

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DENGAN MENGGUNAKAN ALPHABET GAME PADA SISWA
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AZZAHIDIN PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

JULI WAKANA

NIM. 10714001182

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DENGAN MENGGUNAKAN ALPHABET GAME PADA SISWA
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AZZAHIDIN PEKANBARU**



Oleh

**JULI WAKANA
NIM. 10714001182**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Alphabet Game pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru*, yang ditulis oleh Juli Wakana

NIM.10714001182 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Kasim Riau.

Pekanbaru, 08 Mei 2012 M

Menyetujui

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Inggris

Pembimbing

Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd.

Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Alphabet Game pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru, yang ditulis oleh Juli Wakana NIM. 10714001182 telah diujikan dalam Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Sya'ban 1433 H/05 Juli 2012 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris.

Pekanbaru, 15 Sya'ban 1433 H
05 Juli 2012 M

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M.Pd

Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd

Penguji I

Penguji II

Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Dedi Wahyudi, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag

PENGHARGAAN

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Sholawat dan salam buat panutan umat Nabi besar Muhammad SAW yang telah berhasil merubah pikiran manusia yang berlandaskan fikiran semata kepada tradisi yang berlandaskan Al-Qur'an dan hadits Rasulullah SAW. Semoga kita tetap berpegang kepada dua pusaka yang ditinggalkan Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini berjudul "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Alphabet Game pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Pekanbaru" yang merupakan hasil karya penulis yang disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Riau.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya telah banyak melibatkan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

1. Yang terhormat rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Prof. DR. H. M. Nazir.
2. Yang terhormat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Ibu DR. Hj. Helmiati, M.Ag serta seluruh akademika yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.
3. Yang terhormat ketua jurusan PBI Ibu DR. Hj. Zulhidah, M.Pd yang sekaligus adalah dosen pembimbing penulis sendiri yang senantiasa memberikan motivasi, bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Yang terhormat Ketua Pengelola Program P2KG beserta staf-stafnya.
5. Yang terhormat Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya, semoga Allah membalas jasa-jasanya.
6. Yang terhormat kepala Madrasah Ibtidaiyah azzahidin Pekanbaru Bapak Ayub, S.Ag dan seluruh staf akademika Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru, yang telah membantu selama proses penelitian .
7. Yang terhormat ayahanda Abu Samah dan Ibunda Saniem.

8. Yang tersayang suamiku Aziz Muslim Lubis.
9. Yang tercinta temanku Ratna Juita, Sabni Yulianza, Nurhidayu, Zerdi M. Zein, dan yang lainnya yang maaf tidak disebut nama-namanya satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik moril ataupun yang lainnya.

Selain itu sebagai manusia tentu tidak terlepas dari khilaf dan salah, dan penulis pun menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun selalu penulis nantikan dengan tangan terbuka. Akhirnya kepada Yang Maha Kuasa penulis selalu bermohon semoga skripsi ini bermanfaat.

Pekanbaru, 23 Juli 2012

Penulis

JULI WAKANA

NIM. 10714001182

ABSTRACT

JuliWakana (2012): Improving English Vocabulary Mastery by Using Alphabet Game at the Four Year of Students at Azzahidin Islamic Elementary Schools Pekanbaru

The research was conducted due to the low ability of students' in mastering the English vocabulary. This study aimed at finding out how the use of alphabet games can improve the students' mastery at grade 4 Azzahidin Islamic Elementary Schools Pekanbaru

This study was class room action research, carried out for three months. It was done in two cycles, which consisted of two meetings for each cycle

The researcher did the research based on the procedures of class room action research namely: planning, action, observation, and reflection. The data were obtained from observation checklist and test.

It was found that the use of alphabet game on the first cycle showed the increase the ability to master English vocabulary. In the second cycle some improvements was made during the learning process. In this second cycle English vocabulary at grade 4 students by using the alphabet game is increasing. The second cycle showed that the mastery of English vocabulary by using the alphabet game can be said to be increasing.

From both of cycles, It was known that the use of alphabet games can improve the students' vocabulary mastery at grade 4 Azzahidin Islamic Elementary School Pekanbaru.

ABSTRAK

Juli Wakana (2012): Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Alphabet Game pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan alphabet game dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 4 Madrasah ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru?

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 tahun pembelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan alphabet game untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Agar penelitian ini berhasil, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti adalah 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Keseluruhan tahapan ini dilakukan dalam 2 siklus.

Penggunaan alphabet game pada siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa. Pada siklus kedua diadakan beberapa perbaikan selama proses pembelajaran. Pada siklus kedua ini kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada santri kelas 4 dengan menggunakan alphabet game semakin meningkat.

Dari kedua siklus yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan alphabet game dapat dikatakan meningkat.

المفردات اللغة الانجليزية ريقة لعب (2012) :
الابجدية المدرسة الابتدائية ألهدين باكن بارو
هذابحث العلم تقدم بخفض قدر التلاميذ فى المفردات اللغة الانجليزية.
المسألة فى هذابحث العلم هى هل تستطيع ان ترتفع التلاميذ فى المفردات
اللغة الانجليزية بطريقة لعب الابجدية
ألهدين باكن بارو؟
هذابحث العلم هم تلاميذ الرابع للسنة الدراسية 2011-
2012 بعدد واحد و عشرين تلميذا ومفعوله هو استعمال لعب الابجدية لارتفاع
الانجليزية.

ح بحت العلم الخطو الفصل جيدادون عون معوق لصلافة بحت العلم,
الباحثة فى طبق بمرور بحت العلم خطو الفصل يعنى:

1.

2. تنفيذ الخط

3.

4.

إستعمال لعب الابجدية فى الدور الأول يؤشر أن قدر مفردات اللغة
الانجليزية. و فى الدور الثانى يؤقد بعض لإصلاح حين عملية تعليمية, و فيه
قدر مفردات اللغة الانجليزية للفصل الرابع بإستعمال لعب الابجدية فى مادة
اللغة الإنجليزية زيادة لإرتفاع.

إستعمال الدورين يؤشر أن قدر مفردات اللغة الانجليزية تستطيع أن

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Istilah.....	6
C. Rumusan Istilah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangk Teoretis.....	9
B. Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Berfikir	19
D. Indikator Keberhasilan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek Penelitian	23
B. Tempat Penelitian	23
C. Rancangan Penelitian.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskriptif Setting Penelitian	30
B. Hasil Penelitian	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Data Guru Madrasah IbtidaiyahAzzahidin	34
Tabel 2	Data KeadaanSiswa Madrasah IbtidaiyahAzzahidin.....	35
Tabel 3	Data SaranadanPrasarana Madrasah IbtaiyahAzzahidin	35
Tabel 4	Data KemampuanSiswadalamMenguasaiKosa kata BahasaInggrisSebelumTindakan	38
Tabel 5	HasilObservasiAktivitasSiswadenganMenggunakan alphabet Game	41
Tabel 6	KemampuansiswadalamMenguasaiKosa kata BahasaInggris padaSiklus I	43
Tabel 7	Aktivitas Guru dalamKegiatanMeningkatkanKosa kata dengan Alphabet Game padaSiklus II	46
Tabel 8	AktivitasSiswadalamKegiatanMeningkatkanKosa kata dengan Alphabet Game padaSiklus II	36
Tabel 9	PeningkatanAktivitas Guru dalamKegiatanMeningkatkanKosa kata dengan Alphabet Game padaSiklus I dan II	50
Tabel 10	AktivitasSiswadalamKegiatanMeningkatkanKosa kata dengan Alphabet Game padaSiklus I dan II	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi. Orang bisa berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan bahasa. Membawa ide, pendapat, pikiran, dan perasaan. Bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama di Indonesia yang digunakan untuk transfer dan mendapatkan pengetahuan, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, dan membangun hubungan internasional. Hal ini yang mendasari bahasa Inggris diajarkan sejak dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Tujuan pembelajaran bahasa sebagaimana yang dinyatakan Enung Nur Aeni, M.Pd mengatakan bahwa bahasa terdiri dari empat aspek, yaitu, keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.¹

Begitu juga dalam mempelajari bahasa Inggris Firmansyah Diyata, M.Pd juga menyatakan bahwa ada empat keahlian yang idealnya harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu : speaking, reading, listening, dan writing.² Dengan menguasai empat keahlian tersebut maka akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran dan pencapaian indikator dalam setiap materi pembelajaran bahasa Inggris yang ada.

Seseorang yang menguasai ke-empat aspek keterampilan bahasa itu juga harus didukung dengan penguasaan kosa kata yang baik. Penguasaan

¹ Enung Nuraeni. *Pintar Bahasa Indonesia*. Jakarta; PT Wahyu Media, 2010)h. iii

² Diyata, Firmansyah. *Let's Talk English Now*. (Bandung; PT Kawan Pustaka. 2010) h.1

kosakata dengan baik akan membuat orang memahami apa yang didengar, dibaca, ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang lain.

Kosakata atau dalam bahasa Inggris disebut dengan vocabulary, adalah salah satu komponen penting dalam berbahasa. Dengan menguasai vocabulary secara baik maka dapat menghubungkan empat keterampilan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Nunan bahwa, “kosa kata adalah bagian penting yang memudahkan dalam menggunakan bahasa kedua, karena tanpa sebuah kosa kata yang benar bahasa tidak akan dapat berfungsi secara struktur dan akan susah untuk dipahami.”³

Keterampilan dalam mengungkapkan ide atau pun gagasan dalam bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan sangat dipengaruhi oleh banyak sedikitnya kosa kata yang telah diketahui dan dipahami tentang berbagai hal disamping juga pengetahuan tentang Tata Bahasa Inggris (English Grammar).⁴

Menguasai vocabulary dengan baik akan membuat penguasaan berbahasa juga semakin baik. Menyampaikan bahasa lisan akan lebih mudah dan jelas dipahami apabila kosakata di kuasai dengan baik. Penyampaian bahasa dalam bentuk tulisan juga akan lebih mudah dan jelas dipahami juga apabila kosakata dikuasai dengan baik. Maka jelaslah bahwa kosakata punya peran penting dalam berbahasa.

³ Herlinda. *The Effectiveness of Using Song in Teaching Vocabulary at Junior High School. Pekanbaru*. Unpublished Research Paper. (Pekanbaru; State Islamic University Sultan Syarif Kasim, Riau 2005) h.4

⁴ Riyanto, Slamet. *The First Things First English Vocabulary*. (Jogjakarta; Pustaka Pelajar, 2007).h.5

Semakin banyak kosakata yang dimiliki, akan mempermudah untuk memahami apa yang didengar dan apa yang dibaca. Berbagai macam upaya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata sebagai aspek pendukung kemampuan berbahasa sesuai dengan KTSP yang telah ditentukan oleh tiap sekolah.

Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru sudah menerapkan kurikulum KTSP 2006. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tujuan umum pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.⁵ Mempertegas tujuan umum pembelajaran tersebut diuraikan lagi secara rinci dalam tujuan pembelajaran Bahasa Inggris SD Kelas IV dalam Standar Kompetensi, yaitu :

1. Listening : Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas,
2. Speaking : Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas,
3. Reading : Memahami tulisan Bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas,
4. Writing : Menjeja dan menyalin tulisan Bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas.⁶

⁵ Karsidi. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD dan MI*. [http://www.Tiga serangkai.com/images/file/seri-A/KTSP dokumen I SD. 2007.pdf](http://www.Tiga serangkai.com/images/file/seri-A/KTSP_dokumen_I_SD_2007.pdf). hl.2

⁶*Silabus Kelas IV SD/MI*

Indikator pencapaian Bahasa Inggris untuk kelas empat adalah:

1. Siswa mampu menyebutkan nama-nama benda di lingkungan sekitar,
2. Mengungkapkan dan merespon ungkapan meminjam sesuatu,
3. Siswa mampu menghitung jumlah benda yang ada di lingkungan sekitar.

Untuk menuntaskan Standar Kompetensi yang ada dalam kurikulum tersebut, sangat jelas dapat diketahui bahwa kosakata merupakan komponen penting yang harus benar-benar dikuasai dan dipahami oleh siswa. Kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Inggris sangat didukung sekali dengan meningkatkan kosakata.

Berbagai metode pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi bahasa Inggris. Metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta mengajarkan materi dengan cara membacakan materi pelajaran. Siswa mendengarkan dengan cermat setiap kata penting yang diucapkan oleh penulis beserta artinya. Setiap kata penting yang diucapkan penulis diucapkan ulang beberapa kali oleh siswa. Setelah itu siswa menuliskan kata-kata tersebut beserta artinya. Apabila siswa lupa arti dari kata-kata tersebut, siswa boleh mencari artinya di dalam kamus.

Diharapkan dengan menuliskan dan menyebutkan kata-kata penting beserta artinya dengan beberapa kali pengulangan, siswa mampu mengingat dan menguasai kosakata baru. Namun pada kenyataannya didapati 15 siswa belum menguasai kosakata baru dengan baik, hanya 5 siswa saja yang menguasai kosakata. Dapat disimpulkan bahwa hanya 25 % saja siswa yang

menguasai kosakata dan 75 % siswa belum mampu menguasai kosakata, sehingga KKM di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru tidak tuntas.

Berdasarkan fakta yang penulis temukan tersebut, ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya penguasaan kosakata pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru yang ditunjukkan oleh gejala-gejala sebagai berikut :

1. Siswa belum mampu menuliskan kata-kata baru dengan baik,
2. Siswa belum mampu melafalkan kosakata baru dengan baik,
3. Siswa belum mampu menterjemahkan kosakata baru dengan baik.

Melihat kenyataan di atas, diketahui penyebab tidak tercapainya KKM disebabkan penggunaan metode yang tidak tepat. Oleh sebab itu penulis mencoba untuk menggunakan metode lain guna mengatasi masalah yang dihadapi siswa. Adapun metode yang dipilih adalah metode belajar sambil bermain dengan menggunakan media pengantar yaitu alphabet game.

Sebagaimana dikatakan Benyamin Franklin dalam Kalayo bahwa pembelajaran akan lebih mudah apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran.⁷ Hal inilah yang meyakinkan penulis untuk menggunakan alphabet game. Sebagai media dalam proses pembelajaran, alphabet game melibatkan siswa secara langsung dalam pemerolehan kosa kata baru.

Dengan menggunakan alphabet game sebagai media pengantar sesuai dengan paparan di atas maka diharapkan akan dapat mengatasi masalah

⁷ Hasibuan, Kalayo. *Teaching English as a Foreign Language*, (Pekanbaru, Alaf Riau Graha UNRI Press. 2007) h.1

penguasaan kosakata pada siswa, sehingga siswa dapat menggunakan kosakata dalam setiap aspek berbahasa.

Merujuk pada pernyataan –pernyataan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN ALPHABET GAME PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AZZAHIDIN PEKANBARU.**

B. Definsi Istilah

Untuk lebih memahami judul penelitian ini, maka penulis menegaskan maksud dari istilah yang terdapat pada judul tersebut, yaitu :

1. Meningkatkan ;(improve ;*verb*; to become better than before; to make something/somebody better than before)⁸ adalah suatu usaha untuk menjadikan sesuatu menjadi lebih baik dari sebelumnya.
2. Penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau mengusahakan. Penguasaan dapat juga berarti pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dsb). Menurut kamus umum bahasa Indonesia, penguasaan berarti perbuatan (hal dsb) menguasai atau menguasai.
3. Vocabulary is all the words that a person knows or uses; Kosakata adalah semua kumpulan kata-kata yang dipakai dan digunakan orang.⁹ Kosakata adalah kelompok kata yang mempunyai makna dan dapat berdiri sendiri,

⁸ Hornby,A.S, (*Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English*. 2003, Oxford University Press). h. 682

⁹ Opcit. h. 1506

apabila dirangkai dengan kata lain manjadi satu kalimat akan menghasilkan makna.

4. Alphabet game is a game with alphabet that teacher uses during lesson ;
Alphabet game adalah permainan huruf yang digunakan guru selama proses pembelajaran¹⁰.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :
“Bagaimanakah penggunaan alphabet game dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan alphabet game yang dapat meningkatkan kosakata siswa, dan mampu merubah sikap siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru menjadi lebih menyukai Bahasa Inggris.

2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan ada manfaat antara lain :

1. Bagi Guru

¹⁰ Opcit. h. 35

- a. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran terutama dengan menggunakan alphabet game.
- b. Guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif bagi siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata sesuai dengan yang telah ditentukan dalam kurikulum.
- b. Siswa diharapkan memiliki motivasi tinggi dalam mempelajari beragam kosakata baru.
- c. Siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik sehingga menambah wawasan dalam berbahasa.

3. Bagi Sekolah

Mampu meningkatkan prestasi sekolah khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

a. Pengertian Vocabulary

Vocabulary atau kosakata adalah salah satu komponen penting dalam bahasa. Bisa diartikan sebagai kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Kosakata bahasa Inggris yang perlu dipelajari oleh siswa sekolah dasar diperkirakan sebanyak kurang lebih 500 kata.

Kosakata adalah salah satu aspek penting dalam belajar bahasa asing. Tanpa penguasaan kosakata yang baik siapa saja akan mendapatkan kesulitan dalam berbicara, membaca, mendengar, dan menulis. Pemerolehan kosakata akan membantu orang dalam mendapatkan, pemahaman, dan juga meningkatkan proses transfer ilmu untuk kehidupan yang lebih baik. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan untuk kemajuan atau kesuksesan dalam berbagai macam bidang, seperti komputer, teknologi, ekonomi, politik, pariwisata, dan meningkatkan pendidikan. Dalam beberapa literatur, kita menemukan arti dari kosa kata. Ada beberapa definisi kosakata. Menurut Kridalaksana, kosakata adalah komponen dari bahasa yang memelihara semua informasi tentang makna dan menggunakan kata dalam bahasa. Menurut Webster's Ninth alumni kamus, kosakata adalah:

- a. Sebuah daftar atau kumpulan kata dan frase biasanya disusun secara alfabet dan dijelaskan atau ditetapkan.
- b. Bagian atau stok kata-kata yang digunakan oleh individu kelompok bahasa atau pekerjaan atau dalam bidang pengetahuan.
- c. Sebuah daftar atau kumpulan istilah atau kode yang tersedia untuk digunakan.

Sedangkan menurut Roget, kosakata adalah:

- a. Sebuah daftar menurut abjad kata sering diartikan atau diterjemahkan, kosa kata termasuk idiom dan dua kata kerja kata.
- b. Semua kata-kata dari bahasa.
- c. Khusus adat untuk bidang tertentu, subjek, perdagangan, atau subkultur ekspresi¹.

Dari definisi – definisi di atas menunjukkan bahwa kosakata adalah komponen bahasa yang penting dan jumlah kata yang digunakan oleh orang dalam berkomunikasi pada beragam aspek seperti perdagangan, bisnis, pendidikan, dan lain-lain.

b. Manfaat Kosakata

Manfaat kosakata pada kegiatan pembelajaran bahasa sangat jelas sekali. Kosakata erat hubungannya dengan setiap aspek pembelajaran bahasa. Bila mempelajari reading, siswa harus mengetahui makna setiap kosakata agar mampu memahami isi bacaan yang dibaca. Mempelajari speaking, siswa harus memahami makna kosakata baru bisa

¹<http://duniabaca.com/skripsi-bahasa-inggris-teaching-vocabulary-through-games-to-elementary-students.html>

berkomunikasi dengan baik. Mempelajari listening, siswa juga harus mengetahui makna kosakata agar mampu memahami apa yang didengar. Mempelajari writing juga, siswa harus memahami makna kosakata untuk bisa menulis dengan baik. Kosakata dapat juga disebut dengan nafasnya bahasa, karena tanpa kosakata maka tidak akan ada bahasa.

c. Pembelajaran Kosakata

Mengajarkan bahasa kepada anak biasa dilakukan oleh seorang Ibu. Seorang Ibu yang mengajari anaknya di rumah bahasa sehari-hari ketika umur mereka masih balita. Si anak tentu tidak ingat bagaimana ketika orang tuanya mengajarkan bahasa untuk pertama kalinya karena ia belum memiliki daya ingat yang baik. Akan tetapi ia dapat memperhatikan bagaimana ibunya mengajari adiknya di rumah bahasa sehari-hari. Si Ibu dengan penuh keikhlasan dengan perasaan kasih sayang keibuan mengucapkan beberapa kata-kata sederhana dan si adik kecil menirunya dengan santai tanpa tekanan. Sehingga si adik bisa berbicara dan dapat berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Si Ibu tidak pernah memiliki program dan target agar hari ini si adik kecil mampu mengucapkan 50 kata, 60 kata atau 100 kata. Si Ibu dengan senang melatih tanpa pernah merasa melatih apalagi mengajar, demikian juga si anak tidak pernah merasa berlatih apalagi belajar, apalagi ulangan. Hal itu berjalan alami dan telah dilakukan oleh manusia selama turun temurun dalam berbagai macam budaya, bahasa dan generasi. Ikatan emosional orang tua dan si

anak telah mewariskan ratusan bahasa di muka bumi ini dari generasi ke generasi.

Pada umumnya, anak-anak lebih cepat belajar kosakata bila ditunjang dengan alat peraga, misalnya gambar atau benda yang ada di sekitarnya. Dengan alat peraga, daya ingat anak akan lebih baik, sesuai dengan fase dimana ia berada sebagaimana yang dinyatakan oleh Piaget (1969) menyatakan bahwa terdapat empat fase perkembangan anak, yaitu :

1. Fase sensorymotor stage, dari lahir sampai usia 2 tahun,
2. Fase preoperational stage, dari usia 2 tahun sampai 8 tahun,
3. Fase concrete stage, dari usia 8 tahun sampai 11 tahun,
4. Fase formal stage, dari usia 11 tahun sampai 15 tahun.²

Fase masa perkembangan tersebut tidak selalu sama bagi setiap anak, baik secara perorangan atau kelompok. Fase-fase perkembangan dapat terjadi bersamaan waktunya, tetapi perkembangan untuk setiap anak dapat dicapai dalam waktu yang tidak bersamaan, apalagi untuk setiap jenis pengetahuan juga berbeda.

Dengan memperhatikan ke-empat fase perkembangan tersebut, dapat kita lihat pada fase di mana anak-anak sekolah dasar Indonesia, yaitu anak-anak usia 6-12 tahun. Tentunya mereka berada pada akhir periode preoprational stages sampai dengan concrete operational stages, bukan sampai awal dari formal stages. Berarti anak-anak usia sekolah dasar perlu mendapat perhatian sesuai dengan jenjang kelasnya. Pikiran anak

² K.E Suyanto Kasihani, *English for Young learners*, (Jakarta, PT. Bumi Aksara. 2007)

berkembang sedikit demi sedikit sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan keterampilan intelektualnya menuju ke tahap cara berpikir yang lebih logis dan formal.

Piaget (1963) berpendapat bahwa “cara berpikir anak berkembang melalui keterlibatan langsung dengan benda dan lingkungan yang ada di sekitarnya”. Setiap mencapai fase perkembangan baru, kemampuan bertambah dan menjadi satu dengan tingkat daya berpikir sebelumnya. Karena dua dari empat masa peralihan, masa perkembangan biasanya terjadi pada waktu anak-anak di sekolah dasar maka guru bahasa sebaiknya dapat mengikuti ciri-ciri dan perubahan perkembangan fase kognitif mereka.³

Uraian ini jelas sekali dapat membantu guru bahasa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Berdasarkan hal inilah maka pembelajaran kosakata dapat dimulai dari tingkat dasar dengan menggunakan berbagai macam cara yang dapat membuat pembelajaran itu tidak seperti sedang belajar. Pembelajaran berlangsung sambil bermain. Setiap permainan mempunyai muatan pelajaran, terutama tentang kosakata.

1. Teknik penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris

Syarat utama mempelajari kosakata baru adalah dengan mencari daftar kosakata yang akan dipelajari dari bahan-bahan literatur Inggris, termasuk film dan bahan bacaan yang berbahasa Inggris. Membaca

³ Opcit, hl. 7

adalah salah satu faktor penentu dalam upaya memperkaya pengetahuan dan dapat memperkaya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris yang diperlukan untuk dapat menggunakan bahasa Inggris baik secara aktif maupun secara pasif. Ada beberapa teknik yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran berbahasa Inggris dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata para siswa.

- a. Membuat daftar kata yang baru dipelajari secara berurutan.

Pengurutan kata secara terus menerus akan mempermudah untuk diingat.

- b. Mengelompokkan kata sesuai dengan kelompok katanya.

Pengelompokkan kata akan mempermudah untuk mengingat kata-kata dalam kelompok tertentu.

- c. Menggunakan benda yang ada disekitar kita dalam proses pembelajaran bahasa secara langsung.

Kegiatan ini dapat lebih membuat pembelajaran lebih menarik, karena keterlibatan langsung benda yang ada disekitar siswa dapat merangsang kognitifitas siswa, siswa dapat melihat dan memegang secara langsung benda yang digunakan sebagai model pembelajara.

- d. Membuat proses pembelajaran yang tidak seperti belajar, yang dikenal dengan belajar sambil bermain. Pembelajaran seperti ini banyak digunakan terutama untuk peserta didik yang usianya di bawah 12 tahun.

2. Media Alphabet Game

Alphabet game adalah salah satu permainan kosakata dalam bentuk visual. Kosakata yang akan dipelajari haruslah yang berada di dalam buku teks atau materi yang akan dipelajari oleh siswa. Tetapi kata-kata baru juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan kata-kata baru tersebut untuk berkomunikasi. Permainan-permainan ini bertujuan untuk memperkuat memori pendek siswa untuk menghafal dan menggunakan kata-kata baru di dalam percakapan. Di bawah ini adalah langkah-langkah yang dapat diterapkan untuk bermain dengan kosakata baru.⁴

1. Rantai kata.

Setiap alphabet terakhir dari kata yang akan dipelajari adalah awalan dari kata baru, lalu ganti alphabet lainnya. Sebagai contoh; Big Girl.....Little.....dan seterusnya.

2. Bujursangkar kata.

Permainan ini membutuhkan beberapa kata yang terdiri dari tiga atau empat kata yang cocok satu sama lain. Sebagai contoh:

1	2	3
A	E	E
B	E	L
C	L	M

⁴ Tunga Novalita F. S.S, *Teknik Penguasaan English Vocabulary dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, <http://litatunga.blogspot.com/2010/04/teknik-penguasaan-english-vocabulary.html>. h. 4

3. Tangga kata.

Permainan ini membutuhkan beberapa kata yang jumlah alfabetnya sama. Sebagai contoh;

M A N

M A P

C A P

C O P

T O P

Dalam permainan ini, Guru dapat memberikan perintah yang beragam kepada siswa. Contohnya, change one letter, add two letters at the end of the word, atau bisa juga dengan memilih kata-kata yang sama persis kecuali satu alfabet di awal kata atau di akhiran kata.

CAP TAR EAR

CAPE STAR FEAR

4. Piramida kata.

Disini, kata-kata dibentuk seperti piramida untuk menunjukkan perkembangannya. Sebagai contoh;

A

A N

A N D

S A N D

S T A N D

S T R A N D

5. Bermain Kosakata di dalam Kelompok.

Berbagai permainan dalam teknik kelompok ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat membagi siswa dalam lima kelompok (untuk kelas dengan jumlah kurang lebih 25 orang). Setiap kelompok memilih ketua kelompok, kemudian menugaskannya untuk meminta kata baru yang akan dipelajari oleh mereka. Setelah itu, ketua kelompok kembali ke kelompok dan berusaha menjelaskan kata tersebut dengan menggunakan mimik wajah dan gerak tubuh. Mereka tidak boleh berbicara, tetapi anggota kelompok dapat menggunakan kamus untuk menerka kata tersebut. Ketika kata tersebut berhasil ditemukan, ketua kelompok diganti dengan yang lain dan dikirim untuk mempelajari kata baru lagi. Hal ini berlanjut hingga kata yang tersedia habis. Kelompok pertama yang berhasil menerka seluruh daftar kata adalah pemenangnya. Kata yang akan dipelajari dapat bervariasi, tergantung dari jenis kesulitannya.
2. Guru dapat memberikan 4-5 jenis kata benda konkrit kepada satu kelompok. Kelompok tersebut harus membuat definisi kata tersebut dalam bentuk teka-teki dan mereka juga dapat memberikan petunjuk seperti alfabet pertama dan terakhir dari kata tersebut, lalu biarkan kelompok lainnya menerka kata apa yang menjadi jawabannya. Setiap kelompok mendapatkan gilirannya masing-masing. Kelompok yang

berhasil menebak seluruh kata yang terdapat dalam teka-teki akan menjadi pemenangnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan penulis dapati setelah membaca beberapa referensi karya ilmiah sebelumnya adalah sebuah karya ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Vocabulary Siswa dengan Menggunakan Media Flash Card pada Siswa Kelas IV SDN 008 Desa Pantai Cermin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar” yang dilakukan oleh Nur’Aini, pada saat menyelesaikan S 1 nya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2010.

Nur’Aini melakukan penelitian sama dengan yang penulis teliti yaitu meningkatkan penguasaan kosakata. Perbedaan antar keduanya adalah pada media yang digunakan. Nur’Aini menggunakan media flash card, sementara penulis menggunakan alphabet game dalam penelitiannya.

Adapun hasil penelitian Nur’Aini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dari siklus I ke siklus II. Demikian juga hendaknya hasil penelitian yang akan dilakukan oleh penulis nantinya.

C. Kerangka Berfikir

Diduga dengan menggunakan alphabet game dapat meningkatkan penguasaan kosakata, maka perlu diperjelas apa saja variabel yang digunakan peneliti sebagai bahan penelitian. Aspek yang digunakan sebagai bahan penelitian adalah:

- a. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alphabet game
- b. Aktifitas guru sebagai fasilitator selama proses pembelajaran dengan menggunakan alphabet game.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Aktivitas Guru

Indikator keberhasilan aktifitas guru pada proses pembelajaran dengan alphabet game adalah :

- a. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran pada penyampaian materi.
- b. Guru mengingatkan siswa untuk berkelompok pada proses pembelajaran kali ini.
- c. Guru menjelaskan tentang sistem dalam pembelajaran dengan alphabet game
- d. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya sebelum melaksanakan tugas
- e. Guru memberikan kesempatan bagi siswa secara berkelompok mempresentasikan alphabet game yang sudah tersusun dari kelompok di depan kelas
- f. Guru mengevaluasi alphabet game yang dilakukan secara klasikal
- g. Guru meminta siswa untuk mengucapkan kata - kata baru yang terangkum dalam alphabet game yang baru saja berlangsung.

Kriteria penilaian aktifitas guru dapat dilakukan dengan mengelompokkannya pada empat kriteria penilaian, yaitu baik, cukup, kurang baik, dan tidak baik. Kriteria tersebut dapat dibuat dalam rentang penilaian berdasarkan persentase sebagai berikut :

1. Penilaian antara 76 % - 100 % disebut “ Baik”
2. Penilaian antara 56 % - 75 % disebut “ Cukup”
3. Penilaian antara 40 % - 55 % disebut “ Kurang Baik “
4. Penilaian antara 0 % - 39 % disebut “ Tidak Baik “

2. Indikator Aktifitas Siswa

Indikator keberhasilan aktifitas siswa pada proses pembelajaran dengan alphabet game adalah :

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran pada penyampaian materi.
- b. Siswa membentuk kelompok pembelajaran kali ini.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sistem dalam pembelajaran dengan alphabet game
- d. Siswa bertanya sebelum melaksanakan tugas dari guru
- e. Siswa menyelesaikan tugas dalam kelompok sesuai dengan sistem dan cara yang telah disampaikan oleh guru
- f. Siswa secara berkelompok mempresentasikan alphabet game yang sudah tersusun dari kelompok di depan kelas
- g. Siswa kembali ke bangku masing-masing dan melakukan alphabet game secara klasikal

h. Siswa menuliskan kata-kata baru yang terangkum dalam alphabet game yang baru saja berlangsung

Kriteria penilaian aktifitas siswa dapat dilakukan dengan mengelompokkannya pada empat kriteria penilaian, yaitu baik, cukup, kurang baik, dan tidak baik. Kriteria tersebut dapat dibuat dalam rentang penilaian berdasarkan persentase sebagai berikut :

- a. Penilaian antara 76 % - 100 % disebut “ Baik”
- b. Penilaian antara 56 % - 75 % disebut “ Cukup”
- c. Penilaian antara 40 % - 55 % disebut “ Kurang Baik “
- d. Penilaian antara 0 % - 39 % disebut “ Tidak Baik “⁵

3. Indikator Penguasaan Vocabulary.

Untuk mengetahui kemampuan menguasai kosakata baru, guru dapat melakukan tes secara lisan, sebagaimana menggunakan alphabet game dengan cara berkomunikasi langsung dengan siswa secara perorangan.

Yang menjadi indikator dalam penguasaan kosakata adalah:

- a. Siswa mampu menuliskan kosakata baru dengan benar
- b. Siswa mampu melafalkan kosakata baru dengan benar
- c. Siswa mampu menterjemahkan kosakata baru dengan benar.

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata mencapai 75 % di dalam belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan alphabet game. Kriteria kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dengan menggunakan alphabet game diukur

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta. 1998) h. 246.

dengan kurang, sedang, baik atau baik sekali dapat dihitung sebagai berikut :

1. $86- 100 = A = \text{Baik sekali}$
2. $71 - 85 = B = \text{Baik Sekali}$
3. $56 - 70 = C = \text{Cukup}$
4. $41 - 55 = D = \text{Kurang}$
5. $< 40 = E = \text{Sangat Kuran}$

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin dengan jumlah siswa 21 orang, yang terdiri 9 laki-laki dan 12 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan alphabet game untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

B. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru, tahun pelajaran 2011/2012.

C. Rancangan Penelitian

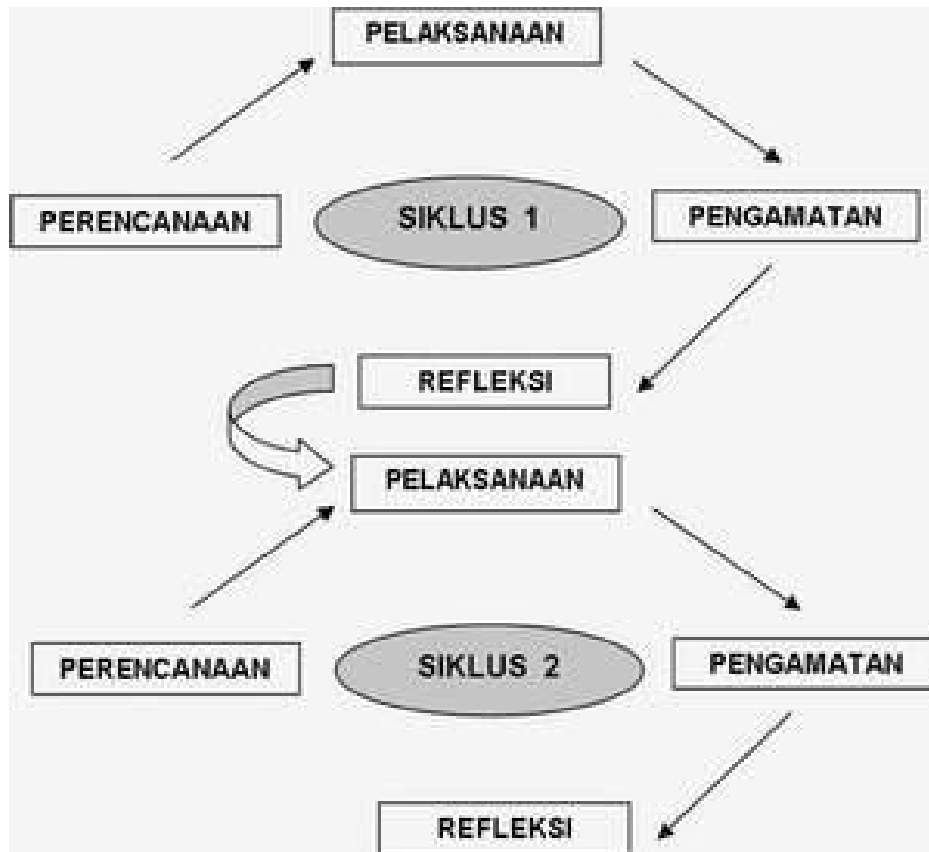
Penelitian ini direncanakan akan dilakukan bulan Januari sampai dengan April 2012. Penelitian ini akan dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan tujuan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Rencana penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin yang dinyatakan dalam satu siklus terdiri atas empat langkah, yaitu :

- a. Perencanaan (Planning)
- b. Aksi atau tindakan (Acting)
- c. Observasi (Observing)

d. Refleksi (Reflecting)¹

Ke-empat Langkah ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 01. Empat langkah dalam PTK

Untuk merencanakan perbaikan, terlebih dahulu perlu dilakukan identifikasi masalah, analisis, dan perumusan masalah. Identifikasi masalah dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pada diri sendiri tentang pembelajaran yang dikelola. Setelah masalah teridentifikasi, masalah perlu dianalisis dengan cara melakukan refleksi dan menelaah berbagai dokumen terkait. Berdasarkan hasil analisis, dipilih dan

¹Mas'ud Zein, MPd, Drs. Tohirin, MPd, Dra. Risnawati, MPd, *Modul Diklat Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*, Panitia Sertifikasi Guru Rayon 8, IAIN Imam Bonjol Padang, UIN Suska, 2008, Hlm.81

dirumuskan masalah yang paling mendesak dan mungkin dipecahkan oleh guru.

Setelah masalah dijabarkan, langkah berikutnya adalah mencari/mengembangkan cara perbaikan yang dilakukan dengan mengkaji teori dan hasil penelitian yang relevan, berdiskusi dengan teman sejawat dan pakar, dan menggali pengalaman sendiri. Berdasarkan ini, dikembangkan cara perbaikan atau tindakan yang sesuai dengan kemampuan dan komitmen guru, kemampuan siswa, sarana dan fasilitas yang tersedia, iklim belajar dan iklim kerja di sekolah.

1. Perencanaan (Planning)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah :

- a) Guru mempersiapkan silabus
- b) Guru mempersiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus
- c) Guru mempersiapkan Lesson Plan (RPP)
- d) Guru mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (aksi)

2. Aksi (Tindakan)

Pelaksanaan Tindakan Kelas yang dilakukan sesuai dengan penelitian dalam hal ini Meningkatkan Penguasaan Kosakata dengan Menggunakan Alphabet Game adalah :

- a) Guru mengingatkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok.

- b) Guru menjelaskan sistematika belajar dalam kelompok dengan menggunakan alfabet game.
- c) Guru menentukan subjek pembelajaran yang akan dipelajari.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi, maupun sistem pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- e) Guru tetap mendampingi dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- f) Pembelajaran ditutup dengan doa

3. Observasi (observing)

Tahap observasi melibatkan teman sejawat sebagai observer.

Observasi yang efektif berlandaskan pada lima dasar, yaitu :

1. Harus ada perencanaan bersama antara peneliti dan observer
2. Fokus observasi harus ditetapkan sebelumnya secara bersama
3. Peneliti dan observer harus membangun kriteria observasi secara bersama
4. Observer harus memiliki pengalaman sebagai pengamat
5. Observasi akan bermanfaat apabila ada umpan balik dari hasil observasi dan segera dilaksanakan sesuai aturan.²

Dengan menggunakan lima dasar tersebut sebagai acuan observasi, diharapkan kerjasama antar peneliti dan observer dapat memecahkan masalah yang timbul dalam setiap siklus. Kerjasama ini juga

² Zainal Aqip, M.Pd, Drs, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK* (Bandung: CV. Yrama Widya, 2009) h. 9.

yang nantinya akan memberikan kontribusi baik bagi perbaikan pada setiap siklus sehingga tercapai tujuann pembelajaran yang diharapkan.

4. Refleksi (Reflecting)

Refleksi adalah renungan atau mengingat kembali apa yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi guru melakukan perencanaan tindak lanjut, yang dapat berupa revisi dari rencana lama atau merubah pola yang lama dengan pola yang baru.³

Kegiatan yang terangkum selama proses observasi dicatat, dan dianalisa. Dan apakah alphabet game sudah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru atau belum. Data tersebutlah yang digunakan untuk menentukan kegiatan siklus lanjutan yang akan dilakukan dalam siklus berikutnya. Data yang sudah dianalisis inilah yang digunakan sebagai tolak ukur peningkatan siklus berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang diyakini dan dibutuhkan penelitian dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dengan dua cara yaitu observasi dan tes pada setiap akhir siklus.

³ Ibid, Hlm. 10

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi adalah :

1. Observasi terhadap aktivitas guru selama pembelajaran dengan menggunakan alphabet game.
2. Observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan alphabet game.

Keseluruhan data observasi yang didapat tertera dalam lembar observasi yang diisi oleh observer sebagai data kuantitatif yang berbentuk angka hasil perhitungan yang dapat diproses dengan cara dijumlahkan dan dibandingkan, sehingga dapat diperoleh persentase.

b. Tes

Guru membuat beberapa tes tertulis dengan media alphabet berdasarkan materi yang diajarkan. Pertanyaan yang dibuat adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata. Tes ini sekaligus juga dapat mengetahui kemampuan siswa dalam melafalkan kata-kata dalam bahasa Inggris

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis komparatif pada dua variabel atau lebih dimana sampel-sampel yang dikomparatifkan tidak berkorelasi adalah skor atau nilai dari kedua sampel diperoleh dari subjek yang berbeda.⁴

⁴ Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 2

Untuk menganalisa data aktivitas guru dan siswa yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

P = Persentase peningkatan penguasaan vocabulary siswa

F = Frekwensi indikator keberhasilan yang terpenuhi

N = Jumlah keseluruhan indikator keberhasilan yang mesti dipenuhi

Untuk menetapkan tercapai atau tidaknya penguasaan kosa kata dengan media pengantar alphabet game dapat diketahui dengan rentang nilai persentase sebagai berikut :

76 % - 100 % = sangat baik

56 % - 75 % = baik

40 % - 55 % = kurang baik

0 % - 39 % = jelek⁵

⁵ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Cet.II Ed. Revisi IV (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1998) h. 246