

# UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN *VOCABULARY* MENGUNAKAN METODE *TOTAL PHYSICAL RESPONSE* DENGAN MEDIA *CHARADE GAMES*

Fransiska Gadis Marcella<sup>1\*</sup> Nyoto Harjono<sup>2</sup> Gamaliel Septian Airlanda<sup>3</sup>

1. Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKSW Salatiga
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKSW Salatiga
3. Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKSW Salatiga

\*Email: marcellagadis@gmail.com

**Abstract:** This study aims to improve vocabulary mastery using the TPR method with charade games media. Type of this research is Classroom Action Research. There were 26 students in grade 3 of SD Negeri Pabelan 1 studied. The research instruments used were teacher observation sheets and residuals, as well as structured tests. The results showed that there was an increase in the activities of teachers and students from cycle I and cycle II by applying the TPR method with an average score of teacher activity not experiencing an increase or a decrease of 10 with a percentage of 100%, both in cycle I and cycle II. The average score of student activity has increased, in the first cycle the average score of student activity was 25.5 with a percentage of 63.75%, then in the second cycle the average score increased to 36 with a percentage of 90%. While the completeness of vocabulary mastery in the first cycle of students who reached KKM (minimum passing grade) amounted to 17 students or 65% then increased in the second cycle which reached KKM of 24 students or 93%. Thus, the TPR method with charade games media can improve student vocabulary.

**Keywords:** Vocabulary mastery, TPR, Charade Games

**Abstrak:** penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan metode TPR dengan media *charade games*. Jenis peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Ada 26 siswa di kelas 3 SD Negeri Pabelan 1 yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, serta tes terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada aktivitas guru dan siswa dari siklus I dan siklus II dengan penerapan metode TPR dengan rata-rata skor aktivitas guru tidak mengalami peningkatan maupun penurunan yaitu 10 dengan persentase 100%, baik pada siklus I maupun siklus II. Rata-rata skor aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata skor aktivitas siswa 25,5 dengan persentase 63,75%, kemudian pada siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 36 dengan persentase 90%. Sedangkan pada ketuntasan penguasaan *vocabulary* pada siklus I siswa yang mencapai KKM sejumlah 17 siswa atau 65% kemudian meningkat pada siklus II yang mencapai KKM sejumlah 24 siswa atau 93%. Dengan demikian, metode TPR dengan media *charade games* dapat meningkatkan kosakata siswa.

**Kata kunci:** Penguasaan *Vocabulary*, TPR, *Charade Games*

## PENDAHULUAN

*Vocabulary* adalah satu dari aspek bahasa yang harus dipelajari. Mempelajari *vocabulary* sangatlah penting karena hal ini adalah dasar untuk dapat berbicara, menulis, dan

mendengar dengan baik. *A person said to 'know' a word if they can recognize its meaning when they see it* (Cameron, 2001). Itu berarti dalam mempelajari *vocabulary* kita harus memahami artinya terlebih dahulu dan dapat

menggunakannya dalam konteks kalimat. Siswa sekolah dasar harus lebih dulu diajarkan dasar *vocabulary*. Mereka harus tahu arti kata dalam bahasa Inggris, memahami artinya, dan mengucapkannya secara benar. Pembelajaran mengenai *vocabulary* bahasa Inggris harus dibuat menyenangkan. Ini berarti siswa harus dibuat merasa santai dan menikmati selama proses pembelajaran.

Mengajarkan bahasa Inggris pada anak, dalam kasus ini siswa sekolah dasar, sudah pasti berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa paling tepat dan paling ideal untuk memperoleh bahasa asing karena pada masa inilah kemampuan mereka diasah (Kamal, 2004). Di Indonesia, bahasa Inggris sendiri sudah diajarkan mulai dari kelas 1 SD, namun ada juga taman-kanak-kanak yang sudah mulai mengajarkan bahasa Inggris. Dalam kurikulum K13 Pembelajaran Bahasa Inggris termasuk ke dalam muatan lokal. Sedangkan dalam kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan; apabila siswa sudah bisa mendengar dan memahami pembicaraan orang lain. Berbicara; apabila siswa sudah bisa menyampaikan semua bentuk pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara lisan. Membaca; apabila siswa sudah memiliki kemampuan untuk memahami bacaan. Menulis; apabila siswa sudah bisa menyampaikan semua bentuk pikiran, perasaan, dan kebutuhan siswa dalam bentuk bahasa tertulis.

Dalam mempelajari bahasa Inggris, tentu saja siswa harus mengenal banyak kosakata dalam

bahasa Inggris. Tak hanya arti, namun juga penggunaan masing-masing kosakata. *Vocabulary* atau kosakata adalah hal yang paling dasar yang harus dipelajari dalam bahasa Inggris. *Vocabulary* merupakan komponen utama dalam penguasaan bahasa karena dapat melengkapi seseorang untuk dapat berbicara, menyimak, membaca, dan menulis (Richard, 2002). Semakin banyak *vocabulary* yang dipahami, maka semakin mudah juga dalam menguasai bahasa Inggris, terutama dalam hal *speaking* atau berbicara dan *writing* atau menulis. Dengan demikian sangatlah penting untuk mempelajari *vocabulary* sebagai dasar dalam mempelajari bahasa Inggris.

Melalui observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Pabelan 1 tahun ajaran 2018/2019 peneliti menemukan siswa kurang antusias untuk mengikuti pelajaran bahasa Inggris karena metode dan media yang kurang menarik dan menyenangkan bagi anak kelas 3. Metode yang diberikan berupa metode konvensional seperti ceramah, pemberian soal, dan hapalan. Media yang digunakan juga kurang menarik dan kreatif. Hal ini yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan metode yang tepat guna meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa. Untuk mendukung pembelajaran peneliti juga menggunakan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Untuk membantu siswa dalam mempelajari *vocabulary*, peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD Negeri Pabelan 1 pada siswa kelas 3 dalam mata pelajaran bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran *Total Physical Response* dengan memanfaatkan media *Charade*

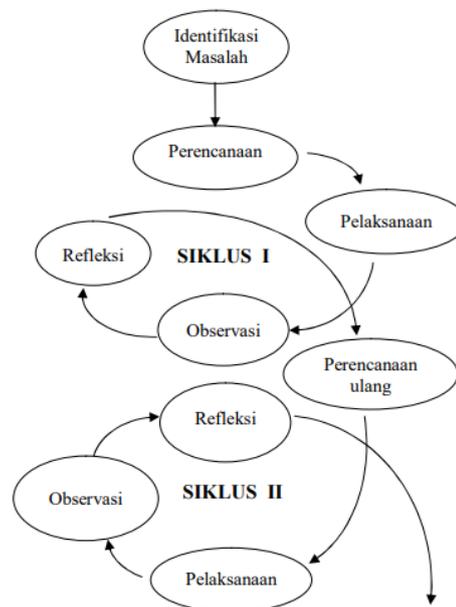
*Games*. Metode ini akan membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris. *Total Physical Response (TPR)* adalah metode yang dikembangkan oleh James J. Asher (1977). *Total Physical Response (TPR)* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan gerakan tubuh. Metode ini akan sangat berguna jika diimplementasikan untuk mengajar anak terutama *kinesthetic learners* dalam menghafal kosakata. Menurut Larsen dan Diane (2000) menyatakan bahwa *Language Teaching, TPR* atau disebut juga "*the comprehension approach*" atau pendekatan pemahaman yaitu suatu metode pendekatan bahasa asing dengan instruksi atau perintah. Richard dan Rogers (2001) juga mengatakan bahwa tujuan umum dari metode TPR adalah untuk mengajar kemahiran lisan pada tingkat awal. Metode TPR sangat cocok untuk diterapkan pada siswa SD sebagai metode dalam pembelajaran kosakata (bahasa) karena melibatkan gerakan dan akan menyenangkan bagi anak-anak mempelajari kosakata dengan metode ini. Metode TPR juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena tidak banyak yang harus dipersiapkan.

Larsen dan Freeman (2000) juga mengemukakan beberapa prinsip dalam proses belajar dengan menggunakan metode TPR. Guru sebagai fasilitator di kelas harus membuat aktifitas pembelajaran di kelas yang didasarkan pada makna dalam bahasa target (*target language*) dapat disampaikan melalui tindakan; pemahaman siswa terhadap bahasa target dikembangkan sebelum berbicara; siswa dapat mempelajari bahasa dengan menggunakan tubuh mereka; siswa tidak boleh diberikan materi

menghafal rutinitas tetap; pembelajaran bahasa akan lebih efektif dengan aktifitas pembelajaran yang menyenangkan; kemampuan berbicara harus lebih ditekankan sebelum bahasa tertulis.

## METODE

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Slameto, 2014).



**Gambar 1**  
**Spiral Penelitian Tindakan Kelas**  
(adaptasi dari Hopkins, 1993)

Penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus berdasarkan pada teori Hopkins (1993) seperti bentuk spiral yang mengaitkan perencanaan tindakan

dan obserasi serta refleksi. Pada penelitian ini terdapat empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Langkah merencanakan merupakan langkah pertama dalam penelitian ini. Rencana akan menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan. Melakukan tindakan sebagai langkah kedua merupakan realisasi dari perencanaan yang kita buat. Tanpa tindakan, rencana hanya akan menjadi angan-angan yang tidak pernah menjadi kenyataan. Selanjutnya, agar tindakan yang kita lakukan dapat diketahui kualitasnya, kita perlu melakukan pengamatan. Berdasarkan pengamatan ini kita akan dapat menentukan hal-hal apa saja yang masih perlu untuk diperbaiki agar dapat mencapai tujuan yang kita inginkan. Jika pengamatan dilakukan selama proses tindakan berlangsung, maka refleksi sebagai langkah keempat, kita lakukan setelah tindakan berakhir. Kita akan mencoba melihat/merenungkan kembali apa yang telah kita lakukan dan apa dampaknya bagi proses belajar siswa.

Tahap-tahap pelaksanaan pemanfaatan media *Charade Games* melalui metode *Total Physical Response* sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

Pertama-tama guru melakukan apersepsi untuk meningkatkan semangat belajar siswa, menyiapkan kondisi kelas, serta peralatan atau media yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti: RPP, buku materi pembelajaran atau materi ajar, media yang dibutuhkan untuk metode TPR, lembar evaluasi siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta mengenalkan

siswa mengenai *Charade Games* dan menjelaskan bagaimana cara bermain *Charade Games* tersebut

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi ini guru memperkenalkan media *Charade Games* kemudian siswa diminta untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya mengenai materi kosakata yang akan diajarkan.

Kemudian pada kegiatan elaborasi terdiri dari beberapa kegiatan seperti: guru memberikan contoh kepada siswa bagaimana cara menggunakan media *Charade Games* dalam menghapuskan kosakata bahasa Inggris. Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya tentang materi pelajaran yang disampaikan kemudian memberikan contoh bagaimana cara menggunakan media *Charade Games* dalam memahami arti dari suatu kosakata bahasa Inggris. Beberapa siswa diminta maju ke depan untuk mendemonstrasikan gerakan dari suatu kosakata bahasa Inggris yang dipelajari, serta siswa bersama guru bersama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan latihan soal kepada siswa untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami materi yang telah dipelajari.

Indikator kinerja dari penelitian ini adalah pada akhir siklus II meningkat menjadi 80% dari jumlah siswa kelas 3 telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 64. Pada penelitian ini digunakan tiga jenis data, yaitu data kuantitatif, data kualitatif, dan data komparatif.

**HASIL PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas 3 SD Negeri Pabelan 1 yang berjumlah 26 siswa. Penelitian dilakukan pada saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dari tanggal 9 April 2019 sampai 7 Mei 2019. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dalam setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Data mengenai proses pembelajaran tindakan diperoleh melalui penilaian dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru menggunakan 10 indikator yaitu kegiatan awal yang terdiri dari, apersepsi, tujuan; kegiatan

inti yang terdiri dari konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan; kegiatan akhir yang terdiri dari refleksi dan penilaian sebenarnya. Sedangkan Lembar observasi siswa juga menggunakan 10 indikator yaitu kegiatan awal yang terdiri dari apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, dan memperhatikan kompetensi yang hendak dicapai; kegiatan inti yang terdiri dari konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, dan pemodelan; kegiatan akhir yang terdiri dari refleksi dan penelitian sebenarnya.

Hasil penelitian mengenai proses pembelajaran guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Analisis Lembar Observasi Guru Dan Siswa**

Tindakan	Siklus I		Siklus II	
	Rata-rata skor	Persentase	Rata-rata skor	Persentase
Aktivitas Guru	10	100	10	100
Aktivitas Siswa	25,5	63,75%	36	90%

Berdasarkan tabel 1 tentang perbandingan analisis rata-rata skor observasi aktivitas guru dan siswa dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada aktivitas guru dan siswa dari siklus I dan siklus II dengan penerapan metode TPR. Setelah pelaksanaan tindakan rata-rata skor aktivitas guru tidak mengalami peningkatan maupun penurunan yaitu 10 dengan persentase 100%, baik pada siklus I maupun siklus II. Rata-rata skor aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata skor aktivitas siswa 25,5 dengan persentase 63,75%, kemudian pada

siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 36 dengan persentase 90%. Pengumpulan data penguasaan *vocabulary* diperoleh dari pemberian tes evaluasi berbentuk essay terstruktur, sebanyak 30 soal. Pemberian tes peningkatan penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris dilaksanakan pada pertemuan ketiga setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan penguasaan *vocabulary* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Analisis Tes Terstruktur Siswa**

No.	Ketuntasan Belajar	Nilai KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
			Banyak Siswa	%	Banyak Siswa	%	Banyak Siswa	%
1.	Tuntas	≥64	11	42,31%	17	65%	24	93%
2.	Belum Tuntas	<64	15	57,69%	9	35%	2	7%
Jumlah			27	100%	27	100%	26	100%
Nilai Rata-Rata			61,77		77,31		85	

Dilihat dari tabel tentang perbandingan penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan penguasaan *vocabulary* dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus, siswa yang tuntas atau telah mencapai KKM=64 sejumlah 11 siswa atau 42,31%, yang belum mencapai KKM sejumlah 15 siswa atau 57,69% dengan rata-rata penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris sebesar 61,77. Ketuntasan penguasaan *vocabulary* pada siklus I siswa yang mencapai KKM sejumlah 17 siswa atau 65%, yang belum mencapai KKM sejumlah 9 siswa atau 35% dengan rata-rata penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris 77,31. Sedangkan ketuntasan siswa pada siklus II yang mencapai KKM sejumlah 24 siswa atau 93%, yang belum mencapai KKM sejumlah 2 siswa atau 7% dengan rata-rata penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris 85.

#### PEMBAHASAN PENELITIAN

Setelah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan metode TPR dilaksanakan secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II. Siswa menjadi lebih berpartisipasi dan aktif

dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari data hasil observasi aktivitas siswa yang telah dipaparkan pada tabel 2. Meningkatnya aktivitas belajar siswa diikuti dengan meningkatnya penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 77,31 dengan ketuntasan mencapai 65%. Namun pencapaian tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu sebesar 80%, oleh karena itu diadakan refleksi sebagai perbaikan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85 dengan pencapaian ketuntasan belajar mencapai 93% tuntas. Berdasarkan pencapaian ketuntasan pada siklus II, maka pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan peneliti sebesar 80%.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini telah memberikan kontribusi ilmu yaitu penerapan metode TPR melalui langkah-langkah yang ada. Ternyata melalui penerapan metode TPR siswa dapat dengan kreatif mengkonstruksi gerakan secara mandiri, siswa dapat merespon pertanyaan dari

guru, siswa juga lebih fokus pada pembelajaran dan tidak mudah terdistraksi. Dengan metode TPR siswa juga dapat secara aktif menyampaikan pendapat baik secara individu maupun di dalam kelompok. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses dan penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya yang berhubungan dengan anggota tubuh.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri Pabelan 1, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Total Physical Response* (TPR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memperbaiki proses dan penguasaan *vocabulary* siswa. Melalui kegiatan yang meliputi 6 langkah pembelajaran berdampak pada meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan metode pembelajaran TPR dapat meningkatkan pemahaman makna kata, praktis bahasa Inggris, pengucapan, serta penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kamal, S. (2004). *English Language Teaching in Primary Schools in Indonesia*. Melbourne: Monash University.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Richard, J. a. (2002). *Methodology in Language Teaching*. New York: Cambridge University.
- Slameto. (2014). *Penelitian dan Inovasi Pendidikan*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Asher, J. J. (1977). *Learning Another Language Through Action: The Complete Teacher's Guidebook*. Los Gatos, Cal.: Sky Oaks Production.