



PENINGKATAN KOSAKATA (VOCABULARY) MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS VII-B DI SMPN 6 BOJONEGORO

Romadela Dwi Puspitasari

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Srikah

SMPN 6 Bojonegoro

MG Retno Palupi*

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

*e-mail: retno@ukwms.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang perlu dikuasai oleh peserta didik di Indonesia. Elemen yang penting dalam penguasaan bahasa Inggris adalah dimilikinya perbendaharaan kosakata yang cukup. Kosakata yang cukup akan memfasilitasi peserta didik dalam memahami dengan benar apa yang mereka baca dan dengar. Di SMPN 6 Bojonegoro, khususnya para peserta didik di kelas VII-B mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan karena mereka tidak memiliki perbendaharaan kata yang cukup. Keterbatasan kosakata ini juga mempengaruhi mereka dalam memahami arti kalimat-kalimat dalam teks yang mereka baca. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, peserta didik dapat diperkenalkan pada bermacam-macam kosakata melalui metode yang berbeda-beda, salah satunya dengan menggunakan media audiovisual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII-B. Media audiovisual membantu peserta didik untuk mempermudah proses penguasaan kata-kata dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Peserta didik menjadi lebih memahami setelah melihat contoh benda riil dan cara mengucapkan kata bahasa Inggrisnya dari benda tersebut dengan tepat.

Kata Kunci: Media Audiovisual; Kosakata.

Abstract

English is a foreign language that students in Indonesia need to master. An important component in mastering English is having an adequate vocabulary. Sufficient vocabulary will facilitate students in understanding correctly what they read and hear. At SMPN 6 Bojonegoro, especially students in class VII-B experience difficulties in using English both orally and in writing due to insufficient vocabulary. This also affects them in understanding the meaning of the sentences in the texts they read. In learning English, students can be introduced to a variety of vocabulary through different methods, one of them is by using audiovisual media. The results of this study indicate that the use of audiovisual media can improve the English vocabulary of class VII-B students. Audiovisual media facilitates students to increase their vocabulary mastery more easily and makes the learning process more interesting and engaging. Students understand better when there are examples of real objects and how to pronounce the English words of those objects correctly.

Keywords: *vocabulary; audiovisual media.*

LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Inggris juga merupakan alat komunikasi internasional. Oleh karena itu, bahasa Inggris perlu diberikan kepada generasi muda sejak dini sehingga mereka dapat mempelajari dan menguasai bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan, Zukipli, & Miftahul (2021) bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut anak-anak untuk belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, belajar bahasa Inggris penting diberikan sejak dini untuk merespon segala tantangan dan tuntutan zaman.

Di Indonesia, bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib pada Kurikulum Merdeka sejak pendidikan dasar hingga pendidikan menengah. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menginstruksikan, bahwa seluruh sekolah mengajarkan tiga bahasa, yakni bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa daerah. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, berfungsi menjadi pengantar pendidikan, sementara bahasa daerah menjadi salah satu khazanah budaya Indonesia, sedangkan bahasa Inggris sebagai modal komunikasi internasional. Hal ini diharapkan dapat berjalan beriringan di mana peserta didik dapat memahami bahasa ibu atau pertama (bahasa daerah) dan bahasa nasional (bahasa Indonesia) dan bahasa kedua (bahasa Inggris) secara beriringan.

Pada Kurikulum Merdeka, terutama pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP), bahasa Inggris wajib diberikan kepada peserta didik. Hal ini membuat bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib pada Kurikulum Merdeka yang masuk dalam fase D. Menurut Damayanti, Febrianti, Nurlaelawati, & dkk (2022), pada jenjang SMP termasuk dalam Fase D, peserta didik diharapkan menggunakan teks lisan, tulisan, dan visual dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks yang lebih beragam dan dalam situasi formal dan informal. Oleh karena itu, tujuan diberikannya mata pelajaran bahasa Inggris pada pendidikan level ini adalah agar meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam bahasa Inggris baik secara lisan dan tulis.

Keterampilan bahasa Inggris mencakup 4 keterampilan bahasa Inggris dan komponen bahasa Inggris. Kemampuan bahasa Inggris, yakni: kemampuan membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengarkan (*listening*), dan berbicara (*speaking*). Sedangkan, komponen bahasa Inggris yang perlu dikuasai adalah kosakata (*vocabulary*), pengucapan (*pronunciation*) dan tata bahasa (*grammar*). Keterampilan bahasa Inggris dan komponen bahasa Inggris diajarkan secara terpadu dalam penyampaian materi agar mendukung kemampuan peserta didik berbahasa Inggris secara komprehensif.

Penyampaian materi bahasa Inggris harus saling berkaitan dan terpadu antara 4 keterampilan bahasa Inggris dan komponen bahasa Inggris. Hal mendasar yang paling utama dalam mengajarkan bahasa Inggris yakni pada perbendaharaan kosakata (*vocabulary*). Kosakata menjadi komponen penting dalam menguasai 4 keterampilan bahasa Inggris. Hal ini seturut dengan pernyataan Setyioningsih (2016) bahwa penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi aspek penting dalam berkomunikasi bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulis. Dengan perbendaharaan kosakata yang cukup, seseorang akan dengan mudah mengekspresikan ide dan memahami suatu teks bahasa Inggris secara lisan dan tulis dengan mudah.

Pemerolehan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris dapat diperoleh melalui keterampilan menerima (*receptive skills*) dan keterampilan menghasilkan (*productive skills*). Keterampilan *receptive skills*, yakni: keterampilan mendengar (*listening*) dan membaca (*reading*) di mana siswa diharapkan dapat memahami dan mendefinisikan arti suatu kata pada saat mendengarkan dan mendengarkan teks dan dalam Bahasa Inggris. Melalui kedua keterampilan ini, peserta didik dapat memperoleh kosakata baru disertai dengan cara pengucapan kata tersebut yang dapat digunakan saat berbicara dan menulis. Sedangkan, keterampilan menghasilkan (*productive skills*) di mana peserta didik yang menguasai kosakata tersebut, tidak hanya mampu memahami dan mendefinisikan namun dapat menggunakannya saat berbicara dan menulis.

Pemerolehan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai metode atau strategi. Menurut Suparmin (2017) terdapat 4 strategi dalam pengajaran kosakata, yakni: 1) media yang dapat dilihat 2) penjelasan secara verbal 3) presentasi lewat suara 4) secara kontekstual. Tujuan utama diberikan pengajaran kosakata bahasa Inggris yakni membantu peserta didik untuk memperoleh perbendaharaan kosakata yang lebih luas. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi pengajaran kosakata kepada

peserta didik yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam kelas.

Dalam pemilihan strategi atau teknik pengajaran penguasaan kosakata, guru harus mempertimbangkan kondisi karakteristik peserta didik di dalam kelas. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru mengabaikan pengajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Banyak guru meminta peserta didik untuk menguasai kompetensi menghasilkan atau *productive skills*, yakni menulis dan berbicara sesuai dengan topik yang sedang diajarkan tanpa dibekali kosakata atau ungkapan yang berkaitan dengan topik atau materi tersebut. Hal itu membuat peserta didik akan kesulitan jika akan mengekspresikan ungkapan yang berkaitan dengan materi atau topik dalam bahasa Inggris. Selain itu, guru tidak melakukan asesmen diagnostik atau intervensi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam hal ini, guru mengajar dan memberikan materi atau penugasan tanpa memastikan keterampilan atau kemampuan peserta didik apa yang sedang dibutuhkan. Asesmen diagnostik pada peserta didik penting dilakukan untuk memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dari hasil asesmen diagnostik, guru dapat memetakan kebutuhan dan rencana pengajaran yang akan diberikan peserta didik.

Teknik atau strategi pengajaran kosakata bahasa Inggris yang kurang variatif menjadikan pengajaran di dalam kelas menjadi membosankan atau kurang menyenangkan dan peserta didik kurang bersemangat dan antusias. Guru sudah selayaknya memberikan berbagai variasi teknik atau strategi pengajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris agar peserta didik mudah menerima, memahami, dan mengaplikasikan dalam *speaking* atau *writing*. Selain itu, pada Kurikulum Merdeka guru diberikan kebebasan dalam pengembangan materi selama 3 tahun pada jenjang SMP, fase D. Untuk itu, guru diberikan keleluasaan dalam memberikan pengajaran bahasa Inggris untuk dapat menekankan pada aspek penguasaan kosakata bahasa Inggris sebagai fondasi utama dalam pemerolehan bahasa kedua atau bahasa Inggris.

Strategi atau teknik pengajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat dilakukan dengan berbagai teknik atau strategi, salah satunya yakni media audiovisual. Media audiovisual memberikan banyak stimulus pada peserta didik untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris mereka dikarenakan media audiovisual merupakan kombinasi antara audio dan visual sehingga dapat meningkatkan penguatan ingatan dan transfer (peralihan) belajar peserta didik dengan lebih efektif. Strategi penggunaan media audiovisual tepat untuk membangun pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Muttaqien, 2001) bahwa pemanfaatan media audiovisual dapat membangun pengetahuan siswa dengan mengaitkan materi dengan dunia nyata. Karena itulah, penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) siswa adalah sangat tepat sekali. Media audiovisual juga dapat menarik perhatian siswa untuk menghilangkan kejenuhan selama proses pembelajaran. Apalagi siswa generasi Z sangat senang sekali apabila proses belajar dikaitkan dengan teknologi digital sehingga hal ini dapat menarik perhatian siswa.

Penggunaan media audiovisual juga dapat membantu konsentrasi siswa dengan menunjuk gambar atau melihat gambar dan mendengarkan bagaimana suatu kata objek tersebut diucapkan sehingga peserta didik lebih antusias dan dapat melihat sesuatu yang menarik berkaitan dengan kondisi sebenarnya. Berdasarkan pengamatan di kelas VII-B bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas tersebut kesulitan memahami dan mempelajari bahasa Inggris karena rendahnya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris mereka. Akibat dari rendahnya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris, siswa menganggap bahwa bahasa Inggris sulit dipahami dan membosankan. Selain itu, kurangnya motivasi dan minat siswa selama proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Terakhir, kurangnya peran guru dalam *drilling* materi maupun pemberian penguasaan kosakata bahasa Inggris menjadikan peserta didik kesulitan dalam menguasai bahasa Inggris.

Pembelajaran menggunakan media audiovisual menjadi strategi yang tepat dalam penguasaan perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) siswa. Hal ini dilihat dari hasil asesmen diagnostik dan dikaitkan dengan karakteristik gen Z. Menurut Adityara (2019), karakteristik gen Z adalah kehidupan mereka secara signifikan dipengaruhi oleh teknologi. Mereka sangat mahir dan tertarik dengan teknologi. Kemahiran dan ketertarikan mereka terhadap teknologi tersebut mempengaruhi gaya belajar mereka dalam memahami suatu materi atau informasi. Menurut Adityara (2019), mereka lebih tertarik dengan visualisasi terhadap suatu benda atau objek. Oleh karena itu, media audiovisual merupakan pilihan tepat dalam pengajaran penguasaan kosakata (*vocabulary*) pada kelas VII-B. Peningkatan kosakata (*vocabulary*) menggunakan media audiovisual di kelas VII-B mengangkat materi *procedure*

text dengan topik *how to play traditional games*. Pada materi ini, guru memberikan *drilling* kosakata (*vocabulary*) *procedure text how to play traditional games* seperti *jump rope*, *hopscotch*, *hide and seek*, *etc*. Diharapkan di akhir materi para peserta didik mampu menganalisis kosakata apa saja yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut. Selain itu, mereka juga diharapkan mampu menciptakan dan melakukan *role play procedure text traditional games* secara berkelompok.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Menurut (Suharsimi, 2009) penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata, bukan hanya mencermati suatu fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena yang tersebut. Menurut (Sukardi, 2013) penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual lainnya. Jenis penelitian tindakan memiliki banyak macamnya. Dan penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif atau Collaborative Classroom Action Research. Suwarsih M., (2007) mengatakan bahwa penelitian tindakan merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Jika ditujukan untuk guru, maka penelitian tindakan kelas ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Tujuan PTK adalah untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Sementara Suharsimi (2008: 3) PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 2 siklus 4 *meeting* terhitung sejak bulan April 2022 hingga Mei 2022. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 9 April 2022 *meeting* pertama dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 April 2022. Siklus kedua pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 30 April 2022.

Penelitian ini dilakukan di kelas VII-B SMPN 6 Bojonegoro. Lingkungan fisik dalam keadaan baik, hal ini terlihat dari tatanan dan pemeliharaan ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah dan ruangan tambahan lainnya. Kelas VII-B ini terletak di gedung bagian timur, berderetan dengan kelas VII-A dan di depannya ada lapangan bola basket. Siswa kelas VII-B belajar dengan menghadap papan tulis yang berada di sebelah utara. Pintu masuk berada di sebelah barat. Kondisi kelas cukup terang dan nyaman, karena sebelah kanan dan kiri ada jendela dan kipas angin sebagai pendingin kelas. Subyek penelitian yaitu siswa kelas VII-B SMPN 6 Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro tahun ajaran 2021/2022 semester II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang dilaksanakan di SMPN 6 Bojonegoro. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas VII-B. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media audiovisual untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Berikut ini adalah data Penelitian Tindakan Kelas yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

Pretest

Peneliti melaksanakan *pretest* pada tanggal 6 April 2022 untuk mengetahui penguasaan atau perbendaharaan kosakata bahasa Inggris subjek yang diteliti yakni siswa kelas VII-B. *Pretest* dilaksanakan dengan menjawab pertanyaan pilihan ganda melalui link Quizizz yang diberikan oleh peneliti sejumlah 20 pertanyaan. Berdasarkan hasil *pretest* yang didapatkan dari siswa kelas VII-B yang berjumlah 32 siswa, terdapat 10 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal *pretest*. Namun, terdapat 22 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal *pretest*.

Tabel 1. Nilai Pretest

Kelompok	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
A	85 – 100	4	12,25%
B	70 – 80	6	18,75%
C	<65	22	68,75%

Berdasarkan Tabel 1 bahwa jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 10 siswa. Sedangkan, jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar mencapai 22 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik kelas VII-B belum menguasai penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti dalam menyusun beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan menerapkan metode diskusi kelompok dalam menyampaikan materi *procedure text* dengan topik *how to play traditional games*. Penggunaan metode diskusi kelompok diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Modul ajar dan instrumen yang disiapkan meliputi: Modul Ajar, asesmen formatif berupa lembar kerja siswa, lembar refleksi, dan lembar observasi. Observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dilakukan melalui lembar observasi dan observasi terhadap ketuntasan belajar siswa dinilai dengan melakukan evaluasi pada akhir siklus I.

Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan, guru (peneliti) menyampaikan materi mengenai *procedure text how to play traditional games*. Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari dua kali tatap muka (2 jam pelajaran) dengan alokasi waktu 2x40 menit. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 6 April 2022. Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat:

Kegiatan Awal

Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar. Sebelumnya, siswa sudah melakukan pembiasaan rutin yaitu berdoa bersama di awal pembelajaran setelah bel masuk kelas. Guru langsung memberikan salam kepada siswa dan mengabsen siswa yang tidak masuk. Selanjutnya, guru menanyakan kabar atau kondisi siswa dengan meminta siswa untuk menggambar perasaan mereka hari ini pada kertas gambar yang sudah disediakan oleh guru. Guru memberikan motivasi kepada siswa bahwa apapun yang terjadi dalam hidup kita itu layaknya roda berputar, terkadang di atas berarti kita bahagia terkadang di bawah berarti kita sedih. Selain itu, guru memberikan motivasi kepada siswa agar menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan mengajak siswa untuk mengeksplorasi alam. *Exploring the nature* bertujuan untuk memberikan *timeline* pembelajaran yang akan dilalui siswa selama 2 jam pelajaran. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan pemantik bagi siswa yang berkaitan dengan materi *how to play traditional games*, seperti: “Have you ever played traditional games?”, “What kind of traditional games do you know?”, “Do you like playing traditional games?” Setelah siswa dalam kondisi siap belajar, guru meminta siswa untuk membaca tujuan pembelajaran (*learning objectives*) yang akan dicapai selama 2 jam pelajaran.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu *procedure text about how to play traditional games*. Materi *traditional games* dibagi menjadi *hide and seek*, *hopscotch*, dan *jump rope*. Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang untuk berdiskusi mengenai permainan tradisional: *hide and seek*, *hopscotch*, dan *jump rope*. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan setiap kelompok dan membagikan lembar kerja siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni mengidentifikasi kosakata, kalimat perintah dan menganalisis karakteristik teks prosedur. Setiap kelompok diberikan video permainan tradisional yang berbeda, yakni: *hide and seek*, *hopscotch*, dan *jump rope*. Kemudian, mereka mengidentifikasi kosakata, kalimat perintah dan menganalisis karakteristik teks prosedur. Setiap kelompok diberikan video permainan tradisional mereka. Dengan

mengerjakan tugas kelompok, peserta didik berlatih untuk bekerja sama dengan anggota kelompok dan berdiskusi untuk menemukan jawaban. Sewaktu berdiskusi kelompok, guruberkeliling kelas untuk memberikan bimbingan. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan mengumpulkannya.

Kegiatan Penutup

Siswa dibimbing oleh guru untuk merefleksikan materi yang sudah dipelajari: apa yang dirasa belum dipahami, apa yang dirasa sudah dipahami, dan apa yang dirasa menyenangkan selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa menyimpulkan dari materi yang sudah dipelajari bersama. Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya.

Observasi

Observasi dilakukan oleh guru (peneliti) dengan teman sejawat. Pada kegiatan observasi, yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pembelajaran secara berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran sudah cukup baik. Siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Didukung media pembelajaran dan platform pembelajaran yang cukup, siswa sangat aktif dan merasa senang. Pada waktu mengamati video pembelajaran permainan tradisional *hide and seek*, siswa dengan rasa penasarannya mengidentifikasi informasi yang ada dalam video seperti kosakata bahasa Inggris, cara pengucapan, dan gambar atau video gerakan sesuai dengan permainan. Interaksi antar siswa terjalin baik; setiap kelompok ada yang tidak mau mengerjakan, ada yang antusias bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompok. Namun, tugas guru adalah mengingatkan bahwa setiap anak harus berkontribusi dalam kelompok. Siswa aktif bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami, sehingga interaksi antar siswa dan guru terjalin dengan baik. Lembar kerja siswa dan lembar refleksi dikerjakan siswa untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu pada waktu siswa mengerjakan dan berdiskusi tugas kelompok, ada siswa yang kurang aktif dan acuh untuk mengerjakan dan berkontribusi dalam kelompok. Tugas guru adalah membimbing dan memotivasi anak agar mau melakukan kegiatan dengan aktif.

Refleksi

Guru (peneliti) teman sejawat mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Dengan diadakannya refleksi ini, diharapkan dapat menemukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya. Refleksi pada siklus I ini bahwa perangkat (*device*) yang digunakan belum mendukung sehingga proses pembelajaran belum berjalan dengan lancar. Selain itu, kondisi puasa sehingga anak-anak kurang bersemangat dan terlalu banyak aktivitas lembar kerja mengakibatkan anak bosan dan kurang memahami materi tersebut. Kelebihan pada siklus menggunakan lembar kerja berbasis *game-based learning* mengakibatkan anak-anak antusias dan semangat mengerjakan.

Pada siklus I diperoleh data kualitatif dan kuantitatif, yang termasuk data kualitatif yaitu lembar kreativitas siswa dan lembar kinerja guru. Sedangkan data kuantitatif yaitu nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tertulis, instrumen tes yang digunakan untuk lembar refleksi. Berdasarkan hasil *assessment for learning* siklus I yang diperoleh dari siswa kelas VII-B sejumlah 32 siswa, terdapat 23 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal *pretest*. Namun, terdapat 22 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal siklus I.

Tabel 2. Nilai Siklus 1

Kelompok	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
A	85 – 100	10	31,25 %
B	70 – 80	13	40,62 %
C	<65	9	28,12 %
Jumlah		32	100 %
Nilai Terendah		50	
Nilai Tertinggi		95	

Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas siklus II telah dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022. Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan siklus I. Yang membedakan dari pelaksanaan siklus II yakni pada tahap perencanaan. Tahap perencanaan siklus II didasari oleh hasil refleksi siklus I. Adapun hasil pelaksanaan siklus II terperinci sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini sebenarnya hanya merupakan penyempurnaan dari perencanaan siklus I. Berdasarkan analisis dan hasil refleksi serta mempertimbangkan masukan dari *observer* tentang kelebihan dan kekurangan pada tahap pelaksanaan siklus I, perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II menggunakan instrumen penelitian yang sama dengan instrumen penelitian yang digunakan pada siklus I.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II kurang lebih sama dengan pelaksanaan pembelajaran siklus I. Namun, peneliti sebagai guru juga melakukan perbaikan agar proses pembelajaran lebih baik dan optimal. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan pada siklus kedua ini. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini yakni:

- a) Kegiatan awal pembelajaran lebih kreatif dengan memberi informasi apa saja yang dipelajari dengan mengajak siswa untuk berkeliling dunia.
- b) Kegiatan pembelajaran menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan gaya belajar siswa pada hasil asesmen diagnostik siswa.
- c) Guru memberikan perhatian dan motivasi kepada siswa yang berada di tingkat rendah.
- d) Guru memberikan *drilling* kepada siswa yang pada level kemampuan rendah.
- e) Guru menyiapkan bahan ajar atau media secara riil.
- f) Guru mempraktikkan kosakata yang belum diketahui siswa dengan memperagakan arti kosakata tersebut dalam bahasa pertama siswa, yakni: bahasa Indonesia.
- g) Guru menyiapkan lembar kerja yang lebih sedikit agar siswa terfokus pada pencapaian materi.
- h) Guru menyiapkan susunan tempat duduk siswa berkelompok agar lebih mudah.

Observasi

Pada observasi, hal yang menjadi fokus pengamatan yakni aktivitas siswa dan guru. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan yang sama pada siklus I. Pengamatan dilakukan pada aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II bahwa pembelajaran pada siklus II ini lebih baik dari pada siklus I. Dalam melakukan diskusi kelompok, siswa lebih aktif dan antusias. Selain itu, susunan tempat duduk yang berkelompok memudahkan siswa dalam berdiskusi bersama mengerjakan lembar kerja siswa. Siswa sudah banyak mengetahui dan memahami kosakata dan informasi materi dari apa yang dijelaskan oleh guru. Media pembelajaran yang disiapkan oleh guru sesuai dengan materi sehingga siswa dapat mengambil informasi dan memahami kosakata dalam video tersebut dengan baik. Siswa sudah lebih baik dalam tanggung jawab mengerjakan tugas kelompok yang harus dikerjakan. Guru juga berinisiatif ketika ada siswa yang tidak memperhatikan dengan baik. Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran pada siklus II ini, guru memberikan asesmen formatif dalam bentuk game yang dikerjakan oleh setiap siswa.

Seluruh proses pembelajaran terlaksana dengan aman, tertib, dan nyaman.

Refleksi

Setelah tahap perencanaan hingga observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil atau temuan yang telah tercatat dalam lembar observasi. Refleksi pada siklus II ini pada ungkapan atau bahasa yang dilakukan oleh guru saat proses mengajar ditekankan keseluruhannya menggunakan bahasa Inggris agar siswa lebih banyak mendapatkan *exposure* bahasa Inggris. Sehingga dari aktivitas di kelas yang menggunakan bahasa Inggris, siswa dapat memahami dan menggunakan bahasa Inggris. Guru tidak perlu menerjemahkan maksud perkataannya dalam bahasa Indonesia namun menggunakan penekanan suara dan gerakan sehingga siswa lebih mudah memahami dan terbiasa menggunakan bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil *assessment for learning* dari siklus I yang diperoleh dari siswa kelas VII-B sejumlah 32 siswa, terdapat 28 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal *pretest*. Namun, terdapat 22 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal siklus II.

Tabel 3. Nilai Siklus 2

Kelompok	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
A	85 – 100	5	15,62 %
B	70 – 80	22	68,75 %
C	<65	5	15,62 %
Jumlah		32	100%
Nilai Terendah		60	
Nilai Tertinggi		95	

Berdasarkan Tabel 3, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 84%. Sedangkan, jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar mencapai 16%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas VII-B sudah terlihat lebih baik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Pada refleksi, guru juga memberikan *posttest* untuk mengukur apakah penggunaan media audiovisual sudah tepat dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa. Adapun hasil dari data dari *pretest* dan data dari siklus I, siklus II, dan *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 4. Nilai Posttest

Kelompok	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
A	85 – 100	10	31,25%
B	70 – 80	19	59,37%
C	<65	3	9,37%
Jumlah		32	100%
Nilai Terendah		65	
Nilai Tertinggi		95	

Berdasarkan hasil *assessment for learning* dari siklus I dan siklus II yang dilaksanakan terhadap siswa kelas VII-B sejumlah 32 siswa, terdapat 29 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal *pretest*. Namun, terdapat 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengerjakan soal *posttest*.

Berdasarkan Tabel 4, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 91%. Sedangkan, jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar mencapai 9%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas VII-B sudah terlihat lebih baik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

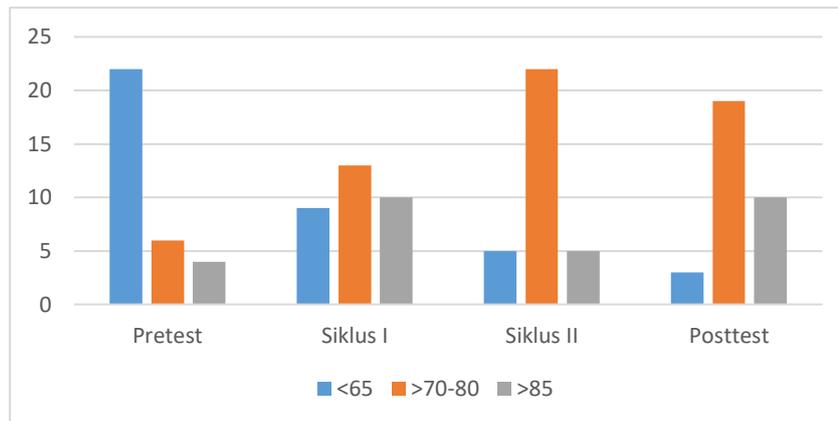


Chart 5. Perbandingan per siklus

Berdasarkan tabel diagram hasil *pretest* di atas, ditemukan bahwa peserta didik kelas VII-B masih banyak yang nilainya kurang atau di bawah 65. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai kisaran 70-80 hingga nilai 85-100 masih sedikit. Peneliti menemukan bahwa akar masalah pada anak-anak kelas VII-B adalah kurangnya penguasaan kosakata atau *vocabulary* menjadikan mereka tidak memahami materi yang diberikan.

Pada siklus I, para peneliti melakukan *treatment* dengan memberikan media audiovisual kepada peserta didik yang mana mereka menganalisis kosakata apa saja yang terdapat dalam video tersebut mengenai materi "*How to Play Traditional Games*". Pada siklus I, nilai peserta didik yang rentang nilainya kurang dari 65 menurun dan rentang nilai 70-80 masih mendominasi yang paling banyak diperoleh oleh siswa kelas VII-B.

Pada siklus II, para peneliti melakukan perbaikan dalam *treatment* yang diberikan yakni pada kualitas soal dan video yang diberikan. Guru memodifikasi video audiovisual yang diberikan dan memberikan standar kualitas asesmen yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa yang ingin dicapai. Pada siklus II, nilai siswa pada rentang kurang dari 65 sangat menurun. Hal itu terlihat bahwa peserta didik mulai memahami konsep penguasaan kosakata yang diberikan oleh guru. Nilai rentang 70-80 masih mendominasi perolehan nilai yang didapat oleh peserta didik.

Pada *posttest*, semua rangkaian *treatment* sudah diberikan oleh guru. Guru menguji kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dengan asesmen sumatif yang diberikan di akhir. Hal itu terlihat pada nilai siswa dalam rentang kurang dari 65 semakin menurun. Sementara rentang nilai 70-80 menurun dari siklus II. Meskipun begitu, rentang nilai 85-100 mengalami peningkatan dari siklus II.

Setelah melakukan siklus, maka guru meminta peserta didik untuk memberikan *feedback* setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media audiovisual. Dari respon yang diberikan peserta didik, mereka sangat antusias dalam proses pembelajaran menggunakan audiovisual. Dilihat dari respon yang diberikan bahwa sebagian besar peserta didik selain belajar kosakata, mereka juga belajar bagaimana suatu kata diucapkan dengan benar. Selain itu, variasi dalam pemberian *treatment* melalui video menjadikan peserta didik tidak bosan dalam belajar dan mudah memahami kata sesuai dengan materi yang diberikan. Selain itu, *assessment for learning* yang diberikan melalui *game* menjadikan siswa tidak bosan dalam mengerjakan tugas.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII-B tahun pelajaran 2021/2022.

Melalui media audiovisual, siswa mengidentifikasi kosakata dan menganalisis langkah-langkah permainan tradisional seperti *hopscotch*, *jump rope*, dan *hide and seek* dengan metode berdiskusi, tanya jawab, *drilling* serta penggunaan *game* maka proses pembelajaran akan lebih kreatif dan menyenangkan. Siswa lebih menangkap, memahami, dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran dikarenakan siswa dapat mengetahui kosakata baru yang berkaitan dengan materi melalui

media audiovisual serta mengetahui bagaimana cara pengucapan suatu kata tersebut dengan benar. Sehingga dengan media audiovisual, siswa belajar mengidentifikasi kosakata sesuai dengan visual yang disajikan serta belajar bagaimana cara mengucapkan suatu kata tersebut dengan benar melalui audio yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityara, S. R. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. *Seminar Nasional Seni dan Desain "Reinvensi Budaya Visual Nusantara"* (ss. 401-406). Jkarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Damayanti, I. K., Febrianti, Y., Nurlaelawati, I., & dkk. (2022). *English for Nusantara*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dewi, E. R. (2017). *Pengembangan Media English Card Vocabulary dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas III SDN Dinoyo 3 Malang. (Skripsi)*. Malang: Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hasibuan, H. B., Zukipli, N., & Miftahul, Z. (Januari-Juni 2021). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan. *Jurnal Raudhah*, 9(1), 51.
- Husna, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Micromedia Flash 8.0 pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTs Insan Qur'ani Aceh Besar. (Skripsi)*. Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kusuma, S. (2018). *Pengembangan Media English Vocabulary Card pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI. (Skripsi)*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Muttaqien, F. (2001). Penggunaan Media Audio-Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25-41.
- Purwono, J. Y. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 2(2), 127-144.
- Setyioningsih. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Total Physical Response (Tpr) Pada Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 148-164.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. d. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardi. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suparmin. (den 26 10 2017). Pentingnya Kosakata Pada Keterampilan Bahasa Inggris. s. 1.
- Suwarsih, M. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Themistoklis, S. (2009). *Using audiovisual media in nursery school within the framework of the interdisciplinary approach*. Est européen: Synergies Sud.