

Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran Kartu di MAN 1 Gunungkidul Tahun Ajaran 2018/2019

Surini

MAN 1 Gunungkidul

e-Mail: surini2705@gmail.com

Abstract

This Research is aimed to describe how the steps of Vocabulary Mastery Teaching are and how far the Card Teaching Media can increase the students of XII Science 1 MAN 1 Gunungkidul vocabulary mastery learning on Semester 1 at the school year 2018/2019. This Card Game Media is hoped can give advantages for the students, teachers and school. This Research uses a Research Action Class (PTK) which is known as Classroom Action Research (CAR). This research is conducted by the subject teacher that is helped by the peers as the collaborators. This research procedure uses Kemmis and Taggart model that contains four components in every cycle. Those are: (1) Planning, (2) Acting, (3) Observing and (4) Reflecting. This research is conducted in 2 cycles. The learning method that is used in this research is scientific method (Observing, Questioning, Trying, Reasoning and Presenting). The learning steps are that the teacher makes group of five students, then also chooses the host of the game and the scorer of the game. The teacher is the facilitator. The research result shows that the 'Card Game Media' can increase the students' learning vocabulary outcomes. Subjects of the research are 20 students consists of 4 boys and 16 girls. The highest score in cycle I is 100, the lowest score in cycle I is 50. In cycle II, the highest score is 100, the lowest score is 50, so in cycle I and cycle II the result is the same. The average score in cycle I is 75 and in the cycle II is 85.94, so, there is the increase score in the average score as 10.94. In the classical completeness of cycle I is 80% while in the cycle II is 93.75%, so there is the increase in classical completeness as 3.75%.

Keywords: *Card Game Media, English Vocabulary Mastery*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan sejauh mana media pembelajaran kartu dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas XII MIPA 1 MAN 1 Gunungkidul pada semester 1 tahun ajaran 2018/2019. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru maupun sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikenal dengan *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian dilaksanakan oleh

guru mata pelajaran dibantu oleh teman sejawat sebagai kolaborator. Prosedur penelitian ini mengikuti model Kemmis dan Taggart yang meliputi empat komponen dalam setiap siklus, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode *saintifik* (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Menyajikan). Langkah-langkah pembelajarannya adalah guru memberikan glossary daftar kata beserta artinya kepada siswa untuk di pelajari. Kemudian guru mulai membagi siswa dalam kelompok bermain masing-masing kelompok berjumlah 5 siswa. Guru juga menunjuk host dan scorer. Guru bertindak sebagai fasilitator. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Kartu dapat meningkatkan hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris. Jumlah subyek penelitian sebanyak 20 siswa yang terdiri dari siswa putra 4 siswa, siswa putri sebanyak 16 siswa. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, nilai terendah 50, Pada siklus II nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 sehingga nilai tertinggi maupun nilai terendah pada siklus 1 dan siklus II sama. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 75 sedangkan pada siklus 2 sebesar 85.94, sehingga terdapat kenaikan sebesar 10.94. Pada ketuntasan klasikal siklus 1 sebesar 80%, pada siklus 2 sebesar 93.75% sehingga ada kenaikan ketuntasan secara klasikal sebesar 13.75%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Kartu, Penguasaan Kosakata*

Pendahuluan

Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa merupakan hal penting terutama pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam belajar Bahasa Inggris, seseorang akan mampu memahami bahasa dengan baik dan lancar, apabila ia menguasai banyak kosa kata dalam bahasa Inggris karena kunci memahami bahasa adalah mengetahui arti dan makna dari kata. Berdasar alasan yang demikian maka perlu memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada siswa tentang penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Di MAN 1 Gunungkidul dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, masih terdapat kendala, kendala itu antara lain: siswa merasa kesulitan untuk menghafal dan memahami materi pelajaran dalam bentuk kosakata atau vocabulary yang tersusun secara acak. Pada hal daftar huruf ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris berfungsi untuk memahami arti suatu teks atau percakapan. Jumlah kosakata yang mereka kuasai masih kurang dari yang seharusnya sehingga menimbulkan kesulitan dalam memahami bahasa. Disamping itu strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik yang menyebabkan siswa kurang berminat mempelajari kosakata bahasa Inggris. Dengan adanya kendala tersebut berdampak pada hasil penguasaan kosakata belum seperti yang ditargetkan yaitu minimal 60.

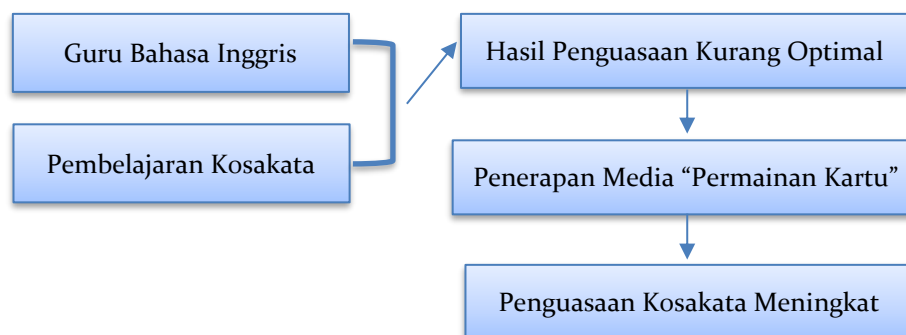
Guna memecahkan permasalahan tersebut dipandang perlu menerapkan pembelajaran dengan media permainan kartu yang kreatif dan menyenangkan, strategi ini dapat menuntun siswa untuk menentukan nama-nama benda baik itu

buah-buahan, hewan atau sayuran, tergantung tema apa yang akan diambil pada saat permainan kartu tersebut.

Media Permainan kartu ini, memberi keleluasaan dalam memilih kata kata kreatif untuk dijadikan pertanyaan kepada lawan grup sehingga menimbulkan persaingan untuk menebak dan mendapatkan score yang tinggi. Dalam tahap inilah yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan model belajar *Quantum Learning oleh Bobbi De Porter & Mike Hernacki (236-237)* dimana membiasakan belajar dengan nyaman dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada upaya meningkatkan hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan media permainan Kartu pada kelas XII MIPA 1 di MAN 1 Gunungkidul pada semester 1 Tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penerapan penggunaan media permainan kartu dan untuk mengetahui sejauh mana media permainan kartu dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris pada siswa kelas XII MIPA 1 pada semester 1 di MAN 1 Gunungkidul. Penerapan media pembelajaran permainan kartu ini diprediksi merupakan salah satu strategi yang dapat menjembatani mencapai tujuan tersebut.

Kendala siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris adalah siswa merasa kesulitan untuk menghafal materi pelajaran dalam bentuk teks maupun percakapan apabila sudah bertemu dengan kata kata tertentu dalam sebuah percakapan ataupun teks walaupun itu sangat sederhana. Disamping itu strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik bagi siswa karena masih menggunakan strategi model lama yaitu membaca dengan berulang-ulang yang menyebabkan siswa cepat bosan. Strategi pembelajaran menggunakan media permainan kartu ini merupakan sebuah strategi yang dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan diatas. Dengan strategi ini siswa akan lebih mudah mengingat kata beserta artinya, sehingga peneliti memprediksi bahwa setrategi ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada kelas XII MIPA 1 di MAN 1 Gunungkidul.



Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Taggart (1991: 32), yang dikembangkan oleh Arikunto (2009:16). Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan dalam setiap siklusnya yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) observasi, (4) Refleksi. Suryabrata (1983: 35) mengatakan

bahwa penelitian tindakan bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MA Negeri 1 Gunungkidul kelas XII MIPA-1. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian pada Siklus I: Senin, 6 Agustus 2018 dan Siklus II: Senin, 10 September 2018. Siswa dikatakan tuntas/berhasil dalam belajar apabila ada perubahan sikap pola pikir siswa dalam belajar. Hasil belajar siswa dengan ketuntasan secara individual 60, secara klasikal minimal 85%.

Dalam penelitian ini, bahan dan materi kajian yang penulis sampaikan adalah Vocabulary berdasarkan temanya yaitu tema hewan, sayuran dan buah-buahan. Penelitian ini dilaksanakan oleh guru mata pelajaran sebagai peneliti dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai supervisor Penelitian ini dirancang dilaksanakan minimal sebanyak dua siklus dan tergantung pada kebutuhan. Penelitian ini mengacu pada model spiral Kemmis dan Mc Taggart yang mana disetiap siklusnya meliputi: (1) Perencanaan (*Planing*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Mengamati (*Observing*), (4) Refleksi (*Reflecting*).

1. Perencanaan (*planning*). Peneliti merencanakan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap. Dalam perencanaan ini meliputi Materi ajar, alat pembelajaran, rencana pembelajaran, metode, strategi pembelajaran, pendekatan yang akan digunakan, subyek penelitian.
2. Tindakan (*acting*). Guru memasuki ruangan, mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung guru mengamati kegiatan siswa dan guru kemudian didokumentasikan dalam bentuk catatan maupun gambar. Pembelajaran diakhiri dengan penilaian.
3. Observasi (*observing*), yaitu mengamati proses tindakan dan hasil atau dampak tindakan yang sedang dilakukan terhadap siswa. Guru bersama kolabolator mengamati ada tidaknya perubahan hasil belajar maupun sikap pada siswa sehubungan dengan pembelajaran yang sedang dilakukan dalam Penelitian.
4. Refleksi (*reflecting*), dalam hal ini yaitu peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama kolabolator dapat melakukan revisi/perbaikan terhadap rencana perbaikan yang direncanakan diawal penelitian untuk menyusun rencana tindakan berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi yang diukur pada aspek hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah Keaktifan dalam belajar, Ketrampilan siswa dalam memberikan pertanyaan dan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam hal ini menebak arti sebuah kata.

2. Dokumen berupa foto tentang proses pembelajaran, foto tentang hasil lembar kerja siswa dan lembar angket. Foto berfungsi untuk memperkuat bukti proses pembelajaran.
3. Angket, diperlukan untuk memperoleh informasi tentang respon siswa terhadap pembelajaran vocabulary bahasa inggris menggunakan media permainan kartu. Angket ini berupa lembaran kertas yang berisi pertanyaan atau soal yang berhubungan dengan pribadi siswa dan materi pembelajaran.
4. Tes Hasil Belajar. Tes dilaksanakan pada akhir siklus I dan diakhir siklus II

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus Pertama

Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 6 Agustus 2018 subyek penelitian ini dilakukan pada kelas XII MIPA 1, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran pada siklus 1.

1. Perencanaan (*Planning*) pada tahap perencanaan pada siklus 1 adalah sebagai berikut: Guru menyusun RPP, membuat lembar observasi untuk guru dan siswa, menyiapkan materi pelajaran tentang animal, fruit dan vegetable, menyiapkan alat belajar yang berupa kartu-kartu yang sudah di sesuaikan dengan tema dan sesuai antara gambar dan tulisan namanya dan menyiapkan alat penilaian.
2. Tindakan (*Acting*) pada tahap ini meliputi:
 - a. Pendahuluan. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan tentang media permainan kartu yang akan di mainkan dan memberikan glossary kata-kata yang akan di jadikan bahan tebak-tebakan di kartu dan tujuan pembelajaran yang meliputi siswa terampil menunjukkan gambar serta menebak nama benda yang ada di dalam gambar dengan benar beserta cara pengucapannya.
 - b. Kegiatan inti. Dalam kegiatan ini guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Mengamati yang meliputi: Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai strategi pembelajaran dengan media permainan kartu; Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang hurugambar yang digunakan dalam kartu untuk menebak nama benda apa yang ada dalam gambar dan aturan mainnya; Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara memainkan kartu tersebut dan dipersilahkan bertanya apabila ada hal-hal yang perlu penjelasan lebih.
 - 2) Menanya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang kejelasan materi yang diterangkan guru.
 - 3) Mencoba, meliputi: siswa mencoba untuk memahami dan menghafalkan daftar kata kata dalam glosari yang diberikan oleh guru dan mencoba saling menanyakan ke siswa di sampingnya.

- 4) Menalar, siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi maupun Tanya jawab antara guru dengan siswa mengenai jenis permainan yang baru saja mereka mainkan dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil kosakata yang dapat mereka jawab dan kosakata apa saja yang tidak dapat mereka jawab. Kemudian mereka bersama dengan guru mencari solusi bagaimana cara mengembangkan kosakata yang belum mereka kuasai.
- 5) Menyaji, siswa bersama-sama dengan guru menunjukkan kosakata yang belum di kuasai oleh siswa berdasarkan identifikasi gambar maupun kata yang tidak berhasil tertebak atau terjawab.

Hasil penilaian siklus 1, Jumlah siswa kelas XII MIPA 1 ada 20 siswa. Keseluruhan siswa mengikuti pembelajaran dalam siklus 1. Perolehan nilai 100 ada 6 siswa atau 30%, nilai 70 ada 6 siswa atau 30% dan nilai 60 ada 4 siswa atau 20%. Nilai 50 ada 4 siswa atau 20%. Nilai tertinggi 100, nilai terendah 50, nilai rata-rata 75. Ketuntasan klasikal 80%. Dari hasil penilaian ada 4 siswa yang belum tuntas, karena mendapat nilai dibawah 60 atau 20% karena ketuntasan secara individu/ KKM 60, dan 16 siswa atau 80% dinyatakan tuntas karena mendapat nilai diatas KKM. Secara klasikal kelas ini dinyatakan belum tuntas karena jumlah siswa yang tuntas kurang dari 85%.

- c. Kegiatan Penutup. Guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang kesulitan mengenai materi yang dipelajari, guru memberi kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari, kemudian guru memberi tugas untuk mempelajari lagi di rumah apa yang dipelajari di sekolah, ditutup dengan mengucapkan salam.
3. Observasi. Guru sebagai peneliti bersama kolabolator mengamati kegiatan siswa maupun kegiatan guru selama pembelajaran berlangsung. Dalam siklus yang ke 1 ini ada beberapa siswa yang belum jelas mengenai keterangan guru diawal, sehingga mereka salah dalam memilih kata dan kesulitan dalam menentukan gambar yang sesuai dengan kata yang ada dalam kartu, sebagai contoh menyebutkan kata benda yang ada di dalam gambar tidak sesuai dengan nama yang ada di dalam gambar.
4. Refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan masih ada beberapa siswa yang belum jelas mengenai keterangan guru diawal sehingga perlu keterangan kembali dari guru sampai siswa paham dengan materi pelajaran dalam hal menebak suatu kata benda yang ada dalam gambar. Pada siklus 2 perlu dibentuk kelompok sehingga mereka saling membantu menjelaskan temannya yang belum jelas tentang materi pelajaran. Guru dalam menerangkan lebih pelan lagi agar siswa tidak ketinggalan dalam memahami materi pelajaran.

Siklus Kedua

Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 10 September 2018 subyek penelitian ini dilakukan pada kelas XII MIPA 1, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran pada siklus II

1. Perencanaan (*Planning*). Guru menyusun RPP, membuat lembar observasi untuk guru dan siswa, menyiapkan materi pelajaran tentang animal, fruit dan vegetable, menyiapkan alat belajar yang berupa kartu-kartu yang sudah di sesuaikan dengan tema dan sesuai antara gambar dan tulisan namanya dan menyiapkan alat penilaian.
2. Tindakan (*Acting*). Pada siklus 2 dilaksanakan pada kelas XII MIPA 1. berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 10 September 2018. Adapun Langkah-langkah pembelajaran meliputi:
 - a. Pendahuluan, Sebelum masuk ke materi pelajaran, guru mengucapkan salam, guru mengecek kehadiran siswa, guru membimbing siswa untuk membuat kelompok siswa masing-masing berjumlah 5 siswa sehingga ada 4 kelompok. Guru memotivasi siswa dengan menanyakan sekilas materi sebelumnya, menyampaikan tujuan Pembelajaran, yang meliputi: kemampuan memahami arti suatu benda dalam bahasa Inggris
 - b. Kegiatan inti, terdiri dari:
 - 1) Pendahuluan. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan tentang media permainan kartu yang akan di mainkan dan memberikan glossary kata-kata yang akan di jadikan bahan tebak-tebakan di kartu dan tujuan pembelajaran yang meliputi: siswa terampil menunjukkan gambar serta menebak nama benda yang ada di dalam gambar dengan benar beserta cara pengucapannya.
 - 2) Kegiatan inti. Dalam kegiatan ini guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a) Mengamati yang meliputi: siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai Strategi pembelajaran dengan media permainan kartu; Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang hurugambar yang digunakan dalam kartu untuk menebak nama benda apa yang ada dalam gambar dan aturan mainnya; siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara memainkan kartu tersebut dan dipersilahkan bertanya apabila ada hal-hal yang perlu penjelasan lebih.
 - b) Menanya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang kejelasan materi yang diterangkan guru.
 - c) Mencoba, meliputi: siswa mencoba untuk memahami dan menghafalkan daftar kata kata dalam glosari yang diberikan oleh guru dan mencoba saling menanyakan ke siswa di sampingnya.

- d) Menalar, siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi maupun tanya jawab antara guru dengan siswa mengenai jenis permainan yang baru saja mereka mainkan dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil kosakata yang dapat mereka jawab dan kosakata apa saja yang tidak dapat mereka jawab. Kemudian mereka bersama dengan guru mencari solusi bagaimana cara mengembangkan kosakata yang belum mereka kuasai.
- e) Menyaji, siswa bersama-sama dengan guru menunjukkan kosakata yang belum di kuasai oleh siswa berdasarkan identifikasi gambar maupun kata yang tidak berhasil tertebak atau terjawab.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 2 dapat dideskripsikan bahwa jumlah siswa sebagai subyek penelitian ada 20 siswa; jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 10 siswa atau 50%, yang mendapat nilai 90 ada 6 atau 30%, yang mendapat nilai 60 ada 3 siswa atau 15%, yang mendapat nilai 50 ada 1 siswa atau 5 % dari siswa yang hadir. Nilai rata-rata ada 85.94. Nilai tertinggi 100, nilai terendah 50. Secara klasikal kelas ini dinyatakan tuntas karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 85% yaitu 93.75%.

- c. Kegiatan Penutup, guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang kesulitan tentang materi yang dipelajari, guru menegaskan kembali kesimpulan materi pelajaran yang telah dipelajari kemudian guru memberi tugas untuk dipelajari lagi di rumah apa yang dipelajari disekolah, ditutup dengan mengucapkan salam.
3. Observasi, guru sebagai peneliti bersama kolabolator mengamati kegiatan siswa maupun kegiatan guru selama pembelajaran berlangsung. Dalam siklus yang ke II ini siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran dan bias menebak dan menjawab kata yang benar, siswa bekerja secara berkelompok saling membantu dalam memahami pelajaran, meskipun masih ditemukan siswa yang pasif dalam kelompok sehingga kerja sama antar siswa kurang maksimal.
 4. Refleksi, berdasarkan hasil pengamatan di siklus II ini hasil belajar siswa lebih baik bila dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I, karena siswa kerja secara kelompok dan saling membantu dalam bekerja, namun masih perlu pengawasan yang lebih intensif lagi dalam kerja kelompok sehingga mereka bisa berperan secara aktif dalam kelompoknya, karena masih ditemukan beberapa siswa pasif.

Peneliti menerapkan criteria ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal. Batas ketuntasan minimal ini disebut KKM Siswa dinyatakan tuntas secara individual apabila mendapat nilai minimal 60 sesuai dengan KKM. Sedangkan secara klasikal dinyatakan lulus apabila siswa yang tuntas mencapai minimal 85 % dari jumlah siswa yang hadir.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dideskripsikan sebagai berikut: jumlah siswa sebagai obyek penelitian ada 20 siswa baik pada

siklus I maupun siklus II. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, nilai terendah 50, Pada siklus II nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 sehingga nilai tertinggi maupun nilai terendah pada siklus 1 dan siklus II sama. Nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 75 sedangkan pada siklus 2 sebesar 85.94 , sehingga terdapat kenaikan sebesar 10.94. Pada ketuntasan klasikal siklus 1 80%, pada siklus 2 sebesar 93.75% sehingga ada kenaikan ketuntasan secara klasikal sebesar 13.75%.

Simpulan

Langkah-langkah Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris menggunakan media permainan Kartu adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyaji. Penerapan media pembelajaran kartu dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris dengan penguasaan kosakata yang banyak dan meningkatnya partisipasi/keaktifan siswa dalam belajar. Guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris. Sekolah menjadi iklim pembelajaran siswa aktif dan menyenangkan dan tercapainya ketuntasan belajar siswa dalam sebuah pembelajaran.

Nilai tertinggi pada siklus I adalah 100, nilai terendah 50, Pada siklus II nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 sehingga dapat disimpulkan nilai tertinggi maupun nilai terendah pada siklus 1 dan siklus II sama. Pada ketuntasan klasikal siklus 1 sebesar 80%, pada siklus 2 sebesar 93.75% sehingga ada kenaikan ketuntasan secara klasikal sebesar 13.75%. Nilai rata-rata siklus 1 ada 75, disiklus 2 rata-rata ada 85.94, sehingga dalam nilai rata-rata ada kenaikan sebesar 10.94. Tingkat ketuntasan klasikal siklus 1 ada 93,3% disiklus 2 Ketuntasan klasikal ada 98,3% sehingga dapat disimpulkan ketuntasan klasikal ada kenaikan sebesar 5%. Dari data tersebut membuktikan bahwa strategi pembelajaran kosakata menggunakan media permainan kartu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- De Porter Bobbi, Mike Henarcki.1992, *Quantum Learning, Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Kaifa.
- Karto Wagiran, Badrun. 2005. *Pengertian dan prinsip-prinsip Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Satker Pembinaan PLP.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1980. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suharsini, Arikunto, Suhardjono dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Tim Depdikbud. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depdikbud.