

PENGARUH PERMAINAN TEBAK TEBAKAN DAN KINERJA GURU TERHADAP KEMAMPUAN KOSA KATA MURID

Undi Siti Sutiawati¹, Ilzamudin Makmur², Anita³

^{1,2,3}UIN SMH Banten

¹212623003.undi@uinbanten.ac.id, ²ilzamudin@uinbanten.ac.id,

³anita.ftk@uinbanten.ac.id

ABSTRACT

Education is important for the future. Education is absorbed from childhood, even from the womb, to adulthood. Education lasts a lifetime, although formally, education starts from kindergarten or elementary school to university. However, the learning process in classrooms sometimes becomes less enjoyable due to several reasons, such as internal and external obstacles. To create fun learning, several techniques are feasible to apply. One of the steps that can be taken is to apply a game (in this case a guessing game). This study aims to analyze the effect of games and teacher performance on the acquisition of new vocabulary in elementary school children in Serang city. This research applies a quantitative approach by taking into account the principles of scientific research. The results of the analysis show that the 't-observation' is higher than the 't-table', namely 13.48 for 't-observation' and 2,04 for 't-table'. This study proves that guessing games can improve students' vocabulary mastery. In addition, it cannot be denied that the role of the teacher is very important. The results show that the teacher's performance when implementing the guessing game is also very high. This relates to the teacher's central role when implementing games in the classroom. Thus, the guessing game technique and teacher performance have a significant influence on students' vocabulary mastery.

Keywords: guessing games, vocabulary, teacher performance.

ABSTRAK

Pendidikan penting untuk masa depan. Pendidikan diserap sejak kecil, bahkan sejak dalam kandungan, hingga dewasa. Pendidikan berlangsung seumur hidup, meskipun secara formal pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak atau sekolah dasar hingga universitas. Namun proses pembelajaran di kelas terkadang menjadi kurang menyenangkan karena beberapa hal, seperti kendala internal dan eksternal. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, ada beberapa teknik yang layak untuk diterapkan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan suatu permainan (dalam hal ini permainan tebak-tebakan). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan dan kinerja guru terhadap perolehan kosakata baru pada anak sekolah dasar di kota Serang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memperhatikan prinsip-prinsip

penelitian ilmiah. Hasil analisis menunjukkan bahwa 't-observasi' lebih tinggi dibandingkan dengan 't-tabel' yaitu sebesar 13,48 untuk 't-observasi' dan 2,04 untuk 't-tabel'. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, tidak dapat dipungkiri bahwa peran guru sangatlah penting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja guru pada saat melaksanakan permainan tebak-tebakan juga sangat tinggi. Hal ini berkaitan dengan peran sentral guru ketika melaksanakan permainan di kelas. Dengan demikian, teknik permainan tebak-tebakan dan kinerja guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: Permainan tebak tebakan, Kosakata, Kinerja Guru.

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang sangat penting dipelajari tidak hanya bagi pelajar saja, namun bagi orang lain, apalagi di era globalisasi saat ini. Bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam hampir setiap aspek kehidupan seperti dalam dunia bisnis, perdagangan, pariwisata, teknologi dan diplomasi (Los, n.d.).

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau interaksi dari pengirim kepada penerima. Oleh karena itu, dalam komunikasi harus ada timbal balik (bolster back) antara komunikator dan komunikan. Begitu pula dengan pendidikan memerlukan komunikasi yang baik, agar apa yang disampaikan, dalam hal ini materi pelajaran, oleh komunikator (master) kepada komunikan (siswa) dapat

dicerna. idealnya agar tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Dalam komunikasi bahwa bahasa Inggris adalah alat promosi dan cara untuk membantu perekonomian dan pembangunan Inggris, namun kita dapat melihat bahwa banyak komponen di sektor ini tidak dapat diperoleh. Kemahiran berbahasa Inggris sebagai syarat bagi personel untuk mengembangkan bisnis internasional dan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis. Teknik keterampilan sebagai landasan dan disebut sebagai teknik dalam pembelajaran(Hillwig, n.d.). Ini dapat memecahkan masalah yang kompleks dan bertanya-tanya tentang kemampuan penting. Hal ini memerlukan penanganan dan perubahan lingkungan tempat kerja,

dimana bahasa Inggris memainkan peran yang semakin penting.

Di Indonesia, bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa asing dan diajarkan di setiap jenjang pendidikan, seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan universitas. Pembelajaran bahasa di kelas biasanya didasarkan pada keyakinan bahwa bahasa adalah suatu sistem susunan kata yang diatur oleh tata bahasa dan leksikon. Bahasa Inggris diajarkan di sekolah sebagai suatu pendidikan khusus yang memerlukan persiapan dan pengelolaan pembelajaran yang baik agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan sukses (Edwards & Willis, 2004). Tanpa persiapan dan pengelolaan pembelajaran yang baik maka proses belajar mengajar akan gagal.

Bahasa Inggris sangat penting dalam pendidikan, namun banyak siswa yang menganggap bahwa belajar bahasa Inggris itu sangat sulit, menakutkan dan membosankan. Oleh karena itu guru dituntut untuk memodifikasi inovasi dan kreativitas dalam mengajar, sehingga siswa akan lebih bersemangat dan aktif dalam belajar bahasa Inggris. Jika guru

membuat siswa senang ketika belajar bahasa Inggris, mereka dapat mengingat kata-kata yang diajarkan guru. Siswa juga harus mengetahui bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk memberikan dan memahami informasi lisan dan tertulis. Komunikasi bahasa melibatkan empat keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Semua keterampilan dalam bahasa Inggris sangatlah penting, salah satunya adalah kosakata untuk berbicara.

Penguasaan kosakata sangat penting karena dapat meningkatkan banyak mata pelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kosakata merupakan bagian sentral dari suatu bahasa. Semakin banyak kata yang siswa ketahui dengan baik dan dapat digunakan, semakin banyak makna yang dapat mereka komunikasikan dalam berbagai situasi. Pada kelas kosakata, siswa harus memiliki penguasaan kosakata bahasa Inggris yang baik karena dapat mendukung semua mata pelajaran dalam bahasa Inggris. Pertama, siswa harus memiliki banyak kosakata dalam bahasa Inggris yang dapat membantu mereka mengetahui arti dari apa yang mereka pelajari

dalam bahasa Inggris. Pembelajaran kosakata di kelas berhasil bila siswa memahami apa yang diajarkan guru dan memberikan umpan balik terhadap materi.

Dalam penelitian ini kami mengkaji lebih jauh terkait pembelajaran bahasa Inggris di salah satu sekolah dasar di kota Serang, khususnya pembelajaran menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Sejauh penelitian kami, metode tebak-tebakan belum digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, kami berharap penelitian ini dapat menjadi inspirasi atau ide bagi peneliti selanjutnya serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan di salah satu sekolah dasar di kota Serang, bahwa proses pembelajaran kosakata pada anak SD masih sangat minim, hal ini dibuktikan dengan hasil data observasi yang kami peroleh, dimana nilai yang diperoleh siswa masih dibawah KKM. Oleh karena itu kami mencoba menggunakan permainan tebak-tebakan dan didukung kinerja

guru untuk menghasilkan pengaruh positif bagi siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh penggunaan teknik permainan tebak-tebakan dan kinerja guru terhadap penguasaan kosakata siswa di sekolah dasar di Serang.

Kosakata

Vocabulary atau kosa kata merupakan faktor yang sangat penting dalam bahasa Inggris dan tentunya salah satu bahasa untuk berkomunikasi adalah kosakata, makna dan informasi dari fase-fase tersebut adalah kosakata. Selain itu, Thornbury menyatakan alat kosakatanya banyak, salah satunya adalah koleksi gadget. Thornbury juga menambahkan bahwa untuk memperoleh dan mengetahui kosa kata yaitu melalui pengayaan penting bagi seseorang untuk mengetahui cara memperoleh tahapan tersebut (*Scott Thornbury, n.d.*). Kosakata sangatlah penting karena merupakan modal utama dalam mempelajari konstruksi kalimat dan keterampilan berbahasa.

Kosa kata merupakan bagian dari bahasa dalam berkomunikasi

yang dapat diperoleh dan digunakan oleh manusia untuk komunikasi dan kumpulan barang yang sangat besar serta dari informasi untuk mengetahui bagaimana tahapan-tahapan yang tepat. dengan luas. Krasen dan Terrel (Arnold et al., 2018) mengatakan penguasaan kosakata sangat penting dan juga bijaksana dalam penguasaan teknik. Akuisisi ini dapat diandalkan. Pemahaman tergantung pada potensi untuk menangkap makna dari unsur-unsur kunci tuturan. Apalagi dunia pembelajaran. Namun dalam sebuah penelitian di dunia, bahan yang bisa direproduksi yaitu kosakata (Putra, n.d.)

Pembelajaran kosakata terdiri dari beberapa yaitu pengucapan, makna, penggunaan, ejaan kosakata, dan bagian yang mengatakan itu (Sri Purnami et al., 2020). Pengucapan merupakan suatu cara membunyikan suatu bahasa yang akan dibunyikan. Makna pemakaian merupakan leksikal yang digunakan tanpa melihat makna sebenarnya, melainkan melihat cara penggunaannya. Ejaan merupakan lambang bunyi yang berubah bentuk menjadi huruf. Beberapa orang juga berpendapat bahwa mempelajari fase-fase tersebut adalah cara bersiklus dalam menyusun dunia-

dunia baru dan menjadi orang pertama yang mengetahui hal-hal yang dapat diamati melalui kumpulan frasa-frasa tunggal dari waktu ke waktu, memperluas setiap kali pengetahuan tentang arti dari frasa-frasa tersebut dan bagaimana frasa-frasa tersebut dapat digunakan dalam suatu bahasa asing.

Clarence L Barnhart mengatakan ada empat macam kosakata, sebagai berikut: belajar tentang kosakata adalah semua proses memahami tahapan dan pemahaman saat membaca, yang terpenting adalah jenis kosakatanya tetapi tidak diragukan lagi, karena dapat mencakup alternatif/kalimat. yang dapat dipahami seseorang ketika mendengarkan pidato berupa kosa kata. Konteks dan nada suara membantu kosakata ini menjadi lebih panjang. Kosakata yang terdapat dalam tulisan seseorang terdiri dari seluruh istilah yang akan digunakannya ketika menulis.

Kosakata penulisan terinspirasi oleh pengguna, berbeda dengan dua jenis kosakata pertama. Semua istilah yang akan digunakan seseorang dalam berbicara termasuk dalam kosakata berbicaranya. Sifat kosa kata yang spontan adalah melakukan

sesuatu dengan dorongan dari hati yang dapat menyebabkan seringnya salah paham terhadap kata-kata. Meskipun penyalahgunaannya ringan dan tidak disengaja, hal ini dapat diatasi dengan menggunakan gerakan tangan, ekspresi wajah, atau nada suara. Thombury menegaskan bahwa meskipun sangat sedikit yang dapat diucapkan dengan tata bahasa kita, tidak ada yang dapat dikatakan tanpa kosa kata (Andabai, 2013).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kosakata seluruh kata yang ada dalam semua bahasa yang dapat dikuasai seseorang, baik secara individu maupun kelompok, dapat dijadikan acuan dalam menilai seseorang terkait. pada kemampuan dan pengetahuan yang mendalam.

Pada siswa sekolah dasar penguasaan suatu kosakata dapat berjalan dengan baik apabila didukung dengan proses pembelajaran yang baik pula. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus mampu menerapkan pembelajaran kreatif, yaitu dengan cara berkelompok, berpasangan, atau mengerjakan masing-masing.

Permainan Tebak tebakan

Robert berasumsi (Hillwig, n.d.) bahwa permainan tebak-tebakan dapat membantu mengatasi desensitisasi sistematis. Caranya adalah permainan tebak-tebakan dapat menawarkan tata letak jadwal dan memberikan beberapa aktivitas menyenangkan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Permainan tebak-tebakan merupakan permainan yang melibatkan interaksi antara individu dan kelompok. menurut Harmer permainan ini merupakan permainan yang mempunyai aktivitas yang dapat dijadikan sebagai suatu interaksi yang mempunyai tujuan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka permainan tebak-tebakan merupakan suatu interaksi yang dilakukan untuk menentukan suatu tujuan tertentu. Halfield juga menyatakan hal yang sama dengan Harmer, bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang mempunyai aturan dan tujuan.

Tyson memberi arti bahwa permainan tidak sekedar untuk bersenang-senang, tetapi dapat melibatkan persahabatan seseorang, persaingan, menarik minat siswa, yang dapat mendorong siswa untuk dapat lebih fokus menggunakan suatu

bahasa dalam bahasa itu sendiri, memberikan kesempatan untuk belajar. dan berlatih dalam menggunakan bahasa itu sendiri.

Landasan aturan dalam permainan tebak-tebakan sangatlah sederhana, pertama dari sudut pandang seseorang yang dapat mengetahui apa yang ingin diketahui orang lain, dimana dalam hal ini ada yang menebak-nebak dan orang lain harus mencari tahu maksud dari tebakan tersebut. semuanya. Objek dalam permainan ini adalah menebak suatu kata, gambar, judul atau benda. Permainan ini memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti suatu pembelajaran dan memberikan kosa kata yang dapat dikuasai siswa lebih lanjut.

Sama halnya dengan Jibson (Marry, 2005) bahwa permainan tebak-tebakan merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk menggoda siswa secara salah, dan meyakini bahwa siswa harusnya rileks dan tidak gugup lagi.

Berdasarkan pernyataan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan tebak-tebakan yang berarti permainan dalam pembelajaran,

namun tidak hanya membuat siswa belajar, melainkan belajar dengan senang hati dan penuh minat, namun dengan cara lain dengan mengajak siswa memperdalam pengetahuan kosakata (Hadfield, 1999).

Kinerja Guru

Menurut Mulyasa (2013), kinerja adalah penampilan yang ditunjukkan individu yang didukung oleh tindakan, serta prestasi dalam pekerjaan sebagai nilai tambah pada pengetahuan dan sikap. Wibowo (2007) memberi arti bahwa kinerja adalah hasil kerja yang mempunyai hubungan yang begitu kuat dengan tujuan strategis, kontribusi terhadap kepuasan pelanggan dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penampilan yang ditunjukkan seseorang ketika bekerja merupakan keseluruhan kinerja orang tersebut. Dari berbagai pengertian kinerja di atas, maka suatu prestasi yang diperoleh merupakan suatu tujuan yang harus diselesaikan oleh setiap individu yang mempunyai kinerja.

Spesifikasi tepat seperti itulah yang dimiliki oleh kinerja seorang guru. dimana kinerja seorang guru dapat diukur dan dilihat berdasarkan kriteria-kriteria yang terdapat pada

masing-masing guru tersebut (Sjamsir, 2022). mengatakan bahwa indikator yang terkandung dalam kinerja seorang guru adalah mutu pembelajaran. Sementara itu, Suhaimi (Suhaimi et al., 2019), menyatakan bahwa kinerja guru mempunyai pengaruh dan kontribusi yang sangat besar terhadap mutu pendidikan. Dalam hal ini pengaruh guru dapat mempengaruhi kualitas persiapan pembelajaran, penguasaan metode pengajaran, dan ketepatan penggunaan kegiatan belajar siswa, dapat berinteraksi dengan siswa untuk memberikan dan meningkatkan motivasi yang begitu tinggi untuk melakukan umpan balik dari suatu pembelajaran. penguasaan materi dan pemanfaatan sumber belajar dalam membangkitkan semangat dan belajar anak dengan mengembangkan keterampilan dan mengenali siswa yang mempunyai perbedaan. dengan begitu, guru dapat memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran serta menilai proses dan hasil suatu pembelajaran, memberikan umpan balik kepada siswa, serta desain pembelajaran yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, penguasaan metode dan penggunaannya, pembelajaran. ,

memberikan umpan balik kepada siswa, dan merancang program pembelajaran remedial guru sangat mempengaruhi kualitas tersebut dalam menyusun desain pembelajaran, penguasaan metode pengajaran, dan penggunaannya.

Dengan kata lain peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru merupakan sesuatu yang dilihat siswa dari seorang guru. Dengan kata lain termasuk cara seorang guru bertindak, melaksanakan dan melaksanakan pembelajaran selama proses pembelajaran. Penampilan guru terdiri dari ekspresi wajah, gerak tubuh dan gerak tubuh, intonasi vokal, dan infleksi. Mengacu pada pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kinerja guru serupa dengan bagaimana seorang guru berperilaku di kelas, yang disebut dengan perilaku guru. Dalam proses belajar mengajar seorang guru tidak hanya diminta untuk memperbaiki materi dan metode pengajaran tetapi juga mengetahui bagaimana caranya agar siswa tertarik terhadap mata pelajaran tersebut. Dan salah satu cara untuk membuat siswa tertarik adalah dengan meningkatkan kinerja guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian ini adalah eksperimen, yaitu suatu metode yang dilakukan untuk mengetahui sebab akibat dengan menggunakan metode tertentu pada bidang tertentu, dengan desain yang digunakan adalah one group pre test dan post test, dimana desain ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan pertama berupa pemberian pre test sebelum pemberian perlakuan menggunakan metode tersebut. Objek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V salah satu sekolah dasar di kota Serang. Menurut ahli, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan fenomena dengan mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis dengan menggunakan metode matematika.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dan pengumpulan data dengan pemberian pre-test dan post-test. Populasi adalah suatu wilayah umum yang mencakup benda-benda dan subjek yang dilengkapi dengan jumlah dan ciri-ciri yang dapat ditentukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mempelajari dan menarik kesimpulan. Populasi dalam

penelitian ini adalah siswa kelas V salah satu sekolah dasar di kota Serang sebanyak 32 siswa sebagai responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara tes sebagai tes yang diberikan kepada siswa dan siswa lain yang menjawab tes tersebut.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis menggunakan kelas V yang beralamat di Jl. Komplek Syekh Nawawi Banjar Agung Indah Blok C7 No.08 Kel. Banjar Agung Cipocok Jaya Kota Serang. Kami memilih sekolah ini karena dalam melakukan penelitian ini, siswa sekolah dasar merasa kesulitan dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam hal penguasaan kosakata.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah:

Tabel 1. Langkah pengumpulan data.

No	Langkah	Tujuan
1	Pre test	Tes sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui keterampilan siswa sebelum menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru
2	Treatment	Pada langkah ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru dalam pembelajaran kosakata.

3	Post test	Setelah memberikan perlakuan, peneliti memberikan tes untuk mengetahui bagaimana setelah menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru terhadap kemampuan pembelajaran kosakata
---	-----------	--

2	Mencari deviasi	$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$
3	Mencari hitung	$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$
4	Menentukan test uji	Mencari jawaban dari hypotesis yang ditentukan
5	Mencari t-tabel	Mencari dengan signifikan taraf pada level $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$

Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah teknik analisis data. Teknik yang digunakan peneliti adalah teknik analisis data deskriptif. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah dengan mendeskripsikan kemampuan yang diperoleh siswa pada setiap kelompok yang telah ditentukan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik ini adalah mengambil nilai rata-rata dan persentase nilai rata-rata yang diperoleh.

Setelah analisis data, langkah selanjutnya adalah analisis inferensi statistik yang digunakan dalam langkah-langkah pengujian hipotesis, beserta langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data inferensi.

Tabel 2. Langkah analisis statistik inferensial

No	Langkah	Rumus
1.	Mencari perbedaan pretest dan post test	$Md = \frac{\sum d}{N}$

Kinerja penguasaan kosakata, setelah siswa diberikan perlakuan, diadakan tes untuk mengukur pengaruh penggunaan permainan tebak-tebakan terhadap kinerja guru dalam penguasaan kosakata. Setelah diberikan kemudian di evaluasi. Tujuan evaluasi informasi adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru secara keseluruhan terhadap penguasaan kosakata siswa di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perlakuan ini meliputi pretest, tiga kali perlakuan, dan posttest. Pada kelas eksperimen peneliti memberikan tiga perlakuan dengan menggunakan Guessing Game untuk mengetahui pengaruh penggunaan Teknik Guessing Game. Peneliti mengidentifikasi beberapa hasil yaitu: nilai siswa sebelum perlakuan pada

pretest dan nilai siswa setelah perlakuan pada posttest.

Perlakuan terhadap siswa di kelas

Perlakuan pertama yang diberikan siswa tampak kebingungan. Pembelajaran diawali dengan peneliti dan siswa berdoa bersama di kelas, mengecek daftar hadir. Para siswa tampak tidak tertarik ketika peneliti mengatakan tentang kosa kata. Mereka beranggapan sangat sulit berkonsentrasi dalam menghafal kosa kata karena tidak percaya diri dalam melafalkan kosa kata.

Sebelum memberikan perlakuan, peneliti memberikan tes awal untuk mengetahui nilai siswa sebelum diberikan perlakuan, dan mendapatkan mean dari data.

Tabel 3. Menentukan rata-rata pre-test

X	f	X.f
30	4	120
35	3	105
38	2	76
40	3	120
44	3	132
45	2	90
47	1	47
50	1	50
55	3	165
59	1	59
60	1	60
61	1	61
63	1	63
65	2	130
68	1	68
70	2	140
73	1	73
Jumlah	32	1.559

Dari data tersebut diperoleh nilai $\sum XF = 1.559$ dengan nilai $N=32$,

maka rata-rata skor yang diperoleh adalah:

$$\begin{aligned} \text{Mean} = \bar{X} &= \frac{\sum_{k=1} fxi}{n} \\ &= \frac{1559}{32} \\ &= 48,7 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan data diatas diperoleh nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru adalah 48,7. Dengan ini dapat dilihat pada tabel kategori sebagai berikut:

Tabel 4. kategori proses pembelajaran sebelum menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru

Interval	f	%	Kategori
0-59	23	71,87	Sangat rendah
60-69	6	18,75	Rendah
70-79	3	9,375	Menengah
80-89	0	0	Tinggi
90-100	0	0	Sangat tinggi

Dari hasil data diatas dapat disimpulkan kategori rendah yang diperoleh sebesar 71,87%, rendah sebesar 18,75%, dan sedang sebesar 9,375%. Dengan demikian, tingkat kemampuan belajar kosakata anak tergolong sangat rendah.

Dengan hasil pre test tersebut peneliti memberikan treatment kepada siswa untuk mengetahui pengaruh metode dan media yang digunakan. Setelah melakukan treatment, peneliti memberikan post test kepada siswa untuk melihat hasil setelah diberikan

treatment. Berikut hasil post test yang diberikan.

Tabel 5. Hasil Post-test

X	f	f.X
70	3	210
75	5	375
77	1	77
79	3	237
80	5	400
82	1	82
83	2	166
85	4	340
87	3	261
88	3	264
90	2	180
Jumlah	32	2,592

Hasil dari data di atas adalah $\sum f.x = 2,592$ dengan skor pada $N = 32$, dengan demikian langkah selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata dari data post test di atas dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{k=i} fXi}{N}$$

$$= \frac{2,592}{32}$$

$$= 81$$

Hasil di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh siswa setelah menggunakan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru dalam pembelajaran kosakata adalah 81. Kategori yang terdapat pada data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Kategori siswa setelah diberikan treatment

I	F	%	Kategori
0-59	0	0	Sangat rendah
60-69	0	0	Rendah

70-79	12	37,5	Menengah
80-89	18	56,25	Tinggi
0-100	2	6,25	Sangat tinggi

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji pst yang diperoleh setelah pemberian instrumen adalah sangat tinggi 6,25%, tinggi 56,25%, dan sedang 37,5%, sedangkan rendah dan sangat rendah diperoleh 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pembelajaran kosakata siswa setelah menggunakan metode permainan tebak-tebakan dan kinerja guru berada pada kategori tinggi.

Selanjutnya untuk mencari pengaruh atau tidak terhadap metode yang digunakan, peneliti melakukan uji-t untuk menjawab hipotesis.

$$\sum X_1 = 1,559$$

$$\sum X_2 = 2,592$$

$$\sum d = X_2 - X_1 = 1,049$$

$$\sum d^2 = 41,641$$

$$Md = \sum \frac{d}{n} = \frac{1,049}{32} = 32,78$$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$= 41,641 - \frac{(1,049)^2}{32}$$

$$= 41,641 - \frac{1,100,401}{32}$$

$$= 41,641 - 34,387 = 7,257$$

$$t_{test} = t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{32,78}{\sqrt{\frac{7,257}{32(32-1)}}} \\ &= \frac{32,78}{\sqrt{\frac{7,257}{12,233}}} \\ &= \frac{32,78}{\sqrt{593}} \\ &= \frac{32,78}{2,413} = 13,48 \end{aligned}$$

Langkah selanjutnya yaitu mencari ttabel dengan taraf signifikan taraf α 0,05 dan d.b = $N-1 = 32-1 = 31$. Maka diperoleh hasil ttabel yaitu 2,04.

Dengan demikian diperoleh thitung 13,48. Tabel 2,04. Maka diperoleh hasil thitung $>$ ttabel = 13,48 $>$ 2,04, maka hasil hipotesis diterima adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan permainan tebak-tebakan dan kinerja guru dalam pembelajaran kosakata. pada siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Serang.

Berdasarkan hasil pembagian tes, jumlah responden yang bersedia memberikan jawaban tentang kinerja guru bahasa Inggris dan kosa kata mereka adalah 32 siswa dan memenuhi syarat untuk analisis.

Jadi t tabel sebesar 2,04 diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan uji t dengan rumusan di atas. Maksudnya untuk mengetahui nilai kritis pada uji-t, penulis hitung

terlebih dahulu df, dan df adalah derajat kebebasan hasilnya. Penulis menggunakan rumus df adalah $df = n-1$, dengan rumus jumlah penduduknya.

Setelah menghitung df, penulis menghitung uji-t dengan menggunakan hasil df, sehingga disimpulkan 13,48 lebih tinggi dari 2,04, dan 2,04 lebih rendah dari 13,48, sehingga kubah diinterpolasi dan Dapat ditemukan bahwa permainan menebak dan kinerja guru dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kosa kata siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, kami menemukan data yang menunjukkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan tebak-tebakan dan kinerja guru terhadap penguasaan kosakata siswa di sekolah dasar dengan mengambil kesimpulan:

Kesimpulannya adalah teknik permainan tebak-tebakan dapat diterapkan sebagai teknik untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dalam belajar mengajar bahasa Inggris. Dengan menggunakan permainan tebak-tebakan yang dapat mempengaruhi

kosa kata siswa. Hal ini terlihat dari nilai kritis dengan hasil observasi sebesar 13,48 dan t-tabel 2,04.

Hal ini bertujuan agar data dapat dipastikan bahwa t-observasi lebih tinggi atau lebih besar dari t-tabel. Oleh karena itu, hasil H_0 dapat ditolak. Jadi penelitian ini mempunyai pengaruh dengan teknik permainan tebak-tebakan terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andabai. (2013). *Academic Journal of Interdisciplinary Studies Teacher's Personality and Classroom Management of Tertiary Institutions in Nigeria: The Issues and Perspectives*. <https://doi.org/10.5901/ajis.2012.v2n5p73>
- Arnold, W., Bradshaw, C., & Gregson, K. (2018). Language learning through projects. In *The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*. <https://doi.org/10.4324/9781315623672-19>
- Edwards, C., & Willis, J. (2004). Teachers exploring tasks in english language teaching. *Teachers Exploring Tasks in English Language Teaching*, 1–298. <https://doi.org/10.1057/9780230522961>
- Hadfield, J. (1999). *Intermediate Vocabulary Games* (pp. 4–5).
- Hillwig, J. (n.d.). *cognitive therapy techniques for children and adolescents*.
- Putra, J. R. (n.d.). *Creating a Positive English Language Teaching and Learning Environment in EYL Classroom Setting*.
- Scott Thornbury. (n.d.).
- Sjamsir, H. (2022). *jurnal administrasi pendidikan indonesia the effect of optimization service and work motivation with discipline of employees in measuring performance satisfaction on education personnel in upt of education department in the district of east kutai (A Rese. 13(2), 136–147*.
- Sri Purnami, A., Purbonuswanto, W., Widiastuti, R., & Dewi Ekarisma, A. (2020). *Teacher Performance*. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/incotes/index>
- Suhaimi, S., Akbar, M., & Sjamsir, H. (2019). *The Effect of Pedagogical Competence, Attitude Towards Profession And Motivation on Teachers Performance*. 1–6. <https://doi.org/10.4108/eai.21-11-2018.2282241>
- 1.