

## **Pengaruh Penguasaan Kosakata Melalui Media *Pass Picture* Dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Pada Anak Usia 7 Tahun**

**Zalia Muspita<sup>1</sup>, Ria Mahsa Niningsih<sup>2</sup>, Hadiatul Rodiyah<sup>3</sup>, Rohyana Fitriana<sup>4</sup>**

PGSD Universitas Hamzanwadi <sup>1</sup>, PGSD Universitas Hamzanwadi<sup>2</sup>

Email: [zmmuspita@gmail.com](mailto:zmmuspita@gmail.com)<sup>1</sup> [riamahsa10@gmail.com](mailto:riamahsa10@gmail.com)<sup>2</sup> [hadiatulrodiyah3@gmail.com](mailto:hadiatulrodiyah3@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rohyanafitriani@hamzanwadi.ac.id](mailto:rohyanafitriani@hamzanwadi.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penguasaan kosakata melalui media *pass picture* menggunakan metode permainan kata pada siswa kelas I SD Negeri I Pringgabaya Utara tahun pelajaran 2021/2022. Sumber data yang digunakan ialah data primer. Sedangkan untuk Jenis penelitian penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang masuk ke dalam data interval dengan group pretest posttest. Sampel yang digunakan seluruh siswa kelas I sebanyak 17 siswa. Hasil penelitian menunjukkan penguasaan kosakata menggunakan media *Pass Picture* mengalami peningkatan terbukti dari uji normalitas data Pretest sebesar 0.109 dan Posttest sebesar 0.077 lebih besar dari 0.05 yang menyatakan bahwa hasil yang didapatkan signifikan. Hasil (t-hitung) menunjukkan sebesar 10.255 dan untuk t-tabel sebesar 1.729 yang menyatakan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel sehingga hasil pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Yang artinya penggunaan media *Pass Picture* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas I SD Negeri I Pringgabaya Utara.

Kata Kunci :Media *Pass Picture*, Penguasaan kosakata.

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the effect of vocabulary mastery through *pass picture* media using the word game method in class I SD Negeri I Pringgabaya Utara for the 2021/2022 academic year. Source of data used is primary data. As for this type of research, the research used was quantitative research which included interval data with the pretest posttest group. The sample used by all first grade students was 17 students. The results showed that vocabulary mastery using the *Pass Picture* media had increased as evidenced by the normality test of the Pretest data of 0.109 and the Posttest of 0.077 which was greater than 0.05 which stated that the results obtained were significant. The result (t-count) is 10,255 and for t-table is 1,729 which states that the t-count is greater than the t-table so that the pretest and posttest results have a significant difference. Which means the use of *Pass Picture* media can improve vocabulary mastery in class I SD Negeri I Pringgabaya Utara.

Keywords: Media *Pass Picture*, Mastery of vocabulary.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal seperti potensi individu yang dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek di antaranya ada aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya. Pendidikan adalah suatu usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Pazri, 2019: 114). Salah satu unsur kebahasaan adalah kosakata. Kosakata merupakan kata yang merujuk pada suatu bahasa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chaer (dalam Prastyo, et.all, 2021) bahwa kosakata bahasa indonesia berarti kata yang merujuk pada bahasa indonesia. Kosakata merupakan unsur penting bagi pemelajar.

(Hilaliyah, 2018) Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin kaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman makna dan menambah pengetahuan tentang bahasa. Selain itu, pemelajara dapat mengungkapkan ide atau gagasan baik secara lisan maupun tulisan dengan mudah. Briggs (Arsyad 2002:6) berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Sedangkan Miarso (2004:457) mengartikan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan di antaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Sudjana (2002 : 70-95) mengatakan bahwa gambar fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal didalam setiap kegiatan pengajaran. Hal itu disebabkan kesederhanaanya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Gambar fotografi termasuk pada gambar tetap atau *still picture* yang terdiri atas dua kelompok, yaitu (1) *flat apoque picture* atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan tercetak, (2) *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya film slides, film *strips* dan *transparencies*. Afniyanti (2006:68) yang menjelaskan mengenai pentingnya penggunaan gamabar dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Dengan menggunakan gambar, peserta didik lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.

Semiawan (2002) yang mengungkapkan bahwa permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbautnya sampain mampu melakukannya. Bermain bagi anak memilki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Arifin (Sapri 2008) yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran, metode mempunyai kedudukan yang sangat

signifikan untuk mencapai tujuan. mengemukakan bahwa metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Jika demikian, maka metode itu harus ada pada setiap proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh seorang guru atau tenaga pendidik.

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

Bahasa Indonesia ialah permersatu bangsa Indonesia, Bahasa Indonesia di jadikan sebagai bahasa persatuan, selain itu Bahasa Indonesia juga di jadikan sebagai salah satu mata pelajaran disekolah dasar, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kosakata. Kosakata merupakan peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa diharapkan banayak mengenal berbagai macamkosakata dalam bahasa Indonesia, karena kosakata bagian utama dalam proses belajar mengajar, siswa harus sungguh-sungguh dalam memahami makna dari kosakata. Dengan menguasai berbagai macam kosakata siswa akan lebih mudah memahami Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang cukup banyak akan mempermudah siswa dalam meningkatkan 4 ketelampilan dalam berbahasa Indonesia, diantaranya: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

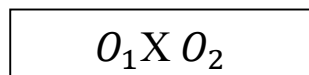
Masalah yang sering muncul di SD Negeri 1 Pringgabaya Utara ialah, rendahnya minat siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Indonesia terbukti dari hasil wawancara yang menyatakan nilai KKM yang di tetapkan sebesar 70% namun hanya 55% yang mampu mencapai ketuntasan nilai rata-rata KKM yang sudah ditetapkan. Selain itu untuk mengetahui kurangnya minat siswa dalam proses pemelajaran dilihat dari bagaimana siswa memeperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran apakah siswa tersebut memperhatikan atau hanya bermain dan berbicara.

Faktor yang mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya yaitu, (1) penyampaian materi yang masih monoton dengan menggunakan metode-metode lama seperti ceramah dan tugas, (2) penggunaan media yang masih terbatas, (3) Perhatian siswa yang belum secara keseluruhan memperhatikan guru dalam penyampaian materi, (4) siswa merasa asing dan belum menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya, dan (5) tidak semua siswa pernah menempuh pendidikan di TK. Hal ini yang menyebabkan siswa terkadang kurang serius dalam menerima materi. Jadi, untuk hasil yang dicapai pun tidaklah sesuai dengan harapan yang ada.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan jenis kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 72). Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. one group pretest-posttest design**

Keterangan:

$O_1$ : Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X: Perlakuan

$O_2$ : Nilai posttest (sesudah diberikan perlakuan)

Populasi yang digunakan pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pringgabaya utara dengan sampel 17 siswa. Sugiyono (2013) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel ini mengkaji 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dan variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (media Pass Picture), sedangkan untuk variabel terikat pada penelitian ini ialah (penguasaan kosakata bahasa Indonesia). Sumber data yang digunakan berasal dari sumber data primer. Yang dimaksud sumber data primer menurut suseno (sigit: 2017) data yang dapat dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui pihak yang diteliti yaitu siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pringgabaya Utara. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, wawancara, observasi, tes sedangkan untuk instrument pengumpulan data yang digunakan ialah soal lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik uji coba instrument dengan uji validitas dan reliabilitas soal lembar tes. Sedangkan untuk uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini uji normalitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan maka instrument soal tes yang semula berjumlah 20 butir soal, yang dinyatakan valid berjumlah 17 soal tes dan yang dinyatakan tidak valid berjumlah 3 soal butir tes, setelah dilakukan validitas langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu uji reliabilitas menggunakan *crombach alpha*, dan hasil yang didapatkan sebesar 0,901. Dari hasil uji reliabilitas tersebut dapat dinyatakan bahwa tingkat kriteria reliabilitas termasuk ke dalam kriteria tinggi yang artinya soal butir tes layak untuk digunakan. Instrument yang sudah valid kemudian disebarkan kepada siswa untuk dilakukannya uji prasyarat yaitu uji normalitas

dan hipotesis. Namun sebelum dilakukannya uji hipotesis terlebih dahulu dilakukannya uji normalitas data untuk mengetahui apakah data yang dianalisis dengan statistik berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi *SPSS (Statistical program for social science)* 24.00. berikut hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 1.** Hasil uji Normalitas

Test of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
pretest	.199	17	.109
posttest	.252	17	.077

Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* 0,109 dan *posttest* sebesar 0,77. Keduanya menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang berarti data yang di dapatkan berdistribusi secara normal. Setelah memenuhi uji data prasyarat, peneliti menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan media *Pass Picture*. Adapun uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 2.** Hasil Uji Hipotesis

Kelas	T		Sig (2-tailed)
Pretest-post test	10.255	16	0.000

T-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu  $10.255 > 1.729$  dan nilai signifikansi (2-tailed) 0.000  $< 0.05$  sehingga hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikansi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi dari penggunaan media *pass picture*, terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan (*posttest*) menggunakan media *Pass Picture* lebih besar

diantaranya 77,35 dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yang hanya menggunakan metode ceramah mendapatkan hasil sebesar 47,35. Penggunaan media *pass picture* pada saat proses pembelajaran mendapatkan respon baik dari siswa, karena media yang digunakan melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa menjadi lebih semangat dan aktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal penting untuk digunakan karena membantu guru pada saat proses pembelajaran. Hasan, et.al 2021:5 mengemukakan Media pembelajaran adalah perantara penyampaian suatu materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan alat-alat tertentu agar siswa dapat memahami dengan cepat dan menerima ilmu dari para pendidik. Untuk membuat media pembelajaran diperlukan kreatifitas dan inovasi dari para pendidik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan menciptakan gairah belajar bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media *pass picture* karena media ini sangat mempermudah siswa dalam proses penguasaan kosakata terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia karena bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa pemersatu bangsa Indonesia dan bahasa Indonesia menjadi salah satu bahasa nasional bangsa Indonesia.

Dilakukannya uji hipotesis untuk menunjukkan keberhasilan dari penggunaan media *Pass Picture* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Pass Picture* adapun strategi yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan terangsang ketika pembelajaran. Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, terdapat perbedaan antara penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Pass Picture* dapat dilihat pada nilai rata-rata dan uji hipotesis. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Pass Picture* tepat digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan penguasaan kosakata melalui media *Pass Picture* menggunakan metode permainan kata pada siswa kelas 1 di SD negeri 1 Pringgabaya Utara.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *pass picture* terhadap peningkatan penguasaan kosakata kelas 1 di SD Negeri 1 Pringgabaya Utara. Bahwa media *pass picture* dapat dikatakan mampu atau berhasil dalam peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas 1 dapat dilihat dari hasil perhitungan rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 47,35 dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) sebesar 77,35, setelah diberikan perlakuan siswa mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata berbeda dengan sebelum diberikan perlakuan siswa kurang memahami kosakata yang ada. Sedangkan hasil untuk nilai t-hitung dan t-tabel, t-hitung lebih besar dari t-tabel diantaranya  $10.255 > 1.729$ , hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *pass picture* terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afniyanti. (2006). *pentingnya penggunaan media gambar untuk memperjelas pengertian pada peserta didik* <http://afniyanti.wordpress.com/2006/06/12/pentingnya-penggunaan-gambar-untuk-memperjelas-pengertian-pada-peserta-didik/> (Diunduh 31 Mei 2022)
- arsyad, a. (1996). *media pengajaran*. jakarta: Rajawali Pres.
- Hasan, Et. All. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. CV TAHTA MEDIA GROUP
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Prastyo, A.B. Et. All. (2021). Perkembangan Kosakata Pemelajar Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*. Vol.9,No.2, Hal 225-231.
- Sapri. 2008. *Metode Pembelajaran Bahasa*. <http://sapri-wordpress.com/2008/08/29/metode-pembelajaran-bahasa/>(Diunduh pada 30 Mei 2022).
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D*. Bandung. IKAPI