

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* KOSAKATA
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS IV SD**

Mia Silma Ulfah¹
Dian Indihadi²
H. Nana Ganda³

Silmaulfah2@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* kosakata terhadap keterampilan menulis kata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan keterampilan menulis kata bahasa Inggris dengan menggunakan media *puzzle* kosakata. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 orang siswa di kelas IV D di SDN Mangkubumi. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa jawaban singkat. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif dengan program *Microsoft Excel 2013*, *ANATES* dan *SPSS 17.0 for windows*. Hasil temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan (*normalized gain*) sebesar 0,79 atau 70% dan peningkatan tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 3,96, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 8,80. Ditinjau dari skor hasil peningkatan (*gain*) diketahui bahwa 17 orang siswa atau 68% berkategori tinggi dan 8 orang siswa atau 32% berkategori sedang. Serta tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor peningkatan (*gain*) berkategori rendah. Hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 12,119. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya adanya pengaruh media *puzzle* kosakata terhadap keterampilan menulis kata bahasa Inggris siswa kelas IV Khususnya IV-D di Sekolah Dasar Negeri Mangkubumi.

Kata Kunci : keterampilan menulis kata, media *puzzle* kosakata.

ABSTRACT

This research is focused to know influence of vocabulary puzzle media towards writing English word skill of student in elementary school class IV. Research method used is pre-experiment with one group pretest-posttest design. The purpose of this research is to know raising level of writing English word skill by using vocabulary puzzle media. Sample used in this research is 25 student in class IV Mangkubumi Elementary School. Primary instrument in this research is short answer of written test. Result of pre-test and post-test analyze quantitatively by using Microsoft Excel, ANATES and SPSS 17.00 for windows. Result of this research reveals there is normalized gain in the amount of 0.76 or 70% and it included to high category. With average score of pre-test is 3,96 and average score of post test is 8,80. From the score obtained we know that the gain of 17 students or 68% included to high category and 8 students or 32% included to medium category. There is no student obtained the gain included to low category. Result of hypothesis test in experiment class by using paired sample t test shows that there is difference average score in pretest and posttest in the amount 12,119. So H_0 is rejected and H_a is accepted which means there is influence of vocabulary puzzle media towards writing English word skill of student in elementary school class IV especially in class IV D of Mangkubumi Elementary School.

Keyword : writing word skill, vocabulary puzzle media.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa asing di Indonesia telah mengalami kemajuan. Hal ini dikarenakan bahasa asing khususnya bahasa Inggris telah menjadi tuntutan global dalam berkomunikasi serta pengembangan pengajaran bahasa asing yang semakin bervariasi. Siahan (2008, hlm. 7) mengatakan bahwa “bahasa merupakan sebuah warisan manusia yang unik dimana menjadi bagian penting dalam hidup manusia diantaranya untuk berpikir, mengkomunikasikan ide dan bernegosiasi dengan yang lain.” Maka bahasa adalah sistem lambang bunyi yang merupakan warisan manusia yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan, pikiran, dan perkataan yang baik. Untuk tingkat sekolah dasar, pembelajaran kosakata bahasa Inggris menjadi dasar pembelajaran dan dapat dioptimalkan dengan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa sebuah gambar sederhana.

Hal tersebut sejalan dengan penuturan Mercer dan Mercer (1989, hlm. 374) bahwa ‘gambar sederhana, kartu baca, kartu kata, penamaan dalam objek kelas dan daftar kata-kata dapat merasng siswa dalam menulis dan membaca kosakata.’ Selain menggunakan gambar sederhana, dalam media pembelajaran sebaiknya terdapat unsur permainan sehingga akan lebih menyenangkan terutama dalam pembelajaran

bahasa Inggris. Hal tersebut dipertegas oleh Vernon (dalam Yulianti, 2002, hlm. 196) bahwa ‘penggunaan permainan akan meningkatkan penguasaan kosakata dengan cepat.’ Salah satu media pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dan penggunaan gambar sederhana tersebut adalah *puzzle*. Menurut Rahmanelli (2008, hlm. 24) menyebutkan “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.” Dan salah satu jenis *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kosakata merupakan media yang dikembangkan dari jenis *puzzle* yaitu *the letter(s) readiness puzzle*. Melalui *puzzle* kosakata dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa dan melatih daya ingat dan daya konsentrasi.

Media *puzzle* kosakata dapat mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris khususnya kosakata yang dapat menentukan keberhasilan siswa untuk terampil berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa semakin mudah pula dalam menyampaikan dan menerima informasi, baik secara lisan maupun tulisan. “Kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang jelas menentukan keterampilan-keterampilan orang tersebut” (Tarigan, 2011, hlm. 2). Keterampilan-keterampilan tersebut terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa “pembelajaran bahasa Inggris dalam ruang lingkup SD meliputi empat aspek yakni : 1) mendengarkan; 2) membaca; 3) berbicara; 4) menulis. Keterampilan tersebut sangat berpengaruh satu sama lain ketika digunakan dalam berkomunikasi. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai dan yang paling kompleks diajarkan. Selanjutnya menurut Tarigan (2013, hlm. 22) “menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafik tadi.”

Penguasaan kosakata tersebut mendukung keterampilan menulis. Karena jika tulisan dikatakan baik atau bahkan sempurna jika memiliki tata bahasa yang baik. Sedangkan tata bahasa yang baik berhubungan dengan kuantitas kosakata yang dimiliki seseorang. Tata bahasa yang baik tanpa memiliki kosakata yang baik dan banyak akan

menghasilkan tulisan yang tidak dapat dibaca dengan baik bahkan sempurna (Yusran Pora, 2003, hlm. 1). Bahkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut siswa mampu menguasai atau terampil menulis. Karena sebenarnya keterampilan menulis merupakan dasar dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yang lain. Namun terkadang hal tersebut diabaikan dan hanya fokus pada keterampilan berbicara.

Dari studi pustaka dan observasi pendahuluan di SD Negeri Mangkubumi di Kelas IV, penguasaan kosakata bahasa Inggris dalam keterampilan menulis dapat dikatakan masih rendah. Pembelajaran menulis kata tidak dilaksanakan secara intensif. Sehingga siswa sering mengalami kesalahan penulisan. Kesalahan penulisan biasanya sering adanya penambahan, pengurangan huruf, salah formasi dan salah susun penulisan dalam sebuah kata. Contohnya dalam menulis kata gajah, yang seharusnya tulisan bahasa Inggrisnya *elephant* terkadang siswa menulis dengan *eleven*. Hal ini terjadi karena siswa sering menyamakan penulisan kata dengan pelapalannya. Maka dari itu, penguasaan kosakata sangatlah penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Karena membangun perbendaharaan kosakata merupakan hal utama dalam mempelajari bahasa Inggris pada jenjang siswa Sekolah Dasar (Cameron, 2001, hlm. 72).

Berdasarkan fakta lapangan dan pendapat para ahli, peneliti ingin membuktikan pengaruh media *puzzle* khususnya *puzzle* kosakata terhadap keterampilan menulis kata. Dan media *puzzle* kosakata belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Mangkubumi. Peneliti meyakini bahwa media *puzzle* kosakata dapat meningkatkan keterampilan menulis kata dan memperbaiki kesalahan penulisan kata di kelas IV Sekolah Dasar pada tema *animals*. Pemilihan materi *animals* disesuaikan dengan materi yang dipelajari di kelas IV D Sekolah Dasar. Serta materi *animals* dipilih karena materi tersebut berhubungan dengan kehidupan sekitar siswa, sehingga memudahkan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena siswa sudah mengenal nama-nama *animals* meskipun kebanyakan secara bahasa Indonesia maupun bahasa Ibu.

Berdasarkan fakta lapangan dan pendapat para ahli, peneliti ingin membuktikan “Pengaruh Media *Puzzle* Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD” yang diangkat sebagai judul penelitian.

Berlandaskan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Pembelajaran menulis kata belum dioptimalkan secara maksimal; (2) Kesalahan menulis kata masih sering terjadi; (3) Penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam menulis kata yang masih jarang; (4) Belum diperoleh bukti empiris pembelajaran menulis kata dalam bahasa Inggris menggunakan media *puzzle* kosakata.

Bertitik tolak dari identifikasi masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui keterampilan menulis kata dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Mangkubumi pada materi *animals* sebelum menggunakan media *puzzle* kosakata; (2) Untuk mengetahui keterampilan menulis kata dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Mangkubumi pada materi *animals* setelah menggunakan media *puzzle* kosakata; (3) Untuk mengetahui pengaruh keterampilan menulis kata dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Mangkubumi pada materi *animals* dengan menggunakan media *puzzle* kosakata.

II. KAJIAN PUSTAKA

Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 136) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut :

- a) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah;
- b) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Inggris kelas IV D yang digunakan dalam penelitian ini pada aspek keterampilan menulis yaitu sebagai berikut:

- a) Standar Kompetensi : 8. Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas.
- b) Kompetensi Dasar : 8.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima seperti ucapan selamat dan pesan tertulis.

Menurut Suyanto (2007, hlm. 48) ada empat langkah dalam pembelajaran kata bagi siswa Sekolah Dasar yaitu : (1) *Introducing yaitu* pada tahap ini, pengajar mengenalkan mengenai kosakata; (2) *Modeling yaitu* setelah guru memperkenalkan kata baru, kemudian guru memberikan contoh sebagai model; (3) *Practicing yaitu* pada tahap ini, siswa diminta untuk mengulang dan melatih sebuah kata yang diucapkan oleh guru.; (4) *Applying yaitu* siswa diminta untuk menerapkan sebuah kata dalam situasi dengan bantuan guru.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *pre-eksperimental*. Dan menggunakan bentuk desain yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV D SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah tes sebanyak 10 soal berupa jawaban singkat. Selain itu, penelitian ini didukung oleh instrumen seperti kisi-kisi instrumen dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis data statistik deskriptif dan analisis data inferensial.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pre-test dan *post-test* dilaksanakan di kelas IV D SDN Mangkubumi pada tanggal 2- 11 Mei 2016. Tes tersebut dilaksanakan untuk mengukur dan mengetahui

kemampuan siswa dalam menulis kata bahasa Inggris. Selanjutnya data yang telah diperoleh, dikategorikan menurut interval kategori Rahmat dan Solehudin (2006, hlm. 63) yakni sebagai berikut :

Tabel 4.1
Interval Kategori

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Mengacu pada ketentuan penyekoran soal yang telah ditetapkan, didapatkan X_{ideal} sebesar 10, \bar{X}_{ideal} sebesar 5, dan S_{ideal} sebesar 1,667

Maka diperoleh skor hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis kata bahasa Inggris dalam tema *animals* sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Interval			Kat.	Frekuensi			
					Pre		Post	
1		X	≥ 8	ST	1	4 %	21	84 %
2	$6 \leq$	X	< 7	T	6	24 %	3	12 %
3	$4 \leq$	X	< 6	S	11	44 %	1	4 %
4	$3 \leq$	X	< 4	R	3	12 %	0	0 %
5		X	< 3	SR	4	16 %	0	0 %

Ket :ST = Sangat Tinggi

T = Tinggi

S = Sedang

R = Rendah

SR = Sangat Rendah

Kat. = Kategori

Merujuk pada tabel di atas diketahui bahwa hasil *pre-test* siswa kelas IV D SDN Mangkubumi dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *animals* bahwa hasil tersebut berada pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Adapun rincian tersebut sebagai berikut: dari 25 siswa 1 orang siswa yang termasuk kategori sangat tinggi dengan presentase 4%, pada kategori tinggi terdapat 6 orang siswa dengan presentase 24%, 11 orang siswa yang termasuk pada kategori sedang dengan presentase 44%, 3 orang siswa termasuk pada kategori rendah dengan presentase 12% dan 4 orang siswa termasuk dalam kategori sangat rendah dengan presentase 16%.

Sedangkan hasil *post-test* siswa kelas IV D SDN Mangkubumi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari tabel tersebut bahwa sebagian siswa memperoleh skor ideal yaitu 10. Skor tertinggi yaitu 10 diperoleh oleh sebanyak 10 orang siswa dengan *presentase* 40%, skor 9 diperoleh oleh 6 orang siswa dengan presentase 24%, skor 7 diperoleh oleh 1 orang siswa dengan presentase 4%, skor 8 diperoleh oleh 5 orang siswa dengan presentase 20%, skor 6 diperoleh oleh 2 orang siswa dengan presentase 8 %, dan skor paling rendah yaitu 5 diperoleh oleh 1 orang siswa dengan presentase 4%. Peningkatan tersebut juga dapat terlihat dari nilai rata-rata atau mean *post-test* yang mengalami peningkatan sebesar 8,80 dari nilai rata-rata atau mean *pretest* siswa kelas IV D adalah 3,96.

Selanjutnya untuk membuktikan peningkatan tersebut secara lebih jelas, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji N-gain. Uji normal *gain* adalah hasil perbandingan dari selisih skor *pretest* dengan skor *post-test* dan selisih dari skor ideal dengan skor *pre-test* pada kelompok eksperimen. Dan berikut ini data hasil pengujian normal *gain* hasil *pretest* dan *post-test* siswa kelas IV D SDN Mangkubumi sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil Uji Normal Gain Pre-test dan Post-test

Kode Subjek	Skor Pre-test	Skor Post-test	Gain	N-Gain	Kriteria
S01	4	8	4	0,67	Sedang
S02	1	6	5	0,56	Sedang
S03	2	10	8	1,00	Tinggi
S04	5	10	5	1,00	Tinggi
S05	1	6	5	0,56	Sedang
S06	8	10	2	1,00	Tinggi
S07	7	10	3	1,00	Tinggi
S08	3	9	6	0,85	Tinggi
S09	5	10	5	1,00	Tinggi
S10	7	10	3	1,00	Tinggi
S11	4	10	6	1,00	Tinggi
S12	2	7	5	0,62	Sedang
S13	3	10	7	1,00	Tinggi
S14	3	10	7	1,00	Tinggi
S15	2	5	3	0,37	Sedang
S16	1	8	7	0,78	Tinggi
S17	3	8	5	0,71	Tinggi
S18	5	10	5	1,00	Tinggi
S19	3	9	6	0,85	Tinggi
S20	7	9	2	0,67	Sedang
S21	7	8	1	0,33	Sedang
S22	3	9	6	0,85	Tinggi
S23	1	9	8	0,89	Tinggi
S24	6	9	3	0,75	Tinggi
S25	6	8	2	0,50	Sedang

Tabel 4.3 (Lanjutan)

Total	99	218	119	19,96	
Rata-Rata	3,96	8,72	4,76	0,79	Tinggi

Merujuk pada tabel di atas diketahui bahwa total skor *pre-test* sebesar 99, sedangkan total skor *post-test* sebesar 218. Peningkatan keterampilan menulis kata dapat terlihat dari selisih keseluruhan nilai *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan sebesar 119. Nilai selisih tersebut merupakan nilai gain dengan rata-rata sebesar nilai gain sebesar 4,76. Dan total *N-gain* hasil *pre-test* dan *post-test* adalah 19,96 dengan rata-rata nilai tersebut yaitu 0,79 dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori tinggi. Mengacu pada rekapitulasi peningkatan nilai normal *gain* diketahui bahwa 17 orang siswa dengan presentase 68 % berada pada kategori tinggi, 8 orang siswa dengan presentase 32 % berada dalam kategori sedang dan tidak ada satu siswa pun yang berada dalam kategori rendah dengan presentase 0 %.

Selanjutnya langkah selanjutnya adalah pengujian beda rata-rata. Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya oleh peneliti. Apakah hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Pengujian dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17.0 for windows* dengan menggunakan uji t yaitu *Paired Sample T Test*. Pengujian tersebut untuk melihat perbedaan skor tes sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *puzzle* kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris dengan materi *animals*. Setelah dilakukan pengujian, diperoleh data bahwa t_{hitung} pada penelitian ini sebesar 12,119. Kemudian langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis sebagai berikut:

1) Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* kosakata.

H_a : Ada perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* kosakata.

2) Menentukan tingkat signifikansi

Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti kita mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian)

3) Menentukan t_{hitung}

Dari table *output* tersebut diperoleh nilai t_{hitung} adalah 12,119.

4) Menentukan t_{tabel}

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $25-1 = 24$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,063.

5) Kriteria Pengujian

Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Jika $-t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan tingkat signifikansi :

Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

6) Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dan signifikansi

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,119 > 2,063$) dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak

7) Membuat Kesimpulan

Setelah membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-12,119 < -2,063$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai tes antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle* kosakata.

Setelah dilaksanakan berbagai pengujian untuk membuktikan adanya peningkatan secara empiris. Maka dengan adanya perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* kosakata

memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis kata bahasa Inggris siswa kelas IV khususnya IV-D di Sekolah Dasar Negeri Mangkubumi. Penggunaan media puzzle huruf juga memberikan kontribusi dalam memperbaiki kesalahan menulis kata bahasa Inggris. Artinya kesalahan bahasa dari segi penghilangan, penambahan, salah formasi bahkan salah susun dalam menulis kata menjadi berkurang.

Dari mulai *pre-test* siswa melakukan kesalahan berbahasa di hampir setiap soal yang diteskan. Namun ketika *post-test* kesalahan berbahasa hanya terjadi pada beberapa kata.

SIMPULAN

Merujuk pada hasil analisis baik secara statistika deskriptif maupun inferensial bahwa keterampilan menulis kata bahasa Inggris siswa kelas IV khususnya kelas IV D SDN Mangkubumi sebelum menggunakan media puzzle kosakata termasuk dalam kategori rendah. Hal tersebut dapat diketahui dalam nilai rata-rata skor *pre-test* sebesar 3,96. Hal tersebut sesuai fakta lapangan sebelum dilaksanakan *pre-test* bahwa penguasaan kosakata khususnya dalam menulis masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hanya sebagian kecil siswa yang penguasaan kosakatanya lebih baik. Untuk itu pada penelitian ini untuk meningkatkan hasil *pretest* peneliti mengembangkan sebuah media yaitu *puzzle* kosakata untuk meningkatkan keterampilan menulis kata bahasa Inggris. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* kosakata. Peningkatan keterampilan menulis pun telah terlihat hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil *posttest* yang menjadi sebesar 8,80. Terdapat beberapa siswa dapat meraih skor ideal (X_{ideal}) yaitu 10, sedangkan nilai terendah (X_{min}) yang diraih adalah 5. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan hasil *post-test* keterampilan menulis kata bahasa Inggris siswa kelas IV D termasuk dalam kategori tinggi dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Mengacu pada penjelasan tersebut, maka peneliti telah berhasil membuktikan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* kosakata terhadap keterampilan menulis kata bahasa Inggris pada tema *animals* di kelas IV D SDN Mangkubumi. Hal tersebut diketahui pada rata-rata nilai normal *gain* yaitu sebesar 0,79 yang merupakan kategori tinggi dalam klasifikasi normal *gain*. Serta dari kedua

data *pre-test* dan *post-test* memiliki rata-rata yang berbeda dengan besar beda rata-rata yaitu 12,119. Maka dengan menggunakan media *puzzle* kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya menulis kata memberikan peningkatan yang signifikan. Sehingga peningkatan keterampilan menulis kata ini telah menjawab rumusan masalah yang sebelumnya peneliti rumuskan bahwa terdapat pengaruh *puzzle* kosakata terhadap keterampilan menulis kata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Inggris SD/MI*. Jakarta :BNSP
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Rakhmat, C., & Solehuddin, M. (2006). *Pengukuran dan penilaian hasil belajar*. Bandung: Andira.
- Suyanto, K. E. (2008). *English for young learners*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yulianti, F. (2002). *English Education Journal : Teaching English vocabulary School-Aged Children Through a Modified Hop-Scotch Game Named Portek (Portabel Engklek)*, 2(2), hlm. 195-205.