

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA GAME *BIG CITY ADVENTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH IHYAUL ULUM BLURI LAMONGAN

SKRIPSI



Oleh
VIDIA MUFLIHATUN NISWAH
081024006

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2013

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA GAME *BIG CITY ADVENTURE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH IHYAUL ULUM BLURI
LAMONGAN**

Vidia Muflihatun Niswah¹, Irena Y. Maureen²
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan
¹piek.1224@gmail.com
²irena.maureen@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa tersebut. Penguasaan bahasa (*Language Knowledge*) yang paling jelas diantaranya adalah pengetahuan tentang *Grammar & Vocabulary*. Seseorang akan sulit mengembangkan percakapannya jika *Vocabulary* yang diketahuinya sangat terbatas. Jadi masalah pertumbuhan kata-kata cukup memegang peranan penting dalam pelajaran *Speaking*, *Reading*, dan *Writing*. Menurut hasil observasi, wawancara dan survei dari seluruh siswa di sekolah MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan, siswa yang memperoleh nilai paling rendah adalah siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dari data yang diperoleh dari siswa kelas II 70% siswa kurang dapat menulis, mengingat, menghafal dan mengartikan kosakata bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media permainan *Big City Adventure* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris kelas II MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan. Rancangan/Desain penelitian ini termasuk penelitian *Pre Eksperimental* dengan menggunakan *Pre test and Post test One Group Design* dengan pola desain $O_1 \times O_2$.

Berdasarkan pada hasil analisis data observasi terhadap guru di atas diketahui bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure* diperoleh hasil perhitungan yakni hasil KK = 0,83 dan hasil IKK = 0,666667. Setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} maka $N = 12 - 1 = 11$ dengan signifikansi 5% maka $r_{tabel} 11 = 0,602$. Dari data di atas diperoleh data yakni $0,666667 > 0,602$. Dengan demikian data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dengan observer II. Berdasarkan hasil persentase di atas merupakan hasil dari angka persentase setiap instrument yang ada dalam setiap item observasi diperoleh rata-rata 86,11%, jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria persentase data kualitatif maka tergolong Baik Sekali. hasil analisis data Pre test dan Post test diketahui bahwa kemampuan menulis kosakata siswa menunjukkan peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan hasil nilai sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran yang telah dihasilkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t dengan taraf signifikan 5%, $db=N-1=26$ dengan $t_{0,05}$ harga $t=1,71$ sehingga diperoleh hasil $t_{tabel} 1.71$ dan $t_{hitung} 24,16838$. t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $24,16838 > 1.71$.

Dengan demikian pada penelitian tersebut, Dalam hal ini media game *Big City Adventure* berpengaruh positif karena dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan lebih baik daripada menggunakan kamus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Post test siswa sesudah memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure*.

Kata Kunci : Pengaruh, Pemanfaatan, Menulis, Kosakata, *Big City Adventure*

Abstract

English is a tool to communicate orally and in writing. Communicate is to understand and express an information, thoughts, feelings, and develop science, technology and culture using the language. Mastery of language (Language Knowledge) is the most obvious of which is the knowledge Grammar and Vocabulary. Someone will be difficult to develop a conversation if he knew Vocabulary is very limited. So the problem enough Vocabulary plays an important role in Teaching, Speaking, Reading, and Writing. According to the results of observations, interviews and surveys of all students in the school MI Ihya Ulum Bluri Lamongan, students who received the lowest score is the Grade II on English subjects. From the data obtained from the second grade 70% of students are less able to write, memorize, memorize and interpret the English vocabulary.

This study aims to investigate the influence of media utilization Big City Adventure games on vocabulary learning outcomes in English language learning class II MI Ihya Ulum Bluri Lamongan. The design/design of this study included pre Experimental studies using a Pre test and Post test One Group Design with pattern design $O_1 \times O_2$.

Based on the analysis of the above observations of the teacher is known that the learning process is done by utilizing media teacher game Big City Adventure obtained results of the calculation results and the results of $KK = 0.83$ $IKK = 0.6666667$. After consultation with rtable then $N = 12-1 = 11$ with a 5% significance then $r_{table} 11 = 0.602$. From the above data that the data obtained $0.6666667 > 0.602$. Thus the data analyzed showed similarity or agreement between observers I and II observer. Based on the results of the above percentages are the result of a number of existing instruments percentage of each item in each observation gained an average of 86,11%. if the results of consultation on the criteria for qualitative data the percentage classified as Good Once. results of data analysis Pre test and Post test is known that the writing ability of students showed an increased vocabulary, it can be proved from the difference in the learning outcomes before and after the value of the learning that has been generated. This is shown by the results of calculations using the t-test with a significance level of 5%, $db = N-1$ with $t_{0,05} = 26$, $t = 1.71$ 05 price in order to obtain results $t_{table} 1.71$ and $24,16838 t_{count}$ greater than t_{table} that is $24,16838 > 1.71$.

Thus in these studies, in this case the media game Big City Adventure positive effect because it can improve the students' vocabulary mastery is better than using a dictionary. This is indicated by the value of Post test students using the media after the game Big City Adventure.

Keywords: Effects, Utilization, Writing, Vocabulary, Big City Adventure

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sudah masuk ke dalam struktur tatanan bahasa ke berbagai macam Negara. Dalam belajar bahasa Inggris, kosakata (*Vocabulary*) juga harus dipahami dan dihafal untuk meningkatkan pembendaharaan kata setiap harinya, karena bahasa Inggris juga merupakan bahasa Internasional yang penting untuk dipelajari, baik secara lisan (*Oral*) maupun Tertulis (*Written*). Adapun keuntungan mempelajari bahasa Inggris adalah dapat berkomunikasi dengan orang dari Negara lain karena bahasa Inggris adalah bahasa Internasional. Sebagian besar Negara-negara di Asia juga menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (*Medium Instruction*) sesudah bahasa Nasional dari masing-masing Negara.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa tersebut. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk

mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu (Depdiknas, 2006:22). Tingkat literasi mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Pada tingkat *performative*, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat *functional*, orang mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat *informational*, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, sedangkan pada tingkat *epistemic* orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran (Wells, 1987:43).

Menulis (*Writing*) merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang penting dan harus dipelajari siswa. Menulis juga merupakan salah satu kegiatan yang sangat kompleks yang ada hubungannya dengan kemampuan menggunakan bahasa, sebab dalam menulis, seluruh pengetahuan dan pemahaman siswa tentang kosakata dan ejaan harus dikuasai (Nuzulia, 2011:1). Seseorang yang bisa menulis dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar seringkali memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik pula.

Penguasaan bahasa (*Language Knowledge*) yang paling jelas diantaranya adalah pengetahuan tentang *Grammar & Vocabulary* (Rusmajadi, 2010:61). Seseorang akan sulit mengembangkan percakapannya jika *Vocabulary* yang diketahuinya sangat terbatas. Jadi masalah perbendaharaan kata-kata cukup memegang peranan penting dalam pelajaran *Speaking*, *Reading*, dan *Writing* (Rusmajadi, 2010:75). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat diberikan atau disampaikan dengan menggunakan media yang sesuai dengan sasaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam permainan bahasa yang dapat membantu meningkatkan kemampuan-kemampuan berbahasa Inggris, termasuk didalamnya membantu siswa untuk menguasai kosakata bahasa Inggris.

Pelaksanaan pemanfaatan media dilaksanakan di sekolah swasta di salah satu desa di kabupaten Lamongan karena

pembelajaran di sekolah swasta pada desa tersebut belum maksimal. Terdapat fasilitas yang cukup memadai, diantaranya; perpustakaan, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan lain sebagainya. namun metode, strategi dan media pembelajaran yang digunakan kurang dapat membuat siswa mengerti akan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut hasil survei, MI Ihyaul Ulum Bluri merupakan salah satu sekolah swasta yang mempunyai fasilitas memadai. Namun menurut hasil observasi di sekolah tersebut, siswa yang memperoleh nilai paling rendah adalah siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dari data yang diperoleh dari daftar nilai ulangan harian 1-3 siswa kelas II 70% siswa kurang dapat menulis, mengingat, menghafal dan mengartikan kosakata bahasa Inggris. Dari semua mata pelajaran yang ada, nilai yang paling rendah diperoleh siswa siswi adalah nilai mata pelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan studi awal di MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan, yang dilakukan pada semester genap 2012/2013 melalui dokumentasi, observasi dan wawancara. Mata pelajaran bahasa Inggris menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan LKS atau pekerjaan/tugas rumah. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Menurut hasil data yang diperoleh peneliti pada saat melakukan observasi di kelas pada saat guru mengajar, siswa terlihat kesulitan ketika mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru ditambah harus mencari arti kata yang dimaksudkan guru saat pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima oleh siswa. beberapa siswa mencari kata-kata yang diucapkan guru dengan menggunakan kamus. Beberapa siswa lainpun bertanya kepada siswa yang lain tentang kata yang dimaksudkan oleh guru, dan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Setelah itu guru membahas dan mengoreksi tugas siswa. Selama ini guru belum bisa menggunakan media secara optimal dan tidak menggunakan media lain seperti media permainan yang lebih menarik siswa untuk belajar kosakata bahasa Inggris, sehingga murid kurang begitu antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru

dan menyebabkan penguasaan kosakata siswa kurang dan hasil yang dicapai juga kurang memenuhi target yang diharapkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Inggris di MI Ihya Ulum Bluri pada dasarnya guru menggunakan bahasa Inggris saat berkomunikasi atau saat proses pembelajaran bahasa Inggris. Namun 70% siswa tidak menguasai kosakata bahasa Inggris karena kurang menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Guru menilai hal ini terjadi karena kurangnya kosakata (*Vocabulary*) yang dimiliki oleh siswa di MI Ihya Ulum Bluri.

Dengan pembelajaran semacam itu, siswa akan merasa takut ketika pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, karena merasa tidak mampu menguasai pelajaran. Ada pula yang menjadi malas karena hanya disuruh membaca dan menterjemahkan, sehingga siswa menjadi kurang aktif di dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu salah satunya adalah media permainan bahasa Inggris.

Untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata (*Vocabulary*) bahasa Inggris tidak terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Media sebagai salah satu penunjang pembelajaran merupakan alternatif untuk mengoptimalkan proses belajar bahasa. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD/MI dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*Vocabulary*) adalah media kosakata.

Adapun media yang terdapat di sekolah adalah: (1) Media Audio pembelajaran bahasa Inggris yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mendengarkan dan menyimak pelafalan wacana bahasa Inggris serta membantu siswa dalam menyusun dan menggabungkan suatu kata menjadi suatu kalimat kedalam kalimat yang utuh sesuai dengan *Grammar* dan *Tenses*. Namun kelemahan dari media ini adalah sifat dan komunikasinya hanya satu arah dan biasanya siaran disentralisasikan sehingga guru tidak dapat mengontrol media tersebut. (2) Media pembelajaran bahasa Inggris dengan *Puzzle* yaitu media berbentuk permainan yang menyusun suatu benda atau huruf untuk

dijadikan sebuah gambar atau kata tertentu. Adapun kelemahan dari media ini adalah kurang efektif apabila diajarkan di tingkat SD/MI karena minimnya unsur edukasi dan lebih mengarah pada permainan. (3) Media pembelajaran bahasa Inggris dengan *Flash Card* atau media dari gambar tentang *Transportation* atau *Kind Of Jobs*. Dengan media ini siswa dapat mengingat dan mempelajari informasi baru. Namun media ini juga mempunyai kelemahan, yakni kurangnya keefektifan dalam menjelaskan gambar yang kompleks atau rumit, serta hanya dapat dimainkan oleh kelompok besar.

Terdapat banyak permainan pembelajaran yang bisa diberikan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris agar siswa lebih tertarik dan pembelajaran dapat lebih interaktif. Diantaranya adalah permainan menulis (*Writing*) dan permainan kosakata (*Vocabulary*) seperti *Observe and Remember*, *Word Matching*, *Scrabble* dan lain sebagainya. Permainan pengucapan (*Spelling*) dan permainan angka (*Number*) seperti *Alphabet Race*, *Spy Code*, dan lain sebagainya. Permainan struktur kalimat (*Structure*) seperti *Bananas*, *Who Am I?*, *Questions Only, Please*, permainan percakapan (*Conversation*) dan lain sebagainya.

Media pembelajaran bahasa Inggris yang akan lebih lanjut dibicarakan di sini adalah media permainan yang berupa permainan teka-teki mencari gambar yang diharapkan dengan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa akan lebih tertarik tanpa dibebani rasa takut, dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama pada taraf penguasaan kosakata.

Permainan *Big City Adventure* adalah permainan yang dibuat untuk bisa memperkaya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa. *Big City Adventure* merupakan sejenis permainan petualangan di kota besar yang didalamnya pemain harus mencari item cerdik yang tersembunyi di sekitar kota tersebut. Tema dalam permainan ini berasal dari pelajaran yang dipelajari sesuai dengan buku panduan Bahasa Inggris. Misalnya temanya mengenai *Foods*, maka kosakata yang ada dalam permainan adalah kosakata yang berhubungan dengan makanan. Dalam

permainan *Big City Adventure* siswa mencari benda-benda yang tersembunyi dengan menggunakan kosakata pertanyaan yang telah disediakan. Permainan *Big City Adventure* menuntut siswa untuk aktif berkompetisi untuk menemukan pemenang dalam permainan.

Pertimbangan tersebut diambil karena: (1) Belum ditetapkannya pemantapan materi penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan sistem bermain di MI Ihya Ulum Bluri khususnya kelas II. (2) Dengan bermain media permainan game *Big City Adventure* kemampuan siswa untuk mengingat kosakata bahasa Inggris akan lebih lama dibandingkan dengan menghafal biasa. (3) Dengan menggunakan *Big City Adventure* akan lebih efisien waktu dan dapat membantu tercapainya tujuan belajar secara efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media permainan. Diharapkan dengan permainan game *Big City Adventure*, siswa benar-benar bisa memperbanyak kosakata yang dimiliki. Apabila siswa kaya akan kosakata, maka mempermudah mereka untuk meningkatkan kemampuan dalam bahasa Inggris.

2. KAJIAN TEORI

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Berdasarkan pandangan tentang sejarah teknologi Pembelajaran, Saettler (1990) berpendapat teknologi sebagai upaya yang lebih terpusat pada peningkatan keterampilan dan organisasi kerja dibandingkandengan mesin dan peralatan. Teknologi modern digambarkan sebagai sistematisasi pengetahuan praktis dalam meningkatkan produktivitas. Demikian pula Heinich, Molenda dan Russell (1993) mendefinisikan teknologi pembelajaran sebagai penerapan pengetahuan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar dan mengajar.

Scheffler (1960) dalam Seels membedakan definisi umum dengan definisi ilmiah. Menurut pendapatnya definisi ilmiah mempunyai landasan teknis dan teoritis serta memerlukan pengetahuan khusus untuk memahaminya. Definisi ini merupakan hasil

penelitian. Sedangkan definisi umum dapat dimengerti baik oleh umum maupun kaum profesi. Definisi umum menjelaskan bagaimana suatu istilah dimengerti dalam penggunaannya.

Teknologi Pembelajaran seringkali didefinisikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar, ini merupakan suatu pandangan bahwa ilmu dan teknologi tidak terpisahkan.

Menurut definisi 1994 Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar. Definisi 1994 ini mengenal baik tradisi bidang maupun kecenderungannya untuk masa depan. Pada tahun 1970an Teknologi Pembelajaran berakar dari berbagai jenis media yang berbeda seperti pembelajaran dengan bantuan komputer dan pembelajaran lewat televisi, serta dalam kegiatan belajar mandiri dan simulasi. Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan bagi teknologi pembelajaran, yaitu: Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian. Kelima hal ini merupakan kawasan bidang teknologi pembelajaran. Tiap kawasan dari bidang memberikan sumbangan pada teori dan praktek yang menjadi landasan profesi. Tiap kawasan tersebut berdiri sendiri meskipun saling berkaitan. Masing-masing kawasan mempunyai tugas dan fungsi sendiri-sendiri. Setiap kawasan dibagi lagi kedalam sub-sub kawasan yaitu Teknologi Cetak, Teknologi Audio Visual, Teknologi Terpadu dan seterusnya.

Dari definisi diatas, dapat diuraikan bahwa teknologi pembelajaran merupakan bagian-bagian dari pendidikan. Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. (Warsita, 2008:20)

Terdapat dua jenis sumber belajar yaitu sumber belajar yang didesain (*Resource By Design*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*Resource By Utilization*). Bentuk pemecahan

masalah belajar disini adalah melalui sumber belajar yang didesain yaitu sumber-sumber yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional. Komponen-komponen tersebut telah tersusun dalam proses desain atau pemilihan dan pemanfaatan serta dikombinasikan dalam sistem pembelajaran yang lengkap. Dari uraian tersebut bahwa Teknologi Pembelajaran menggunakan sumber belajar/komponen sistem instruksional sebagai upaya untuk memecahkan masalah-masalah belajar yang bertujuan dan terkontrol yang salah satu komponennya adalah media berwujud bahan dan peralatan.

Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran mempunyai hubungan erat dengan Teknologi Pembelajaran, yaitu media pembelajaran sebagai salah satu komponen sumber belajar (*By Utilization*) yang merupakan salah satu ciri khas pemecahan masalah belajar (Soeharto, 2003:104).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa jika penelitian ini dihubungkan dengan kawasan Teknologi Pembelajaran, maka yang dilakukan termasuk dalam domain pemanfaatan dengan sub domain pemanfaatan media. yakni pemanfaatan media game *Big City Adventure*, media ini tergolong media yang siap pakai untuk digunakan sebagai media permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Big City Adventure adalah sejenis permainan petualangan di kota besar yang didalamnya pemain harus mencari item cerdik yang tersimpan di sekitar kota tersebut. Tema dalam permainan ini berasal dari pelajaran yang dipelajari sesuai dengan buku panduan bahasa Inggris. Misalnya temanya mengenai *Foods*, maka kosakata yang ada dalam permainan adalah kosakata yang berhubungan dengan makanan.

Dalam pembahasan kali ini game *Big City Adventure*, dimainkan dengan cara mengandalkan ketelitian dan kekayaan akan *Vocabularies* atau kosakata dalam bahasa Inggris. Pada mulanya si pemain akan diminta untuk membuat suatu *Player* dan dapat memilih beberapa karakter yang ditawarkan. Kemudian dalam game ini si pemain akan diajak berkeliling kota San Francisco, sehingga dengan begitu pemain tersebut juga dapat

mengenal bermacam-macam tempat yang ada di kota tersebut. Game ini terdiri dari 60 level yang harus diselesaikan.

3. METODE PENELITIAN

Dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang datanya disimpulkan dengan angka-angka atau berbentuk bilangan (Arikunto, 2006: 11). Pendekatan deskriptif adalah suatu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Sukardi, 2007: 157).

Dari masalah yang telah telah dirumuskan sebelumnya, jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen, yaitu suatu penelitian dimana peneliti secara sengaja memanipulasi suatu variabel (memunculkan atau tidak memunculkan suatu variabel) kemudian memeriksa efek atau akibat yang ditimbulkannya. (Sanapiah, 2007:24)

Menurut Campbell & Standley dalam Arikunto (2003:77), menyatakan bahwa penelitian eksperimen dibedakan atas:

1. Pre experimental design (eksperimental yang blum baik)
2. True experimental design (eksperimental yang dianggap sudah baik)

Berdasarkan penggolongan diatas, maka penelitian ini termasuk jenis rancangan penelitian Pre experimental design yang sering disebut dengan “*Quasi Eksperimen*” atau eksperimen pura-pura sebagai mana dikemukakan oleh Sugiono (2006:84) karena metode penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam dalam kondisi yang terkendalikan. Karena metode ini sebagai bagian dari metode kuantitatif mempunyai ciri-ciri khas tersendiri, dan tidak ada variabel kontrol yang berpengaruh dalam penelitian ini.

Ada 3 jenis desain yang dimasukkan dalam Pre experimental design, yaitu; (1) *One Shot Case Study* (2) *Pre test and Post test One Group Design*, dan (3) *Static Group Comparison*. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan model *Pre Test and Post Test Design* sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:84). Adapun pola desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

O = Hasil observasi (treatment)

O₁ = Hasil observasi sebelum eksperimen

O₂ = Hasil observasi sesudah eksperimen

X = Perlakuan (treatment)

Dengan dilakukan observasi sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O₁) disebut *Pretest*, dan observasi yang dilakukan sesudah eksperimen (O₂) disebut *Post test*.

Dalam penelitian ini digunakan 3 metode yaitu, observasi, dokumentasi dan test.

4. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan beberapa proses dalam penelitian, yakni; tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut. Tahap persiapan meliputi: (1) melakukan observasi mendalam tentang dokumentasi sekolah yang meliputi; perangkat pembelajaran bahasa Inggris kelas II MI, daftar nama siswa kelas II MI, foto aktifitas pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas II sebagai subjek penelitian, (2) mempersiapkan perlengkapan pemanfaatan media, (3) menyusun instrument, dan (4) mengadakan uji validitas dan reliabilitas instrument. Tahap pelaksanaan meliputi: (1) mengadakan pre test, (2) mengadakan perlakuan, yakni pemanfaatan media dan observasi lapangan, dan (3) mengadakan post test. Berdasarkan pada hasil analisis data observasi terhadap guru di atas diketahui bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure* diperoleh hasil perhitungan yakni hasil KK = 0,83 dan hasil IKK = 0,6666667. Setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} maka N = 12 – 1 = 11 dengan signifikansi 5% maka r_{tabel} 11 = 0,602. Dari data di atas diperoleh data yakni $0,6666667 > 0,602$. Dengan demikian data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dengan observer II. Berdasarkan hasil persentase di atas merupakan hasil dari angka persentase setiap instrument yang ada dalam setiap item observasi

diperoleh rata-rata 86,11% , jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentase data kualitatif maka tergolong **Baik Sekali**.

Untuk hasil analisis data Pre test dan Post test diketahui bahwa kemampuan menulis kosakata siswa menunjukkan peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan hasil nilai sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran yang telah dihasilkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t dengan taraf signifikan 5%, db = N- 1 = 26 dengan $t_{0,05}$ harga $t = 1,71$ sehingga diperoleh hasil t_{tabel} 1.71 dan t_{hitung} 24,16838 t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $24,16838 > 1.71$.

Dengan demikian pada penelitian tersebut, maka Ha berbunyi “Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan media game *Big City Adventure* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan” dapat diterima. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis di atas. Dalam hal ini media game *Big City Adventure* berpengaruh positif karena dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan lebih baik daripada menggunakan kamus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Post test siswa sesudah memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian dan hasil analisis data pada penelitian tentang “Pengaruh Pemanfaatan Media Game *Big City Adventure* Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas II MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut; “Berdasarkan pada hasil analisis data observasi terhadap guru di atas diketahui bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure* diperoleh hasil perhitungan yakni hasil KK = 0,83 dan hasil IKK = 0,6666667. Setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} maka N = 12 – 1 = 11 dengan signifikansi 5% maka r_{tabel} 11 = 0,602. Dari data di atas diperoleh data yakni $0,6666667 > 0,602$. Dengan demikian data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau

kesepakatan antara observer I dengan observer II. Berdasarkan hasil persentase di atas merupakan hasil dari angka persentase setiap instrument yang ada dalam setiap item observasi diperoleh rata-rata 86,11%, jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria persentase data kualitatif maka tergolong **Baik Sekali**.

Dengan demikian pada penelitian tersebut, maka Ha berbunyi “Terdapat pengaruh dalam pemanfaatan media game *Big City Adventure* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan” dapat diterima. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data Pre test dan Post test yang diketahui bahwa kemampuan menulis kosakata siswa menunjukkan peningkatan yang dibuktikan dari perbedaan hasil nilai sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran yang telah dihasilkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t dengan taraf signifikan 5%, $db = N - 1 = 26$ dengan $t_{0,05}$ harga $t = 1,71$ sehingga diperoleh hasil $t_{tabel} = 1,71$ dan $t_{hitung} = 24,16838$ t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $24,16838 > 1,71$. Dalam hal ini media permainan game *Big City Adventure* berpengaruh positif karena dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan lebih baik daripada menggunakan kamus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Post test siswa sesudah memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan agar pemanfaatan media game *Big City Adventure* dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Adapun sarannya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka MI Ihyaul Ulum Bluri Lamongan dapat memanfaatkan media permainan game *Big City Adventure* sebagai alternatif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris di kelas.
2. Pada pembelajaran bahasa Inggris, guru diharapkan dapat memanfaatkan media yang bisa mendukung pembelajaran seperti pemanfaatan media game *Big*

City Adventure dalam materi menulis kosakata bahasa Inggris.

3. Media game *Big City Adventure* efektif dimainkan oleh 2 orang karena sistem permainannya menggunakan kelompok kecil.
4. Dalam pembelajaran sebaiknya guru menggunakan variasi metode mengajara seperti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, kelompok kecil dan unjuk kerja dalam pembelajaran di kelas. Hal ini bermanfaat untuk menghindari kejemuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas dan Definisi dan Terminologi AECT*, Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7. Jakarta: Rajawali
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PAU-UT.
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat permainan*. Jakarta: PT. Grasindo
- Arends, Richard I. 2007. *Learning To Teach*. New York : McGraw Hill Companies, Inc.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto, 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. PT. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Atkinson, Rita L. dkk. 1987. *Pengantar Psikologi, Edisi Kesebelas Jilid 1*. Alih Bahasa Dr. Widjaja Kusuma. Batam Centre: Interaksara.
- Darmasyah.2010. *Strategi Mengajar Menggunakan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdikbud, 2008. *Hakikat Pembelajaran Bahasa*, Jakarta: Balai Pustaka
- Depdikbud, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka

- Depdikbud. 1985. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Depdiknas. 1994. *Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 1994. *Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dan MI*. Depdiknas Jakarta.
- Depdiknas, *Dokumen Permendiknas Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Depdiknas. 2006. *Dokumen Putusan Sidang 5 PUU 2012*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Dimyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Heinich Robert, Molenda Michael, dkk. 2002. *Sevent Edition Instructional Media & Technologies For Learning*. New Jersey
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Analisis Butir Untuk Instrumen*. Yogyakarta : Andi Offset
- Harjanto. 2008. *Perencanaan pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- KTSP. 2006. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta. Pustaka Yudhistira
- Martono, Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rajagrafindo
- Miarso, Yusuf hadi. 2004. *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom dan Informasi Pendidikan, Pustekkom Diknas.
- Munadi dkk. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya : Surabaya University Press
- Munadi, Yudi. 2010. *Media Pembelajaran Sebagai Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Munoto. dkk. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: University Press
- Mustaji dan Sugiarso. 2005. *Pembelajaran Berbasis Masalah* Unesa University Press
- Nursalim, Mochamad. dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press
- Nuzulia, Dian. 2011, *Hubungan Kosakata Dengan Menulis*.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Rusmajadi, Jodi, 2010. *Terampil Berbahasa Inggris: Beberapa Tips Mengajar Bahasa Inggris*. Jakarta : PT. Indeks
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sadiman, Arief. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sanapiah , Faisal. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Seels, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of The Field (AECT)*. Washington DC
- Seels, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing, Pendekatan Kuantitatif*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soeharto, Karti dkk. 2003. *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsep dan Model SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya : SIC
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surya Brata, Sumadi. 2008. *Metode Penentian* : PT Raja Grafindo Persada
- Syaodih, Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tedjasaputro, Mayke. 2011. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada KTSP*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Utama, Nababan. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta : Gramedia
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

- Wells, H.G. 1987 *The Catastrophe of English Education*. New York: Praeger.
- Yusuf, Syamsu. 2002, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada