

## DENGUNAAN CLASH OF CLANS GAMES UNTUK MENGAJAR VOCABULARY SISWA KELAS IV SDN JOMBOR SUKOHARJO

Veronika Unun Pratiwi<sup>1</sup>, Arin Arianti<sup>2</sup>, Nurnaningsih<sup>3</sup>, Purwani Indri Astuti<sup>4</sup>  
Veronika Unun Pratiwi Penulis Korespondensi

<sup>1</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo  
E-mail: [pratiwiunun@yahoo.com](mailto:pratiwiunun@yahoo.com)

<sup>2</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo  
E-mail: [ariantiarin7@gmail.com](mailto:ariantiarin7@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo  
E-mail: [nurnaninxnurna@gmail.com](mailto:nurnaninxnurna@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo  
E-mail: [indripuspo@gmail.com](mailto:indripuspo@gmail.com)

**Abstrak:** Dalam penelitian ini kita belajar bahasa Inggris karena bahasa Inggris adalah bahasa Internasional. Pemerintah Indonesia sendiri mengeluarkan kebijakan bahwa bahasa Inggris wajib kita pelajari dan diajarkan di sekolah. Meskipun bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib namun hasil yang didapat dari pelajaran bahasa Inggris belum begitu memuaskan. Kegiatan pembelajaran adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran dapat dilakukan terhadap berbagai komponen seperti: siswa, guru, indikator pembelajaran, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi.

Penelitian ini berfokus pada pengajaran vocabulary dengan menggunakan Clash of Clans Games. Dengan adanya aplikasi baru dalam pengajaran diharapkan siswa tertarik menambah kosakatanya dalam bahasa Inggris. Yakni dengan menggunakan Clash of Clans Games.

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan kegunaan dari Clash of Clans Games ini untuk mengajar Vocabulary bagi siswa kelas IV SDN Jombor.

**Kata Kunci:** Clash of Clans Games, Vocabulary

**Abstract:** *In this study we learn English because English is an international language. The Indonesian government itself issued a policy that English is we must learn and teach in schools. Even though English is a compulsory subject, the results obtained from English lessons are not very satisfying. Learning activities are one of the stages that determine the success of student learning. Efforts to improve the quality of education and teaching can be made on various components such as: students, teachers, learning indicators, lesson content, methods, media, and evaluation.*

*This study focuses on vocabulary teaching using Clash of Clans Games. With the new application in teaching, it is hoped that students will be interested in adding to their vocabulary in English. Namely by using Clash of Clans Games.*

*The research method used in this research is qualitative descriptive research method. The purpose of this study is to explain the usefulness of this Clash of Clans Games to teach vocabulary to fourth grade students of SDN Jombor.*

**Keywords:** Clash of Clans Games, Vocabulary

## Pendahuluan

Bahasa Inggris menjadi bahasa penting di era globalisasi. Semua orang dituntut untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional. Untuk mempersiapkan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional maka guru SD memerlukan metode yang tepat untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa. Proporsi bahan mengajar untuk pelajar SD berbeda dari peserta didik dewasa. Bahan ajar kepada siswa SD menekankan kemampuan untuk memperkaya kosa kata bahasa Inggris mereka. Cara mengajar kosakata juga tidak sama dengan mengajar kosakata untuk pelajar dewasa. Mereka memiliki motivasi dan karakteristik yang berbeda. Siswa SD tergolong pembelajar muda yang unik dan menarik, jadi guru harus mempunyai banyak inovasi dan ide dalam mengajar bahasa Inggris di SD. Ini akan menjadi sulit ketika guru tidak bisa memotivasi pelajar muda. Motivasi dari pembelajar muda dalam belajar hanya untuk mendapatkan hal yang baru dalam kehidupan mereka saat bermain. Jadi, itulah sebabnya mereka hanya ingin belajar adalah dengan bermain. Bagi guru, mereka harus menciptakan teknik mengajar yang membuat peserta didik tertarik pada apa yang akan mereka ajarkan kepada siswa, dan menghindari kebosanan. Biasanya siswa di sekolah dasar masih memiliki kosakata yang terbatas, karena mereka mendapatkan kesulitan untuk menghafal makna, dan mengucapkan kata dalam bahasa Inggris. Kosakata merupakan hal yang sangat penting dan paling mendasar dalam bahasa terutama bahasa asing. Tanpa kosakata yang memadai, seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan efektif atau mengekspresikan ide-idenya baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional, yang paling tidak kita sebagai bangsa yang Maju dan Berpendidikan akan sangat memerlukan bahasa Inggris untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Pemerintah Indonesia sendiri mengeluarkan kebijakan bahwa bahasa Inggris adalah bahasa Asing yang wajib kita pelajari dan diajarkan di sekolah. Mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Dan di SMP, SMA maupun SMK bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib yang di ujikan secara nasional atau UAN. Meskipun bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib namun hasil yang didapat dari pelajaran bahasa Inggris belum begitu memuaskan. Pada kenyataannya, banyak siswa yang telah lulus hanya menguasai bahasa Inggris dengan kemampuan yang minim.

### A. Latar belakang masalah

Berdasarkan pada paparan diatas, permasalahan utamanya adalah kemajuan pendidikan di Indonesia sangat tergantung dari apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran diharapkan lebih mampu mengembangkan profesionalisme dalam membelajarkan siswa dalam fungsinya sebagai pendidik. Terdapat banyak teori pembelajaran dan teknik serta strategi pembelajaran yang dikembangkan para ahli dalam upaya memberikan masukan serta pengetahuan bagi para guru yang bertujuan untuk menjadikan siswa unggul dan menjadi jaminan bagi masa depan siswa itu sendiri baik yang akan melanjutkan pendidikannya atau yang akan terjun ke masyarakat.

Kegiatan pembelajaran adalah salah satu tahap yang sangat menentukan

keberhasilan belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran dapat dilakukan terhadap berbagai komponen seperti: siswa, guru, indikator pembelajaran, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi. Guru selain sebagai fasilitator sekaligus mediator dalam komponen pengajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan, karena guru terlibat langsung di dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa itupun sangat dipengaruhi oleh strategi mengajar yang dilakukan oleh guru. Cara belajar siswa berkaitan juga dengan motivasi belajarnya, serta strategi yang diajarkan oleh gurunya baik secara kooperatif maupun berkelompok. Oleh karena itu guru berkewajiban mengkondisikan siswanya agar benar-benar siap dalam menerima pelajaran, terutama bahasa Inggris, dalam hal ini *vocabulary*. Tak bisa dipungkiri bahwa kosakata tumbuh melalui belajar secara insidental seperti melalui paparan terus-menerus, diulang ulang untuk bahasa yang mudah dipahami dalam membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis latihan (Krashen, 1984: 74). Dalam belajar bahasa Inggris, kosakata memainkan peran penting dalam empat keterampilan bahasa Inggris, *Speaking, reading, listening, dan writing* seperti apa yang Schmite dan Mc. Carthy (1997: 6) mengatakan bahwa kosakata memiliki peran penting dalam kemampuan bahasa. Di SDN Jombor para siswanya banyak mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris, karena kurangnya vocab yang mereka kuasai, ditunjang dengan bahasa Inggris hanya diberikan sebagai muatan lokal saja sehingga banyak kendala yang mereka hadapi. Karena permasalahan ini maka tim peneliti tergerak untuk mengadakan penelitian *vocabulary* dengan mengaplikasikan strategi baru yang membuat siswa tertarik untuk menambah kosakatanya dalam bahasa Inggris. Yakni dengan menggunakan *Clash of Clans Games*.

*Clash of Clans* atau disingkat COC adalah permainan yang banyak digandrungi sebagian anak berusia diatas 10 tahun, yang mana games ini membuat para orang tua merasa khawatir. Meskipun tidak ada aksi kekerasan dalam permainan ini, namun tetap berbahaya jika anak sudah kecanduan permainan ini.

*Clash of Clans* ini bergenre strategi, sehingga anak dituntut untuk menentukan strategi yang baik agar desa atau kerajaannya tidak diserang oleh desa atau kerajaan lainnya. Dari COC ini selain anak-anak diajarkan untuk berstrategi, mereka juga belajar untuk melindungi diri dari serangan lain, diajari untuk bertahan, berpresepsi visual, dan belajar beriteraksi dengan kelompoknya.

Namun disamping itu anak belajar banyak dari kata-kata baru yang berbahasa Inggris, sehingga mau tidak mau, sedikit banyak mereka belajar bahasa Inggris secara tidak langsung. Hal inilah yang mendorong tim penelitian untuk meneliti manfaat *Clash of Clans Games* ini di bidang pengajaran.

## B. Pembatasan masalah

Agar tampak jelas batas dan ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, maka berikut akan dinyatakan batasan-batasannya:

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV.

2. Yang akan diteliti adalah manfaat *Clash of Clans Games* dalam menambah *Vocabulary* siswa;

### C. Rumusan masalah

Berdasarkan pada apa yang dipaparkan dalam latar belakang masalah, peneliti memunculkan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah kegunaan ‘*Clash of Clans Games*’ dalam mengajar vocabulary bagi siswa kelas IV SDN Jombor?

### D. Tujuan penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

Untuk mengetahui kegunaan dalam *Clash of Clans Games* mengajar *Vocabulary* siswa kelas IV SDN Jombor.

### E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi siswa dan guru. Para siswa akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, mereka akan memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik terutama untuk penambahan kosa kata-kosa kata yang baru. Sedangkan guru diharapkan dapat berinovasi dengan menggunakan strategi pengajaran bahasa Inggris yang lain yang lebih menarik.

## Tinjauan Pustaka

Penelitian ilmiah mengatakan bahwa salah satu komponen keahlian dalam penguasaan bahasa Inggris adalah *Vocabulary*, pemahaman kosa kata dalam bahasa Inggris yang baik akan mempengaruhi kemampuan pemahaman akan keahlian yang lain seperti, *listening*, *writing*, *speaking*, dan *reading*. Penguasaan *Vocabulary* adalah hal yang paling mendasar yang harus dipahami dan dipelajari oleh siswa, tanpa penguasaan *vocabulary* yang cukup, maka siswa tidak akan bisa berhasil dalam mempelajari bahasa Inggris.

### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang games, pada umumnya telah banyak dilakukan, namun peneliti belum pernah menemui penelitian dengan menggunakan *Clash of Clans Games* ini, dibawah ini adalah beberapa penelitian terdahulu tentang sebagai contoh :

1. Meningkatkan Vocabulary dengan Media Word Wall, oleh Irma Nurmayanti, FKIP Unsika, 2014.
2. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Scrambble games, Zuyyina, M.Pd, 2013.

Dari dua penelitian terdahulu, keduanya menggunakan strategi games namun

dengan games yang berbeda, persamaannya keduanya merupakan penelitian tindakan, serta yang diteliti adalah peningkatan vocabularynya. Perbedaannya dengan penelitian yang sedang berlangsung saat ini, games yang dipakai berbeda, metode penelitiannya juga berbeda, kesamaannya hanya pada pengajaran vocabulary.

## **B. Mengajar Bahasa Inggris Bagi Anak**

Mengajar bahasa Inggris khususnya mengajar anak-anak, bukanlah hal yang mudah karena sebagai pengajar kita harus tahu betul psikologi perkembangan anak yang relevan dengan pembelajaran bahasa. Piaget dalam Kasihani (2007:6) menyatakan bahwa:

Anak belajar dari lingkungan di sekitarnya dengan cara mengembangkan apa yang sudah dimiliki dan akan berinteraksi dengan apa yang ditemui di sekitarnya. Dalam berinteraksi, mereka akan melakukan suatu tindakan agar bisa memecahkan masalahnya dan di sinilah terjadi proses belajar.

Menurut Zulkifli di Journalnya (2014: 178-179) siswa mempunyai beberapa karakteristik, antara lain;

1. Anak-anak selalu aktif dalam mengeksplorasi lingkungan, memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Lingkungan yang dieksplorasi di sini meliputi fisik, sosial, informasi, dan ideologis. Anak-anak membangun pemahaman mereka tentang bagaimana segala sesuatu bekerja, termasuk bahasa sebagai sistem serta cara berkomunikasi.
2. Anak-anak mengetahui banyak hal sebelum sekolah. Sebagai contoh, pengetahuan tentang rambu lalu lintas, lampu lalu lintas, dan nama-nama merek mainan favorit dan makanan.
3. Anak-anak cenderung belajar hal-hal dalam bentuk script secara holistik. Kecenderungan ini tercermin dengan baik dalam permainan anak: "Sekolah, guru dan siswa," "dokter dan pasien" dll. Pada konsep ini anak belajar dengan baik ketika belajar makna, menarik, dan menyenangkan.
4. Pembelajaran menjadi bermakna bagi anak-anak ketika pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kebutuhan mereka. belajar sehingga mereka dapat memilih berdasarkan pada apa yang mereka anggap penting dan berguna. Anak-anak belajar terbaik ketika mereka membuat pilihan mereka sendiri.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai. Hal ini wajar, mengingat bahwa empat keterampilan berbahasa membutuhkan pengetahuan tentang kata-kata karena mereka tidak akan mendapatkan apa-apa tanpa kosakata. Semakin banyak siswa menguasai kosakata maka akan lebih baik penguasaan bahasa Inggrisnya. Dengan memiliki kosakata yang terbatas, para siswa akan menemukan kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca dan lainnya. Dengan penguasaan kosakata yang baik berarti siswa memiliki kemampuan dalam memahami dan menggunakan kosa kata.

### C. Games

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah, biasanya game dilakukan dengan tidak serius atau dengan tujuan menghibur. Clark C. Abt, berpendapat bahwa;

Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan "dibatasi oleh konteks tertentu" (misalnya, dibatasi oleh peraturan). Game adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya": artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya.

Dalam Games atau permainan, terkadang ada aturan yang membuat pemainnya kalah atau menang, namun juga games diciptakan untuk sekedar menghibur atau kesenangan saja.

Katie Salen and Eric Zimmerman, 2003, mengatakan bahwa: Sebuah permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur.

Menurut Ahmadi dalam Novita, 2012, permainan adalah suatu perbuatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan atas kemauan sendiri yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan. Sedangkan Padmono dalam Saefudin et al, 2012, berpendapat bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat menciptakan suasana menyenangkan, jika suatu pelajaran disampaikan melalui permainan, maka hasil dari pelajaran itu dapat diterima oleh siswa lebih baik, karena siswa menerima pelajaran tersebut terkesan serius namun santai dan tidak tertekan, serta tujuan pelajaran dapat tercapai.

### D. Clash of Clans Games

Untuk memberikan layanan pendidikan yang baik pada anak usia dini kita harus memahami karakteristik mereka dan mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Dengan demikian kita bisa memberikan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan dengan cara yang tepat pula. Sesuai dengan dunia anak usia dini, mereka belajar melalui bermain (*learning through play*) dan bermain merupakan proses belajar bagi mereka (*playing is learning*), maka kita memberikan aktivitas kepada mereka harus dengan cara yang sesuai dengan dunia mereka yaitu bermain. Karena dirasa permainan adalah suatu bentuk media yang sudah dipelajari oleh anak daripada menghafal kosakata.

Sedangkan *Clash of Clans* (COC) merupakan sebuah game multiplayer online di mana seorang pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dan obat mujarab, dan Dark Elixir, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi diri dari serangan pemain lain, dan untuk melatih dan meningkatkan kekuatan tentara.



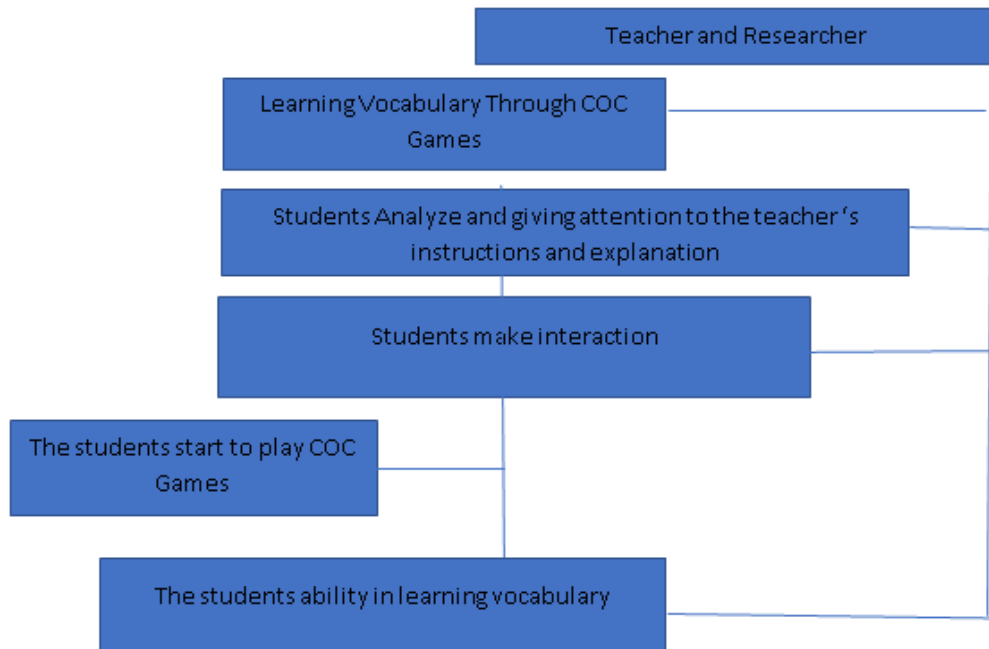
Menurut Supercell, *clash of clans games* adalah 'Sebuah Permainan Strategi Tempur Epic'. Permainan ini membutuhkan pemikiran, perencanaan dan pengelolaan sumber daya yang cermat untuk bisa sukses. Pemain juga harus bekerja keras untuk merencanakan dan membangun desa dari awal, menyiapkan pertahanan yang diperlukan untuk menangkis serangan musuh dan membuat tentara semakin kuat. Manfaat dari Clash of Clans Games ini adalah:

1. Pemain akan belajar bahwa butuh investasi waktu, tenaga dan kesabaran untuk meraih kesuksesan
2. Pemain akan mengalami rasa puas yang tak terkira melihat sesuatu yang terjadi sesuai rencana
3. Pemain dapat belajar tentang konsekuensi (atau imbalan) dari pengambilan risiko
4. Pemain mengembangkan kemampuan untuk menganalisis informasi dan membuat keputusan
5. Pemain berpartisipasi dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman tanpa benar-benar menderita konsekuensi dari pengambilan keputusan yang buruk
6. Pemain mempelajari kemampuan untuk mengatasi hal buruk dan bagaimana untuk bangkit dan pulih dari masalah tersebut
7. Pemain mempelajari nilai ketekunan dan belajar dari kesalahan
8. Pemain mendapatkan pengalaman dari kerjasama kolaboratif dengan pemain lain

#### **E. Kerangka Berfikir**

Setiap kegiatan belajar dan mengajar, diharapkan mempunyai tujuan yang ingin dicapai, sama halnya dalam penelitian ini, penelitian ini juga mempunyai tujuan yang ingin dicapai melihat dari kenyataan yang terjadi di dalam kelas di sekolah yang tim peneliti pakai untuk penelitian ini. Dalam hal mempelajari *Vocabulary* dalam bahasa Inggris banyak ditemukan kesulitan, karena metode atau strategi pembelajarannya kurang pas. Pembelajaran bahasa Inggris dengan strategi *Clash of Clans Games* ini menekankan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, *students center* bukan *teacher center* strategi ini mengajarkan cara, berinteraksi dengan siswa lain, bagaimana siswa diajarkan untuk mempertahankan diri, membangun interaksi dengan mengenal kosa kata- kosa kata baru dalam bahasa Inggris. Interaksi yang diharapkan adalah siswa diajari membuat strategi bagaimana siswa harus mempertahankan desa atau wilayahnya dari serangan musuh, siswa diajak untuk bisa melindungi desa atau wilayahnya, untuk bisa memainkan games ini dengan baik, siswa paling tidak bisa mengerti kosa kata baru yang muncul dalam games ini. Diharapkan dengan strategi *clash of clans games* ini hasil belajar siswa terutama *vocabulary*nya bertambah. Namun diharapkan pula strategi ini juga membuat kondisi kelas menjadi kondusif. Dalam penerapan strategi *clash of clans* ini, guru diharapkan ikut aktif membimbing siswanya sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar.

1. Fishbone



Gambar 1. Diagram Fishbone.

2. Roadmap Penelitian

Studi Pendahuluan Yang Sudah Dilakukan

PENELITIAN TERKAIT YANG PERNAH DILAKUKAN		PENELITIAN YANG AKAN DILAKUKAN MELALUI PENELITIAN PENELITIAN KLASSTER	KEMUNGKINAN PENGEMBANGAN PENELITIAN DI MASA DEPAN	TUJUAN YANG AKAN DICAPAI
PENELITIAN TERDAHULU YANG PERNAH DILAKUKAN PENELITI LAIN	PENELITIAN TERKAIT YANG SUDAH DILAKUKAN PENELITI (VERO)			
<p><b>1. Improving The Students' Achievement in Writing Descriptive Paragraphs by Applying Think Talk Write Strategy by Yohana Faulina Tambunan</b></p>	<p>1. Peningkatan Menulis Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Skh dengan Strategi Think, Thalk, Share.</p> <p>2. Penggunaan Circle Games Dalam Mengajar Teaching Bagi Young Learners</p>	<p>Penggunaan Clash Of Clans Games Untuk Mengajar Vocabulary Di Kelas 4 SDN Jombor Skh.</p>	<p>Mencoba Strategi lain yang lebih menarik untuk menambah kosakata dalam bahasa Inggris sehingga kemampuan bahasa Inggris siswa tidak hanya skills nya saja namun juga Vocabularynya.</p>	<p>Pengetahuan siswa akan vocabulary baru bertambah. Diharapkan guru mendapatkan inovasi baru dalam mengajar bahasa Inggris untuk anak SD.</p>

Gambar 2. Roadmap Penelitian.



## Metode Penelitian

### A. Jenis Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian maka jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif.

### B. Subyek dan Waktu Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar/ SD kelas 4. Subyek ini dipertimbangkan sebagai pemula dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk kesekian kalinya mereka mengenal dan mempelajari bahasa Inggris.

### C. Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri Jombor 1 Sukoharjo sebagai tempat untuk melakukan penelitian.

### D. Data dan Sumber Data

Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah berupa *Clash of Clans Games*. Sedangkan sumber datanya adalah siswa kelas 4 SD Negeri Jombor Sukoharjo.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data sebelum dan sesudah pengkajian hal-hal seperti berikut sangat diperlukan yaitu:

1. Wawancara kepada guru Bahasa Inggris dan siswa kelas 4, wawancara ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan vocabulary siswa.
2. Observasi/ pengamatan terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan *Clash of Clans Games* bertujuan untuk mengamati cara mengajar guru bahasa Inggris dengan menggunakan teknik mengajar yang lebih menarik yaitu dengan menggunakan games.
3. Implementasi *Clash of Clans Games* dalam pembelajaran. Sebagai contoh guru bahasa Inggris meminta siswa memainkan games ini secara bergantian ataupun berkelompok.
4. Metode dokumentasi berupa rekaman aplikasi *Clash of Clans*.
5. Teknik tersebut bertujuan untuk memperoleh data penelitian yang lebih akurat. Jika memungkinkan teknik pengumpulan data bisa gabungan dari ketiganya yakni wawancara, observasi serta dokumentasi atau disebut triangulasi.

### F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti. Tapi dalam penelitian ini yang menjadi instrumen utama adalah wawancara dilakukan dengan interview, observasi/pengamatan dilakukan dengan check list dengan melihat serta mengisi data yang ada apakah siswa mampu mengingat kosa kata baru yang mereka dapatkan dari bermain games *Clash of Clans* serta dengan metode dokumentasi berupa foto serta rekam data.

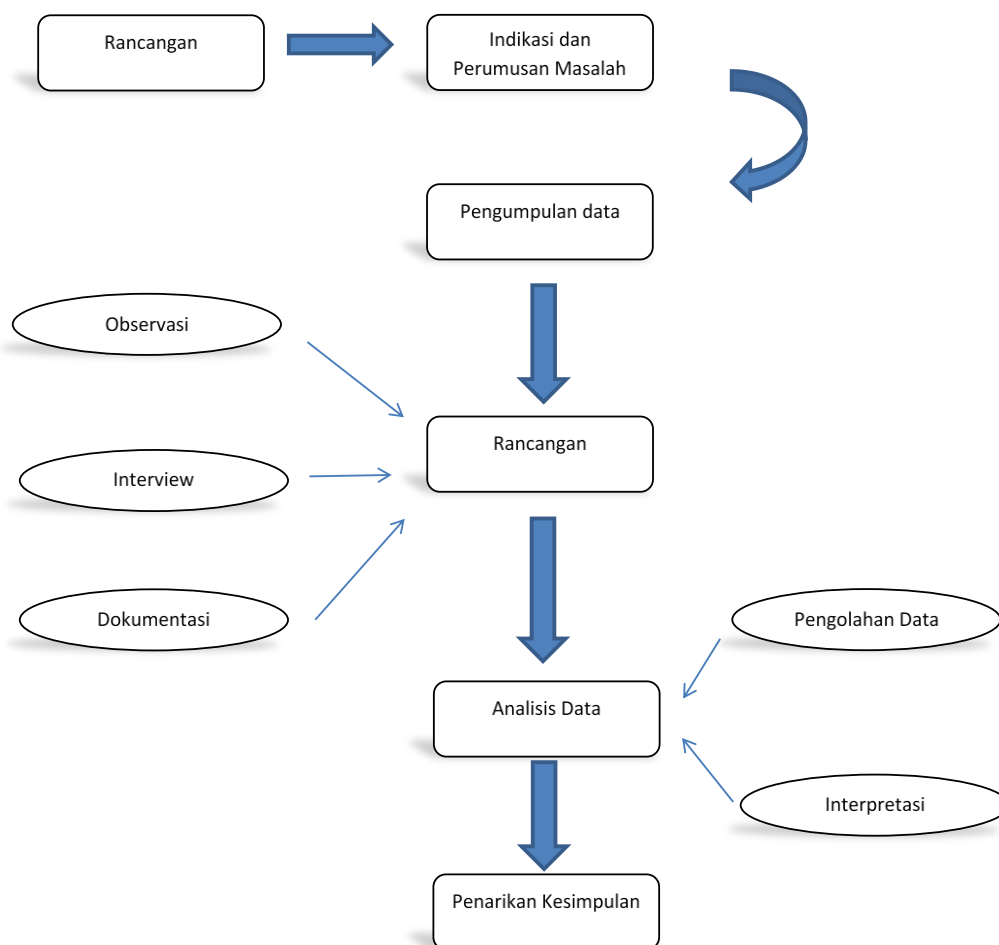
### G. Validitas Data

Dalam penelitian ini validitas data/keabsahan data diuji dengan cara triangulasi dari tiga data yang sudah didapatkan. Yakni dengan uji kredibilitas dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan serta diskusi banyak dilakukan

dengan teman satu tim.

## H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data lebih bersamaan dengan pengumpulan data yang bermacam - macam dan dilakukan terus menerus sampai datanya jenuh. Peneliti menanyakan kepada informan guna mendapatkan penjelasan yang benar terkait dengan pokok permasalahan penelitian (dalam wawancara mendalam). Peneliti melakukan interpretasi agar informasi yang satu dapat dijelaskan dalam pertaliannya dengan informasi yang lain (tidak merubah makna interpretasi informan) baik yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan intisari dokumen.



Gambar 3. Alur Penelitian.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### A. Hasil

Berdasarkan rumusan masalah di bab 1, team peneliti bersama sama dengan guru bahasa Inggris di SDN Jombor 01 meneliti tentang kegunaan Clash of Clans Games bagi siswa kelas IV SDN Jombor. Dari hasil penelitian yang dilakukan siswa tertarik dan antusias

mengikuti pelajaran bahasa Inggris, karena siswa ternyata sudah megenal Clash of Clans dengan baik, namun siswa belum tahu arti yang ada dalam Clash of Clans Games tersebut, sehingga guru bahasa Inggris membantu siswa dengan menerjemahkan kosakata baru dalam COC games. Sebelumnya team peneliti melakukan observasi di SDN Jombor 01 Sukoharjo, dan yang didapat adalah siswa kurang menguasai kosakata bahasa Inggris. Dengan ditawarkan games sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dan guru bahasa Inggris juga menggiyakan maka dimulailah pembelajaran bahasa Inggris di SDN ombor 01 dengan menggunakan COC games, namun diperuntukkan bagi siswa kelas 4 SD saja.

Setiap kali pembelajaran bahasa Inggris siswa diajak ke laboratorium komputer untuk membuka aplikasi COC games, akan tetapi awalnya guru menunjukkan aplikasi COC lewat HP. Siswa sangat tertarik dengan aplikasi ini, sehingga mereka berebut untuk mencoba aplikasi COC ini, yang awalnya mereka tidak tahu arti yang ada, dengan bantuan guru bahasa Inggrisnya siswa sedikit demi sedikit mulai meguasai kosakata baru dalam bahasa Inggris, seperti *stone*, *army*, *battle*, *gun*, *store*, dll.

## B. Pembahasan

Dengan adanya aplikasi COC pada pembelajaran *Vocabulary* bagi siswa kelas 4 SDN Jombor Sukoharjo ini, penguasaan *vocabulary* siswa menjadi bertambah, mereka tidak hanya mengetahui *vocabulary* disekitar mereka namun mereka juga mengenal *vocabulary* lewat games. Hal ini bisa dilihat dari :

### 1. Aplikasi Penelitian

Sebelum meneliti, team peneliti mengidentifikasi masalah. Team mengenalkan aplikasi games pada guru bahasa Inggris siswa, khususnya *Clash of Clans Games*.

### 2. Mengidentifikasi Masalah

Team peneliti perlu untuk mengidentifikasi masalah yang ada guna mengetahui proses belajar mengajar dan kondisi penguasaan *vocabulary* siswa kelas 4 SDN Jombor 01 Sukoharjo. Team peneliti menemukan beberapa masalah berdasarkan hasil observasi, hasil wawancara, hasil kuesioner, juga dari pernyataan guru bahwa siswa kurang menguasai kosakata. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa guru kurang memberikan inovasi dalam pengajaran bahasa Inggris, sehingga siswa merasa bosan.

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak suka pelajaran bahasa Inggris, khususnya metodenya atau cara mengajar gurunya. Disamping itu, guru tidak menggunakan strategi yang menarik dalam mengajar bahasa Inggris.

Dengan penerapan penelitian ini, team peneliti memilih menggunakan games khususnya COC games dalam mengajar *vocabulary*, dan games ini membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran *vocabulary*.

Dari semua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran *vocabulary* dengan menggunakan COC games, berdampak positif bagi siswa, dalam arti siswa menjadi lebih mengenal *vocabulary* baru tidak hanya dari voabulary yang mereka jumpai sehari hari akan tetapi siswa juga mendapatkan *vocabulary* baru dari games COC.

## Kesimpulan

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, tim peneliti menyimpulkan bahwa penelitian penggunaan *Clash of Clans Games* untuk mengajar *vocabulary* bagi siswa kelas 4 SDN Jombor 01 sangat bermanfaat, hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara siswa dan guru bahasa Inggris di SDN Jombor 01, juga dilihat dari hasil observasi ketika guru mengajar *vocabulary* dengan *Clash of Clans games*, siswa antusias untuk mencoba aplikasi tersebut serta antusias untuk meyakinkan arti baru yang ada pada games COC tersebut.

### B. Saran

(1) Siswa diharapkan menambah penguasaan *vocabulary*nya, hal ini bisa dimulai dari guru pengampu bahasa Inggris. (2) Perlu dilakukan kegiatan serupa di wilayah lain, sehingga pengajaran bahasa Inggris akan lebih bervariasi dengan metode-metode yang menarik.

## Daftar Referensi

- Ary, Donald. 1979. *Introduction to Research in Education*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Astuti, EP. 2014. *Improving Students' Writing Skills on Recount Text*. [ejournal.unp.ac.id](http://ejournal.unp.ac.id)
- Beck, Robert H. 1960. *Curriculum in the Modern Elementary School*. Prentice-Hall Inc. Engle Wood Cliffs.
- Brown, H. Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. White Plains, NY: Addison Wesley Longman, Inc.
- Burns, Ann. 1999. *Collaborative Action Research for English Language Teachers*. Cambridge University Press.
- Cline. F, Johnstone. C, and King. T. 2006. *Focus Group Reactions to Three Definition of Reading*. Minneapolis. Minnesota.
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. Kantor Wilayah Jawa Timur. SK Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. No. 1702/105/1994. Tanggal 30 Maret 1994.
- E, Mills, Geoffrey. 2000. *Action Research. A Guide for Teacher Researcher*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Hopkin, David. 1992. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Great Buckingham: Open University Press.
- Maulida, Nova. 2013. *Think Talk Write Strategy For Teaching Descriptive Writing*. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Sidoarjo. Vol. 1, No. 1, April 2013. ISSN: 2337-9278.

---

Paul, David. 2003. *Teaching English to Children in Asia*. Hongkong: Longman Asia ELT.

Scott, W.A. dan L.H. Ytreberg. 1990. *Teaching English to Children*. London: Longman.

Suyanto, Kasihani K.E. 2007. *English For Young Learners*. Bumi Aksara.

<http://panduanclashofclans.wordpress.com/2014/05/07/sejarah-clash-of-clans/15-12-2014/07.26>

