

UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBACA BAHASA INGGRIS MELALUI PENERAPAN GAME VPC SISWA KELAS VIII D SMPN 1 TURI

Widayati

Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Turi Sleman

Pos-el: widayati.izwa172@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi membaca siswa SD dengan menerapkan VPC *Game*. Penelitian ini adalah sebuah penelitian tindakan kelas yang *setting*-nya di kelas VIII D SMPN 1 Turi pada tahun 2015/2016. Siklus dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VPC game dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kompetensi membaca bahasa Inggris siswa kelas VIII B SMP N 1 Turi. Di samping itu, penggunaan VPC game dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar kosakata dan membaca bahasa Inggris siswa. Temuan ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru bahasa Inggris untuk menggunakan VPC game dalam proses pembelajaran membaca bahasa Inggris khususnya teks monolog.

Kata Kunci: VPC game, kompetensi membaca bahasa Inggris

Pendahuluan

Menurut Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi, pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah menengah pertama meliputi empat kompetensi berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan membaca dibagi menjadi dua kompetensi, yaitu kompetensi membaca dengan suara nyaring dan kompetensi memahami isi bacaan.

Dalam penelitian ini, fokus penelitian ditekankan pada kemampuan pemahaman isi bacaan karena dua alasan mendasar. Pertama, dalam konteks riil bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, kompetensi memahami isi bacaan dalam bahasa Inggris lebih banyak digunakan daripada ketiga kompetensi berbahasa lainnya, misalnya membaca untuk tujuan menghibur (*reading for pleasure*), membaca manual, membaca surat kabar, dll. Kedua, dalam konteks akademis, kompetensi memahami isi bacaan mendapatkan porsi yang paling

banyak dalam evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru, satuan pendidikan, pemerintah kabupaten dan pusat.

Proses pembelajaran membaca seharusnya berjalan secara efektif dan efisien agar siswa memiliki kompetensi memahami isi bacaan yang memadai. Proses pembelajaran membaca yang efektif dan efisien dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal siswa yang mempengaruhi kompetensi membaca adalah penguasaan kosakata, sedangkan faktor eksternal adalah media pembelajaran yang digunakan guru.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan rata-rata hasil Ulangan Tengah Semester Genap tahun 2015/2016 yang terdiri dari 50 soal pilihan ganda yang semuanya menguji kompetensi membaca yang masih dibawah KKM menunjukkan bahwa kompetensi membaca siswa kelas VIII masih rendah. Dari observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 6 April 2016 dalam pelaksanaan

pembelajaran membaca di kelas VIII D ditemukan faktor penyebab rendahnya kompetensi membaca siswa kelas VIII SMPN 1 Turi yaitu rendahnya penguasaan kosakata dan minimnya teknik pembelajaran yang menarik untuk menghafakan kosakata.

Penulis menganggap bahwa hal tersebut adalah sebuah masalah yang harus diatasi. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berusaha mengatasi permasalahan itu dengan mencoba menggunakan permainan yang belum pernah digunakan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Permainan yang digunakan penulis adalah *VPC Game*. *VPC Game* adalah permainan kosakata menggunakan kartu permainan kosakata (*Vocabulary Playing Cards*). Dengan adanya unsur permainan dan proses pembelajaran kosakata dalam permainan kosakata menggunakan *VPC* diyakini mampu meningkatkan kompetensi pemahaman isi bacaan siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. 1) Bagaimanakah penerapan *VPC Game* untuk meningkatkan kompetensi membaca siswa kelas VIII D SMPN 1 Turi pada tahun 2015/2016? 2) Apakah dengan menerapkan *VPC Game* dapat meningkatkan kompetensi membaca siswa kelas VIII D SMPN 1 Turi pada tahun 2015/2016?

Menurut Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi, pembelajaran bahasa Inggris di SMP bertujuan agar siswa SMP memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kemampuan berkomunikasi dibagi menjadi

empat kompetensi, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Oleh karena itu, lulusan SMP diharapkan mampu memiliki empat kompetensi berbahasa tersebut pada tingkat literasi tertentu seperti yang tertuang dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Tingkat literasi mencakup *performative, functional, informational, dan epistemic*. Pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar siswa dapat mencapai tingkat *functional* yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Agar siswa SMP memiliki kemampuan berkomunikasi dalam tingkat literasi *functional*, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: a) mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *functional*; b) memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global, dan c) mengembangkan pemahaman siswa tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran bahasa Inggris meliputi tiga ruang lingkup, yaitu:

- a) kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat kompetensi berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi *functional*;
- b) kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esai berbentuk *procedure, descriptive, recount, narrative, dan report*;
- c) kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa dan kosa kata, tata bunyi, tata

tulis), kompetensi sosiokultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa secara berterima dalam berbagai konteks komunikasi), kompetensi strategi (mengatasi masalah yang timbul dalam proses komunikasi dengan berbagai cara agar komunikasi tetap berlangsung), dan kompetensi pembentuk wacana (menggunakan piranti pembentuk wacana).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di SMP bertujuan untuk mengembangkan empat kompetensi berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam tingkat literasi *functional*. Untuk mencapai kompetensi tersebut pembelajaran bahasa Inggris meliputi tiga ruang lingkup yang saling mendukung, yaitu kemampuan berwacana, kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks dan kompetensi pendukung.

Kompetensi membaca dalam bahasa Inggris meliputi beberapa kompetensi membaca. Menurut Standar Kompetensi Lulusan (SKL) 2015, kompetensi membaca meliputi:

- a) informasi tersirat, yaitu informasi yang diperoleh sebagai hasil kesimpulan pembaca berdasarkan petunjuk (*Context/Context-Clue*) dalam teks seperti kata, bilangan, ungkapan, kalimat, dan lain-lain;
- b) informasi rinci tersurat, yaitu informasi yang tertera atau terdapat dalam teks tapi untuk mencarinya perlu membaca teks secara seksama;
- c) pikiran utama paragraf, yang diujikan berupa pertanyaan untuk menentukan pokok pikiran utama paragraf tertentu dari teks yang disajikan dan pilihan jawabannya berupa kalimat, dan bukan dalam bentuk frasa/klausa;
- d) arti atau makna kata, yaitu arti atau maksud yang terkandung di dalam suatu

kata atau kalimat sesuai dengan *context/context-clue* dan *context*-nya;

- e) tujuan penulisan teks, yaitu tujuan atau maksud penulis menulis teks; dan
- f) nilai moral, yaitu pertanyaan mengenai pelajaran hidup atau pesan moral yang diperoleh setelah membaca teks yang disajikan.

Untuk menguasai keterampilan membaca tersebut, diperlukan kompetensi pendukung, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Nunan (1991) mengatakan bahwa penguasaan kosakata memiliki peran yang penting dalam pembelajaran bahasa kedua. Sedangkan menurut Richard & Rodgers (2002) kosakata merupakan komponen penting dalam penguasaan bahasa asing, khususnya penguasaan keterampilan membaca. Untuk bisa memahami isi bacaan, minimal 85% kata yang ada dalam teks bacaan harus sudah dikuasai oleh siswa (Nation, 2010: 44). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa asing dan untuk menguasai isi bacaan siswa harus memahami makna minimal 85% kata yang ada dalam teks bacaan.

Dalam pembelajaran kosakata, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah daftar kosakata yang harus diajarkan berdasarkan frekuensi dan makna dalam berbagai konteks dan jenis kata (Nation & Macalister, 2010). Untuk menguasai kosakata, ada beberapa teknik yang dapat digunakan. Nattinger (1988) dalam Nunan (Nunan, 1991: 134) membedakan teknik peningkatan penguasaan kosakata menjadi dua, yaitu teknik pemahaman (*comprehension*) dan produksi (*production*). Teknik pemahaman adalah memahami dan menyimpan kata, sedangkan produksi adalah menguasai dan menggunakan kata. Sedangkan Nation (2010) mengatakan bahwa pembelajaran

kosakata dapat dilakukan dengan menggunakan jembatan keledai, menebak makna berdasarkan konteksnya dan memanfaatkan kartu yang terdapat bahasa asing di satu sisi dan terjemahannya di sisi lain.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa guru harus menentukan daftar kosakata mana yang harus diajarkan dan menentukan teknik pembelajaran yang tepat agar siswa memiliki penguasaan kosakata yang memadai sehingga siswa dapat meningkatkan kompetensinya dalam berbahasa. Ketika siswa memiliki penguasaan kosakata yang memadai maka kompetensi berbahasa siswa akan baik. Dalam menggunakan teknik pembelajaran, guru seringkali memerlukan media tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu diantaranya adalah media kartu. Untuk itu, di bagian selanjutnya akan dibahas tentang media pembelajaran, khususnya media kartu.

Daryanto (2013: 4) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator (guru) menuju komunikan (siswa). Dari pengertian proses pembelajaran dan media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan kegiatan yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yaitu penyampaian materi dari guru kepada siswa.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran menurut Daryanto (2013: 6) mengutip Kemp dan Dayton (1985) memiliki beberapa kontribusi sebagai berikut: a) penyampaian pembelajaran dapat lebih terstandar, b) pembelajaran lebih menarik, c) pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, d) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, e) kualitas pembelajaran dapat

ditingkatkan, f) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, g) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dan h) peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Menurut Daryanto (2013) media dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Berdasarkan karakteristiknya, Daryanto (2013) mengutip Schramm mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media rumit, mahal dan media sederhana.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak harus rumit dan mahal. Meskipun sederhana, media bisa berfungsi untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, pembelajaran lebih terstandar, menarik dan interaktif serta sikap siswa dan peran guru terhadap pembelajaran lebih positif sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

Fatimah (2010: 1) mengatakan bahwa game identik dengan permainan dan game merupakan segala kegiatan yang diwarnai perasaan senang, gembira, dan suasana ramai serta gelak tawa. Sedangkan (Rini, 2010) mengatakan bahwa game merupakan salah satu metode belajar yang efektif yang dapat digunakan untuk melatih dan mempercepat penguasaan konsep-konsep bahasa Inggris yang meliputi empat keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Lebih lanjut Rini (2010) mengatakan bahwa dengan game siswa semakin memahami konsep dan membantu menumbuhkan rasa percaya diri, berkompetisi secara sehat dan belajar dalam tim.

Suyanto (2003) dalam Fatimah (2010) mengelompokkan game menjadi beberapa kelompok. Pertama, game yang menuntut

permainan fisik, misalnya kejar-kejaran. Kedua, permainan dengan lagu yang disertai kegiatan bergerak seperti menari. Ketiga, kelompok permainan yang menggunakan benda. Keempat, kelompok bermain peran, misalnya sandiwara, drama dan bermain peran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa game dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris, yaitu meningkatkan kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perasaan senang, kerja sama, kompetensi yang sehat serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

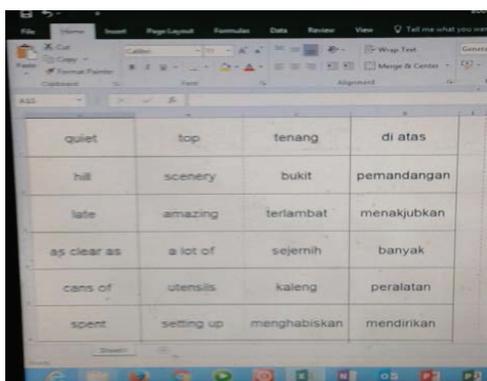
Untuk membantu siswa menguasai kosakata dalam pembelajaran membaca, Nation (2010) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media kartu. Media kartu kosakata merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk keperluan mencatat atau menuliskan kata-kata yang terdapat dalam satu tema mata pelajaran (Saefudin).

VPC atau '*Vocabulary Playing Cards*' adalah merupakan salah satu media pembelajaran kartu kosakata dirancang oleh peneliti yang terinspirasi dengan kartu remi. Menurut Wikipedia, kartu remi merupakan kartu seukuran tangan yang terdiri dari satu pak kartu berisi 52 lembar yang terbagi menjadi 4 suit atau jenis kartu (Spade, Heart, Diamond, Club) dan tiap jenis kartu terdiri atas 13 kartu dari As, 2, 3, dst. sampai King dan dua kartu joker, hitam dan merah. Diadaptasi dari kartu remi, VPC dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dari kartu remi

dengan menggunakan bahan kertas BC yang terdiri satu pak kartu berisi 40 lembar yang terbagi menjadi 2 suit atau jenis kartu (Kartu dari BC biru terdapat kosakata bahasa Inggris dan kartu dari BC kuning terdapat terjemahan dalam bahasa Indonesia) dan tiap jenis suit terdiri dari 20 kartu.

Meskipun sederhana, media ini bisa berfungsi untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, pembelajaran lebih terstandar, menarik dan interaktif serta sikap siswa dan peran guru terhadap pembelajaran lebih positif sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Tujuan penggunaan media ini untuk meningkatkan penguasaan kosakata dengan teknik permainan dalam pembelajaran membaca. Cara pembuatan media ini dapat dijelaskan seperti berikut.

- a. Alat: komputer, printer, gunting
- b. Bahan: kertas BC 2 warna berbeda, amplop
- c. Langkah-Langkah Pembuatan:
 - 1) Menentukan ketrampilan (*skill*) yang akan diajarkan sesuai SK dan KD, dalam hal ini penulis memilih ketrampilan membaca.
 - 2) Menentukan teks bacaan yang akan diajarkan.
 - 3) Menentukan kata-kata yang ada dalam teks bacaan yang dianggap belum dimengerti artinya oleh para siswa (sekitar 20 kosakata atau menyesuaikan).
 - 4) Menentukan padanan kata dalam bahasa Indonesia sesuai dengan konteks bacaan.
 - 5) Mendesain kartu VPC menggunakan komputer menggunakan seperti gambar berikut.



Gambar 1. Desain VPC

- 6) Mencetak desain menggunakan printer menggunakan kertas BC dengan 2 warna berbeda. Sebagai contoh kata bahasa Inggris dicetak di kertas BC biru dan padanan kata bahasa Indonesia menggunakan kertas BC kuning. Kartu dicetak sebanyak jumlah kelompok dalam kelas.
- 7) Desain yang sudah dicetak dipotong mengikuti garis seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 2. Media VPC dipotong

- 8) Masukkan kartu ke dalam amplop dan siap digunakan. Setiap kelompok mendapatkan 1 amplop yang berisi 1 set kartu VPC

Dengan penggunaan VPC dalam pembelajaran monolog bahasa Inggris diharapkan siswa mampu meningkatkan penguasaan kosakata. Dengan penguasaan kosakata

yang memadai, pada akhir proses pembelajaran siswa diharapkan mampu meningkatkan kompetensi membaca terutama teks monolog berbentuk *narrative* dan *recount*. Mengacu pada uraian tersebut, maka hipotesis tindakan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Penggunaan VPC dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kompetensi membaca siswa".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan tindakan terhadap upaya meningkatkan kompetensi membaca bahasa Inggris siswa kelas VIII D dengan meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan media VPC (*Vocabulary Playing Cards*). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat penulis yang berperan sebagai observer dan mitra diskusi.

Menurut Arikunto dalam Arikunto, dkk (2010), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama yang berfokus pada kegiatan yang dilakukan siswa. Di lain pihak, Supardi dalam Arikunto, dkk (2010) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah tindakan yang secara sengaja diambil dan proses pembelajaran selama berlangsungnya tindakan diamati dengan cermat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis melaksanakan penelitian dengan menggunakan model siklus dari Kemmis.

Supardi (2010) mengatakan bahwa model Kemmis menggunakan empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu sistem spiral yang saling terkait.

Langkah pertama adalah rencana yang merupakan serangkaian tindakan terencana untuk meningkatkan apa yang telah terjadi yang bersifat strategik yang mampu menjawab tantangan yang muncul. Dalam tahap ini, peneliti merencanakan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *VPC* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan kompetensi membaca. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti menyiapkan RPP siklus pertama, LKS atau *worksheet* untuk siklus pertama yang mencakup pertemuan pertama dan kedua, lembar observasi, dan instrumen penilaian kompetensi membaca siswa berbentuk soal ulangan harian pilihan ganda.

Langkah kedua adalah tindakan yang harus dilakukan secara seksama yang mengandung tiga unsur, yaitu perbaikan PBM, perbaikan pemahaman personel yang terlibat dalam tindakan serta perbaikan situasi pelaksanaan tindakan. Pada langkah ini, peneliti mengajar di dalam kelas menggunakan media *VPC*.

Langkah ketiga adalah observasi yang berfungsi untuk mendokumentasikan implikasi tindakan yang diberikan kepada subyek. Pada langkah ini peneliti meminta seorang teman sejawat untuk menjadi observer/ pengamat. Pengamat diminta untuk mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.

Langkah keempat adalah reflektif yang merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Langkah keempat ini dilakukan diakhir proses pembelajaran. Peneliti melakukan refleksi dengan observer

untuk menemukan kelebihan dan kekurangan tindakan pada siklus pertama untuk perbaikan siklus berikutnya.

Tindakan yang diterapkan pada subjek dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Inggris khususnya membaca teks monolog berbentuk *narrative* dan *recount* melalui penggunaan *VPC*. Tempat penelitian tindakan kelas ini adalah SMP Negeri 1 Turi. Sekolah ini terletak di Turi, Donokerto, Turi, Sleman, sekitar 9 kilometer dari ibukota kabupaten. Sekolah ini termasuk korwil utara yang meliputi Turi dan Pakem. Sekolah yang ada di sekitar SMP N 1 Turi adalah SMP Negeri 2 Turi, SMP N 3 Turi, SMP Muhammadiyah Turi, SMP Aloysius. Dilihat dari prestasi akademis maupun non-akademis, SMP Negeri 1 Turi termasuk sekolah yang tertinggi prestasinya dibandingkan dengan sekolah lain di sekitarnya. Tetapi prestasi belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP N 1 Turi termasuk rendah berdasarkan hasil TPM semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 dengan rata-rata di bawah KKM.

Siswa di SMP Negeri 1 Turi memiliki karakteristik yang heterogen. Berdasarkan tingkat sosial ekonomi, sebagian besar siswa berasal dari kelompok ekonomi menengah ke bawah. Sebagian besar profesi orang tua adalah petani salak dan karyawan swasta. Rata-rata pendidikan orang tua adalah SMA sederajat. Jarak rumah siswa ke sekolah berbeda-beda, ada yang sangat dekat dengan sekolah dan sebaliknya ada yang jauh lebih dari 8 km.

Pada tahun ajaran 2015/2016 SMPN 1 Turi masih menggunakan kurikulum 2006. Sekolah ini digunakan sebagai tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan yaitu: (1) siswa kelas VIII mempunyai masalah dengan penguasaan kosakata yang rendah (2), kompetensi membaca yang rendah dan (3) media *VPC* belum pernah digunakan

oleh guru pada semester-semester sebelumnya, (4) kepala sekolah memberikan ijin dan mendukung pelaksanaan penelitian ini.

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016 pada bulan April sampai dengan Juni 2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Turi. Siswa kelas VIII D yang berjumlah 32 anak digunakan sebagai subjek penelitian dengan pertimbangan: (1) Hasil Ulangan Tengah Semester siswa kelas VIII D rendah yaitu 65,38 dibawah nilai KKM 76; (2) siswa kelas VIII D heterogen dalam hal latar belakang sosial ekonomi keluarga dan jarak tempat tinggal sehingga berpengaruh pada karakteristik siswa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas VIII D ditetapkan peneliti sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan dua macam data, yaitu *primary data* (data utama) dan *supporting data* (data pendukung). Data utama berupa hasil ulangan harian siswa. Hasil ulangan harian siswa dikumpulkan dengan teknik tes tertulis. Data pendukung berupa kondisi kelas saat KBM diperoleh melalui catatan lapangan yang diperoleh ketika observasi kelas.

Tes yang diterapkan adalah tes tertulis karena tes ini ditujukan untuk mengukur prestasi pemahaman bacaan siswa. Tes tertulis berbentuk pilihan ganda menggunakan teks monolog berbentuk *narrative* dan *recount* sesuai dengan SK dan KD kelas VIII di semester genap. Aspek yang dinilai adalah kemampuan siswa dalam menemukan makna kata, menemukan rujukan kata, menemukan informasi tertentu tersurat dan tersirat, dan tujuan komunikatif teks monolog berbentuk *narrative* dan *recount*.

Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat keaktifan siswa diukur dengan menghitung

frekuensi siswa memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas, bekerjasama dengan kelompok, melakukan tanya jawab dengan teman/ kelompok, bertanya atau menjawab pertanyaan guru dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Observasi dilakukan di siklus 1 dan siklus 2. Observasi dilakukan oleh satu orang observer.

Kuesioner diberikan kepada siswa berbentuk pertanyaan terbuka. Tujuan diberikan kuesioner ini untuk mendapatkan data tentang efektivitas pemanfaatan media PVC dalam proses pembelajaran yang meliputi rasa senang siswa mengenai proses pembelajaran, peningkatan penguasaan kosakata, peningkatan kompetensi membaca, keaktifan dalam proses pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Untuk menentukan apakah penelitian dikatakan berhasil atau tidak maka dibuat indikator atau kriteria keberhasilan penelitian. Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi tiga kriteria sebagai berikut ini.

1. Rata-rata hasil pos tes sekurang-kurangnya 76.
2. Ketuntasan klasikal pos tes sekurang-kurangnya 85%.
3. Tingkat keaktifan siswa dalam KBM sekurang-kurangnya terpenuhinya empat komponen dari enam komponen.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan Deskripsi Kondisi Awal Penelitian

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, guru menginformasikan kepada siswa tentang permainan *VPC (Vocabulary Playing Cards)*. Guru juga menjelaskan tata cara melakukan permainan menggunakan *VPC* dan jenis penilaian yang akan digunakan kepada siswa. Pada tahap ini guru juga menelaah dokumen guru berupa nilai ulangan tengah semester siswa. Hal ini diaku-

kan untuk memberikan gambaran tentang kondisi siswa sebelum diadakan pelaksanaan pembelajaran dengan *VPCgame*. Data hasil telah nilai Ulangan Tengah Semester 2 terangkum pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rangkuman Analisis Data Hasil Belajar Siswa PraSiklus

No.	Komponen	Nilai
1.	Nilai Rata-Rata	65,38
2.	Jumlah Siswa Tuntas	5 (16 %)
3.	Jumlah Siswa Tak Tuntas	27 (84 %)
4.	Jumlah Semua Siswa	32 (100 %)

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan adalah sebagai berikut: nilai rata-rata adalah 65,38 dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 76, jumlah siswa yang tuntas belajar ada 5 orang (16%) dibawah target yaitu minimal 28 siswa atau 85%.

Kenyataan tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Proses pembelajaran cenderung membosankan sehingga siswa pasif di dalam kelas dan tidak dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Deskripsi Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 Mei 2016 (2 pertemuan) dengan materi monolog teks *recount*. Kegiatan Siklus I meliputi beberapa hal berikut ini.

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti antara lain adalah: a) menyusun perencanaan pembelajaran atau skenario pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, b) membuat instrumen tes yang akan digunakan untuk penilaian hasil belajar, c) menyusun instrumen untuk pengamatan aktivitas siswa, d)

menyusun instrumen untuk pengamatan aktivitas guru dan e) Menyusun angket tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan Siklus I menggunakan langkah-langkah pembelajaran seperti berikut ini.

Pembelajaran diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi membaca teks monolog berbentuk *recount* dengan kegiatan permainan kartu. Setelah itu, membagi siswa secara berkelompok 4 orang dan menjelaskan permainan kosakata menggunakan VPC akan dilakukan sebanyak 4 X.

Dalam melakukan permainan, setiap kelompok mendapatkan 2 amplop. Amplop pertama berisi kartu berwarna pink dan setiap kartu terdapat kata dalam bahasa Inggris. Amplop kedua berisi kartu berwarna hijau dan setiap kartu terdapat kata dalam bahasa Indonesia. Kemudian kartu pink dikocok dan diletakkan di tengah meja dalam keadaan terbalik dan kartu hijau dikocok dan dibagikan kepada setiap anggota kelompok sampai habis dengan jumlah yang sama. Kemudian salah satu siswa membuka kartu pink satu persatu dan siswa yang memiliki kartu yang memiliki arti yang sama dengan kartu pink yang ada ditengah meja berhak menjatuhkan kartu yang ada di tangannya. Hal ini dilakukan terus samapai semua kartu yang ada ditangan siswa habis.

Aturan permainan: pada putaran 1, semua siswa boleh membuka kamus. Putaran 2, siswa tidak boleh membuka kamus tetapi boleh bertanya teman kelompoknya. Putaran 3, siswa tidak boleh membuka kamus dan tidak boleh bertanya temannya. Putaran 4, siswa melakukan permainan kembali tanpa kamus dan bertanya teman sambil mengisi lembar kerja yang disediakan

Selama permainan sedang berlangsung, guru mengarahkan/ membimbing/ memonitor siswa menggunakan VPC dalam kelompok. Guru juga memberikan umpan balik. Setelah itu dalam tahap akhir, guru bersama siswa menyimpulkan dan melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait dengan perasaan siswa selama mengikuti pelajaran dan hasil yang dapat dicapai setelah mengikuti pelajaran menggunakan permainan VPC.

3. Hasil Observasi

Observasi kelas dilakukan oleh oleh peneliti dan dibantu oleh dua orang observer (teman sejawat peneliti). Observasi kelas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sebagai bentuk evaluasi terhadap proses pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan berupa lembar checklist. Indikator yang diamati adalah tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang berisi: (1) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, (2) mengerjakan tugas, (3) kerjasama dengan kelompok, (4) tanya jawab dalam kelompok, (5) tanya jawab dengan guru dan (6) penyelesaian tugas yang diberikan guru,

Hasil observasi kelas terangkum dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Hasil Observasi Kelas Siklus I

	Kategori		Jumlah
	Aktif	Pasif	
Jumlah Siswa	28	4	32
Persentase (%)	87,50	12,50	100

4. Rangkuman Data Hasil Belajar Siswa

Selain melakukan penilaian proses, hasil evaluasi juga dilakukan dalam bentuk tes prestasi belajar. Tes belajar dilakukan pada akhir tindakan pada siklus 1. Tes bertujuan

untuk mengukur kompetensi siswa dalam membaca khususnya monolog *recount*.

Hasil tes berbicara pada siklus 1 tersaji pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rekap Hasil Tes Kompetensi Membaca Siklus I

No.	Komponen	Hasil
1.	Nilai Rata-Rata	89,06
2.	Jumlah Siswa Tuntas	30 (93,75 %)
3.	Jumlah Siswa Tak Tuntas	2 (6,25 %)
4.	Jumlah semua Siswa	32 (100 %)

Hasil tes menulis menunjukkan bahwa nilai rata-rata telah mencapai target yaitu 89,6 diatas nilai KKM yang ditetapkan yaitu 76. Dilihat dari ketuntasan klasikal juga sudah melampaui target yaitu 30 anak atau 93,75% telah tuntas.

5 Hasil Refleksi

Refleksi dilakukan setelah observasi kelas pada siklus 1 selesai. Refleksi dilaksanakan dengan mengidentifikasi temuan-temuan dan mendengarkan masukan-masukan dari observer. Hasil refleksi digunakan untuk perbaikan pada rencana tindakan pada siklus 2. Temuan-temuan yang diperoleh observer pada siklus 1 adalah sebagai berikut: a. Beberapa siswa masih tidak serius melakukan proses pembelajaran menggunakan VPC b. Pada saat siswa tidak diperkenankan membuka kamus masih ada siswa yang membuka kamus c. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik sehingga belum dapat menggunakan PVC dengan benar. d. Penggunaan PVC sebanyak 4 kali permainan kartu memakan waktu terlalu lama.

Usulan perbaikan dari kolaborator: a. Perlu pemberian penguatan yang berulang-

ulang; b. Cara permainan menggunakan PVC dibuat 3 X.

Deskripsi Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 dan 26 Mei 2016(2 pertemuan) dengan materi monolog teks *narrative*. Kegiatan Siklus II meliputi hal berikut ini.

1. Perencanaan Tindakan

Pada dasarnya perencanaan siklus II memiliki kesamaan dengan perencanaan pada siklus I, tetapi pada siklus II ini dilakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah antara lain: 1) siswa sering diberi penguatan agar belajar menguasai kosakata dengan sungguh-sungguh agar kompetensi membaca meningkat 2) permainan kosakata menggunakan PVC dipersingkat menjadi 3 X putaran Disamping itu pada akhir pembelajaran guru memberikan penguatan berupa umpan balik berupa pembahasan jawaban yang benar.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan pelaksanaan tindakan siklus I, namun ada beberapa perubahan mengacu pada perbaikan rencana tindakan yang telah dilakukan sebagai upaya perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus I.

3. Hasil Observasi

Hasil observasi tentang aktivitas siswa yang difokuskan pada pengamatan tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dirangkum dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Rekap Hasil Observasi Kelas Siklus II

Uraian	Kategori		Jumlah
	Aktif	Pasif	
Jumlah Siswa	32	0	32
Persentase (%)	100	0	100

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa mencapai 100 % atau telah melampaui target 75%. Meskipun 100% siswa tergolong aktif, tetapi terdapat 37,50 % siswa atau sebanyak 12 siswa yang tidak aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru.

4. Rangkuman Data Hasil Belajar Siswa

Hasil tes berbicara pada siklus II tersaji pada tabel berikut:

Tabel 5. Rekap Hasil Tes Kompetensi Membaca Siklus II

No.	Komponen	Hasil
1.	Nilai Rata-Rata	95
2.	Jumlah Siswa Tuntas	30 (93,75 %)
3.	Jumlah Siswa Tak Tuntas	2 (6,25 %)
4.	Jumlah semua Siswa	36 (100%)

Hasil tes membaca menunjukkan bahwa nilai rata-rata telah mencapai target yaitu 93,75 diatas nilai KKM yang ditetapkan yaitu 76. Ketuntasan klasikal mencapai 93,75% atau telah melampaui target yaitu minimal 85%.

4. Hasil Refleksi

Berdasarkan analisis data pemantauan selama siklus II dapat disampaikan beberapa temuan yaitu:

- 1) 100% siswa aktif dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa antusiasme

- siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat tinggi,
- 2) hanya 2 anak (6,25%) yang hasil belajarnya kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa 30 anak (93,75 %) telah tuntas belajarnya, dan
 - 3) pada siklus II ini indikator keberhasilan penelitian telah tercapai yaitu: a) keaktifan siswa lebih dari 75%, dan b) jumlah siswa yang telah tuntas belajarnya lebih dari 85%.

Deskripsi Antarsiklus

Berdasarkan analisis hasil pada siklus I dan siklus II maka terlihat peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terjadi karena setiap kekurangan yang ditemukan pada siklus I direncanakan ulang dan diperbaiki pada siklus II. Adapun perbandingan hasil penelitian siklus I dan II adalah sebagai berikut.

1. Hasil Observasi Kelas

Pelaksanaan pembelajaran membaca dengan media VPC menunjukkan terjadinya peningkatan keaktifan siswa. Perbandingan tingkat keaktifan siswa dapat dilihat pada

tabel 6 rekap hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

Dari tabel 6 dapat diperoleh data bahwa siswa yang masuk kategori aktif pada siklus I sebanyak 22 anak atau 87,50%. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang masuk kategori aktif 32 anak atau 100%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5%. Tingkat partisipasi atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I dan II adalah 87,50% dan 100%. Ini berarti telah melampaui target yang telah ditetapkan sebesar 75%.

2. Hasil Tes Membaca

Hasil tes membaca menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai (*mean score*) dari siklus I ke siklus II tetapi nilai ketuntasan klasikal tidak menunjukkan terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil tes membaca pada kedua siklus dapat dibandingkan pada tabel 7.

Hasil pada tabel 7 menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 89,06 sedangkan pada siklus II rata-rata nilai 95. Nilai rata-rata nilai dari siklus I ke siklus

Tabel 6. Rekap Hasil Observasi Kelas

Deskripsi	Keaktifan Siswa					
	Siklus 1			Siklus 2		
Kategori	Aktif	Pasif	Jumlah	Aktif	Pasif	Jumlah
Jumlah Siswa	28	4	32	32	0	32
Persentase (%)	87,50	12,50	100	100	0	100

Tabel 7. Rekap Hasil Tes Kompetensi Membaca

No.	Komponen	NILAI (KKM= 65)		
		Pra Siklus Dok Guru	Siklus 1 Pos tes	Siklus 2 Pos tes
1.	Nilai rata-rata	65,38	89,06	95
2.	Jumlah Siswa Tuntas	5 (16 %)	30 (93,75 %)	30 (93,75 %)
3.	Jumlah Siswa Tak Tuntas	27 (84 %)	2 (6,25 %)	2 (6,25 %)
4.	Jumlah semua Siswa	32 (100 %)	32 (100 %)	36 (100%)

terjadi kenaikan sebesar 5,94. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 30 anak atau 93,75 % dan pada siklus 2 sebanyak 30 anak atau 93,75 %. Dari siklus 1 ke siklus II tidak terjadi kenaikan ketuntasan belajar klasikal. Meskipun tidak ada peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II, perlakuan dalam penelitian ini telah berhasil sesuai target yaitu ketuntasan klasikal minimal 85%.

3 Hasil Pemberian Angket

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan VPC dalam pembelajaran monolog *narrative* dan *recount*. Siswa diminta mengisi angket tanpa menuliskan identitas mereka agar mereka lebih bebas dalam mengekspresikan pendapat dan perasaannya. Adapun hasil rekapitulasi angket adalah seperti yang tercantum dalam tabel 8.

Dari tabel 8 tentang rekap jawaban siswa pada angket yang diberikan adalah bahwa jumlah siswa memberikan jawaban ya sebanyak 100%. Hasil jawaban siswa terhadap angket secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. VPC game dapat membuat siswa senang belajar kosakata: 100% siswa menjawab YA.

2. VPC game dapat memudahkan siswa belajar kosakata: 100% siswa menjawab YA.
3. VPC game dapat mempermudah siswa senang belajar membaca: 100% siswa menjawab YA.
4. VPC game dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran: 100% siswa menjawab YA.
5. VPC game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa: 100% siswa menjawab YA.

Hasil tersebut menyiratkan bahwa siswa bersikap positif, setuju dan senang dengan penggunaan VPC game dalam pembelajaran membaca teks monolog berbentuk *narrative* dan *recount*.

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasannya di bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan VPC game dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kompetensi membaca bahasa Inggris siswa kelas VIII B SMP N 1 Turi.
2. Penggunaan VPC game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar kosakata dan membaca bahasa Inggris siswa kelas VIII B SMP N 1 Turi.

Tabel 8. Rekap Hasil Angket Siswa

No. Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi Jawaban	Persentase
1	a. Ya	100	100%
	b. Tidak	0	0%
2	a. Ya	100	100%
	b. Tidak	0	0%
3	a. Ya	100	100%
	b. Tidak	0	0%
4	a. Ya	100	100%
	b. Tidak	0	0%
5	a. Ya	100	100%
	b. Tidak	0	0%

Berdasarkan temuan penggunaan VPC game dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar membaca siswa, maka dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru bahasa Inggris untuk menggunakan VPC game dalam proses pembelajaran membaca bahasa Inggris khususnya teks monolog. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk memfasilitasi guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris siswa, hendaknya guru meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai. Salah satu teknik yang tepat untuk digunakan dalam peningkatan kosakata adalah *VP-Cgame* atau *Vocabulary Playing Cards game*.
2. VPC game menggunakan media yang dibuat sederhana dan murah tetapi efektif dengan mengambil kosakata yang digunakan dalam teks bacaan yang akan dipelajari.
3. VPC game dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan bervariasi teknik pelaksanaannya.
4. Guru lebih memperjelas peraturan main/ langkah-langkah permainan agar skenario pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fatimah, N. (2010). *Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Nation, I. & Macalister. (2010). *Language Curriculum Design*. New York: Routledge.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology*. New York: Prentice Hall.
- Richard, J. & Rodgers. (2002). *Approaches and Methods in Language Teaching*. USA: Cambridge University Press.
- Rini, A. (2010). *Vocabulary Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Saefudin, d. (n.d.). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD. *jurnal.fkip.uns.ac.id*.
- Sukardi, P. P. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.