dalam hal waktu untuk latihan secara berulang, karena siswa dapat dengan cepat meninjau kata-kata tanpa memerlukan alat bantu belajar tambahan. Selain itu, pengulangan dengan metode ini lebih mudah diterapkan daripada menggunakan buku catatan atau daftar pasangan kata. Para siswa dapat memisahkan kartu kata untuk fokus pada kata-kata yang tidak dikenal atau kata-kata baru dan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk kata-kata yang lebih sederhana atau lebih dikenal yang seharusnya disajikan dalam satu daftar. Selain itu, karena kata-kata disajikan secara individual dan dapat diacak secara rutin, efek daftar dan pembelajaran berurutan tidak mungkin terjadi. Menurut Mondria dan Mondria-de

Vries (1994), sistem kartu kata juga fleksibel dalam hal konten; terjemahan, sinonim, fungsi bahasa, dan pengucapan dapat ditambahkan ke dalam kartu.

Temuan dari penelitian ini memiliki potensi untuk bermanfaat bagi beberapa pihak. Penelitian ini memberikan saran bagi para peneliti yang telah menyelidiki pemerolehan kosakata melalui penggunaan kartu kata. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran untuk arah penelitian di masa depan. Kedua, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi para pengajar tentang bagaimana memasukkan kartu kata ke dalam pengajaran di kelas dan pelatihan keterampilan bagi para siswa.

## KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggabungkan permainan akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media story card dapat membuat anak menjadi mudah memahami dan mengingat kosakata karena disajikan dengan cara bermain. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan terhadap story card dengan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada Siswa(i) SDIT Plus Qurthuba. Hal tersebut dihasilkan berdasarkan perolehan hasil yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan ditunjukkan oleh nilai Sig.p ( $0,001 < 0,05$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

- Chen, R. W., and Chan, K. K. (2019). Using augmented reality flashcards to learn vocabulary in early childhood education. *J. Educ. Comput. Res.* 57, 1812–1831. doi: 10.1177/0735633119854028
- Elgort, I. (2011). Deliberate learning and vocabulary acquisition in a second language. *Language Learning* 61(2), pp. 367–413.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Fredericks, J., Blumenfeld, P., & Paris, A. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. doi:10.3102/00346543074001059
- Hu, M., & Nation, I.S.P. (2000) Unknown vocabulary density and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language*, 13(1), 403–430.
- Hulstijn, J. (2001) Intentional and incidental second language vocabulary learning: reappraisal of elaboration, rehearsal, and automaticity. In: P. Robinson (Ed.), *Cognition and second language instruction* (pp. 258-286). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kuo, Y., and Ho, H.-Y. (2012). Effects of word card strategy versus word list strategy on Taiwanese EFL junior high school students' vocabulary retention. *Electr. J. Foreign Lang. Teach.* 9, 26–45.

- Laufer, B. (1989). What Percentage Of Text-Lexis Is Essential For Comprehension?. In C. Lauren and M. Nordman (eds.), *Special Language: From Humans Thinking to Thinking Machines* (pp. 126–132). Clevedon: Multilingual Matters.
- Laufer, B. (2003). Vocabulary acquisition in a second language: Do learners really acquire most vocabulary by reading? Some empirical evidence. *Canadian Modern Language Review/ LaRevue canadienne des langues vivantes*, 59, 567-587. doi:10.3138/cmlr.59.4.567
- Lukas, B. A., Patrick, F. I. A., Chong, G., Jaino, N. B., and Yunus, M. M. (2020). Using U-NO-ME Card Game to Enhance Primary One Pupils' Vocabulary. *Int. J. Learn. Teach. Educ. Res.* 19, 304–317. doi: 10.26803/ijlter.19.5.19
- Mondria, J. A., & Mondria-de Vries, S. (1994). Efficiently memorizing words with the help of word cards and “hand computer”: Theory and applications. *System*, 22(1), 47–57. doi: 10.1016/0346-251x(94)90039-6
- Nakata, T. (2008). English vocabulary learning with word lists, word cards and computers: implications from cognitive psychology research for optimal spaced learning. *ReCALL*, 20, 3-20. doi:10.1017/s09583440080002
- Nation, I.S.P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge Univeristy Press.
- Nation, I.S.P., & Webb, S. (2011). *Researching and Analyzing Vocabulary*. Boston, MA: Heinle/Cengage.
- Putri, A. K., & Ariati, J. (2018). *Pengaruh Permainan Story card terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Inggris*. (Doctoral dissertation, Undip).
- Reynolds, B. L., and Shih, Y.-C. (2019). The Learning Effects of Student Constructed Word Cards as Homework for The Adolescent English Language Classroom. *System* 81, 146–162. doi: 10.1016/j.system.2019.01.005
- Reynolds, B. L., Wu, W.-H., and Shih, Y.-C. (2020). Which elements matter? Constructing word cards for vocabulary growth. *SAGE Open* 10, 1–12. doi: 10.1177/2158244020919512
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching: A vocabulary research manual*. United Kingdom: Palgrave Mac Millan