

PENGARUH MEDIA *FISHBONE DIAGRAM*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA KOSAKATA *HOMOPHONE* DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Dini Andiani

S-1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang pengaruh penggunaan media *fishbone diagram* pada pembelajaran kosakata *homophone* di kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *fishbone diagram* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi *homophone* di kelas V SD Negeri Cintaraja 1. Pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mencakup tiga aspek, pertama siswa dapat mengelompokkan 20 kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, ke dua siswa dapat menuliskan simbol dari 20 kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, ke tiga siswa dapat menuliskan arti kata dari kosakata yang memiliki kesamaan bunyi. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri Cintaraja 1 Kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media *fishbone diagram* terhadap pemahaman siswa pada kosakata *homophone*. Untuk dapat melihat pengaruhnya terlebih dahulu dilaksanakan *pretes* untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *fishbone diagram*. Dan pada pertemuan terakhir dilaksanakan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *fishbone diagram*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre eksperimen (*one grup pretest-posttest*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui instrumen utama tes dan instrumen pendukung yaitu lembar observasi. Dari data yang diperoleh menunjukkan hasil penelitian bahwa penggunaan media *fishbone diagram* dapat memberikan pengaruh yaitu meningkatkan pemahaman siswa pada kosakata *homophone*.

Kata kunci : kosakata *homophone*, media *fishbone diagram*.

*THE EFFECT OF THE USE OF MEDIA FISHBONE DIAGRAM
ON LEARNING OF HOMOPHONE VOCABULARY
IN GRADE V PRIMARY SCHOOL*

Dini Andiani

**S-1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya**

ABSTRACT

This research describes the effects of the use of media fishbone diagram on learning homophone vocabulary in grade V of SDN Cintaraja 1. The background of this research is to know there or no the effect of use of media fishbone diagram can affect the ability of understand the homophone vocabulary in grade V student of SDN Cintraja 1. Ability that reffered in this research includes three aspect, the fisrt student can group 20 vocabulary who have a common vocabulary with similar sound, the second, student can write the symbol of 20 vocabulary with similar sound, that all tree student can write down the meaning of words from the vocabulary with the similar sound. This research was conducted in grade V SD Negeri Cintaraja 1 Singaparna of Tasikmalaya. The purpose of this research was to describe the effects of the use of media fishbone diagram to understand the homophone vocabulary. To know its effects, firstly it be held the pretest to know the beginning ability of student before following the study by using media fishbone diagram . and at the last meeting, it be held posttest to know the students' ability to use the media fishbone diagram after following the study by using media fishbone diagram. This research used is quantitative approach with pre experimental method (one group pretest-posttest). Data collection techniques use are the main instruments that is observation sheet. Form the data obtained, it indicated that the research results using media fishbone diagram can affects that enhance the student's ability to understand the homophone vocabulary.

Keyword : homophone vocabulary, media fishbone diagram.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan karena bahasa berfungsi sebagai pengantar makna yang dikomunikasikan dari satu orang ke orang lain. Pendidikan dan bahasa adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan. Sejalan dengan itu, peran pendidikan harus disejajarkan pada tuntutan internasional, yaitu dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan dalam berbahasa asing terutama bahasa Inggris sangatlah penting bagi semua orang, begitu juga bagi mereka yang berada di dunia pendidikan. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan 2006 mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca, agar siswa mampu berkomunikasi dan berwacana pada bahasa Inggris dengan tingkat literasi tertentu.

Dalam mengembangkan empat keterampilan berbahasa di atas yaitu, diperlukan suatu aspek yang sangat penting yaitu kemampuan menguasai kosakata. Adapun substansi dari kosa kata itu sendiri adalah keseluruhan kata dalam suatu bahasa yang dimiliki oleh seorang ataupun pembicara. Seperti yang telah diketahui kosakata itu bermacam-macam, salah satunya adalah kosakata *homophone*, yaitu kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, namun memiliki arti kata yang berbeda, begitupun dalam ejaan penulisan bisa sama atau berbeda. Misalnya dalam bahasa Inggris, kata *I* dan *eye* memiliki pengucapan yang sama yaitu /ay/ namun artinya berbeda, *I* memiliki arti saya, sedangkan *eye* memiliki arti mata. Jika *homophone* ini dipelajari dengan baik, akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakatanya. Siswa akan berfikir lebih luas, ketika dihadapkan pada kosa kata *homophone*, dan mengetahui bahwa ada kosa kata yang memiliki kesamaan dalam pelafalan, tetapi berbeda secara maknanya, itu memberikan manfaat ketika dilakukan pembelajaran dikte ataupun *listening* sehingga keambiguan yang sering terajadai dalam berbahasa asing dapat diminimalisir.

Dalam mempelajari kosakata *homophone*, diperlukan strategi dan teknik serta media yang akan membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran kosakata *homophone* tersebut. Hal itu dirangkum dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak cukup hanya dengan pemilihan metode, tetapi disertai media yang dapat mendukung peningkatan keefektifan pembelajaran. Media yang dimaksud salah satunya yaitu media kongkrit.

Adapun tujuan dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu agar para siswa tertarik dalam mempelajari bahan ajar, dalam konteks ini yaitu kosakata bahasa Inggris. Selain itu media dapat menjadi suatu jembatan penyampai pesan dari guru kepada siswa. Namun tidak semua media cocok digunakan dalam pembelajaran. Artinya, dalam menggunakan media pendidik harus cermat memilih media dengan apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran.

Banyak media yang biasa digunakan untuk pembelajaran kosakata ini, seperti melalui media gambar, foto, teka-teki dan lain sebagainya. *Fishbone Diagram* (diagram tulang ikan) merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata *homophone*. Media *Fishbone Diagram* akan membantu siswa dalam mengelompokkan kosakata yang mempunyai kesamaan bunyi (*homophone*). Sehingga dalam mempelajari kosakata *homophone*, siswa lebih tertarik dan pembelajaran pun tidak monoton yang akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Studi pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 23 Maret 2016 di SDN Cintaraja 1. Pada Kompetensi Dasar mengenai kosakata di kelas V SD yaitu “menyalin dan menulis kalimat sangat sederhana secara tepat”, dengan indikator sebagai berikut : 1) memasang 20 kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, 2) menuliskan 20 simbol dari kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, 3) menuliskan 20 arti kata dari kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, siswa kelas V masih belum mengenal dan faham tentang kosakata *homophone*, hal itu berdampak pada penggunaan kosakata siswa. Misalnya saja, pada saat guru membacakan cerita disana sering kali terjadi multi interpretasi pada siswa, hal itu menyebabkan kesalahan makna pada kata. Contoh lainnya juga, pada saat menulis dengan metode dikte, seringkali siswa mengalami kesalahan pada kosakata *homophone*. Untuk itu kiranya pendekatan *homophone* ini perlu diperhatikan oleh

pendidik, agar kesalahan-kesalahan seperti yang telah dipaparkan di atas dapat diminimalisir. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Fishbone Diagram* pada Pembelajaran Kosakata *Homophone* di Kelas V Sekolah Dasar” diangkat sebagai judul penelitian ini. Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) bagaimana pemahaman awal siswa terhadap kosakata *homophone* di kelas V Sekolah Dasar? 2) bagaimana proses pembelajaran kosakata *homophone* menggunakan media *fishbone diagram* di kelas V Sekolah Dasar? 3) bagaimana pemahaman siswa terhadap kosakata *homophone* di kelas V Sekolah Dasar setelah menggunakan media *fishbone diagram*? 4) apakah pemahaman kosakata *homophone* siswa setelah menggunakan media *fishbone diagram* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media *fishbone diagram*?. Bertitik tolak dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah 1) untuk menjelaskan pemahaman awal siswa tentang kosakata *homophone* di kelas V Sekolah Dasar, 2) untuk menjelaskan proses pembelajaran kosakata *homophone* menggunakan media *fishbone diagram* di kelas V Sekolah Dasar 3) untuk menjelaskan pemahaman siswa tentang kosakata *homophone* di kelas V Sekolah Dasar setelah menggunakan media *fishbone diagram* 3) untuk mengetahui peningkatan pemahaman kosakata *homophone* siswa setelah menggunakan media *fishbone diagram* dibandingkan sebelum menggunakan media *fishbone diagram*

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan penyajian materi dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta memberikan sumbangan pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata khususnya kosakata *homophone*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kongkrit-komparasi siswa dalam mengelompokkan kosakata berdasarkan kesamaan *sound (homophone)* dalam Bahasa Inggris, memberikan pengalaman baru dan berkesan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan penggunaan media *fishbone diagram* dalam mempelajari kosakata *homophone*, Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih dan menentukan alternatif media pembelajaran apa yang sebaiknya digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan serta bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya dengan bahasan yang sama.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Bila dikaitkan dengan bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat struktur kurikulum dan kompetensi pembelajaran. Hal tersebut digunakan sebagai salah acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa Inggris. Struktur kurikulum dan standar kompetensi pelajaran bahasa Inggris mengacu pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menempatkan mata

pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Inggris adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan bahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Inggris. Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Inggris di SD terdiri dari aspek : *listening, speaking, reading* dan *writing*. Dalam mengembangkan empat aspek dalam bahasa Inggris tersebut ada satu unsur yang penting dan menjadi salah satu penopang kesuksesan dalam mempelajari bahasa Inggris yaitu kosakata. Oleh karena itu pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris dinilai penting adanya.

Kosakata adalah keseluruhan kata dalam suatu bahasa yang dimiliki oleh seorang ataupun pembicara. Kosakata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula seorang dalam berbahasa.

Kosakata itu berbagai macam jenisnya salah satunya adalah homonim. Alan membagi homonim menjadi dua katagori yaitu homograf dan homophony. "homophon adalah kata yang memiliki pengucapan yang sama, tetapi memiliki makna yang berbeda, sedangkan homograf adalah kata yang memiliki ejaan yang sama tetapi arti yang berbeda." (Alan, 1986)

Jadi dapat disimpulkan bahwa *homophone* adalah kata-kata yang pelafalannya (*sound*) sama namun artinya (*meaning*) berbeda. Adapun ejaannya (*spelling*) bisa sama atau berbeda. Contoh *homophone* dalam kalimat bahasa Inggris adalah sebagai berikut

My son is a teacher

The sun is really hot today

Kata *son* dan *sun* sama-sama memiliki bunyi (*san*) namun ejaan penulisan keduanya berbeda serta arti katanya pun berbeda *son* berarti anak laki-laki dan *sun* berarti matahari. Karena kemiripan pelafalannya, *homophone* kerap membingungkan. Apalagi ketika anak belum begitu menguasai kosakata. Untuk membantu anak dalam mempelajari kosakata *homophone* guru bisa menggunakan media pembelajaran untuk membantu kesulitan anak, banyak jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata *homophone* ini, salah satunya adalah media kongkrit dua dimensi *fishbone diagram*.

"*Fishbone Diagram* (diagram tulang ikan) sering juga disebut *cause and effect diagram* atau *ishikawa diagram* diperkenalkan oleh Dr.Kaouru Ishikawa, seorang ahli pengendalian kualitas dari Jepang. Sebagai satu dari tujuh alat kualitas dasar (*7 basic quality tools*)" (Tague, 2005 hlm : 247). Penyebutan diagram ini sebagai diagram *fishbone* karena diagram ini bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan.

Fishbone diagram merupakan suatu alat visual untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi dan secara grafik menggambarkan secara detail semua penyebab yang berhubungan dengan suatu permasalahan. *Fishbone diagram* juga bisa digunakan sebagai media untuk menentukan gambaran secara detail tentang suatu kosakata yang terdiri dari bunyi, simbol dan arti kata.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *pre eksperimental*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cintaraja 1 Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik

sampel jenuh. Sampel berjumlah 25 orang, 10 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Adapun desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*.

Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pre-test* kepada sampel untuk mengetahui Pemahaman awal siswa, setelah itu diberikan perlakuan sebanyak 3 kali, perlakuan yang diberikan yaitu tentang bunyi, simbol dan arti kata dalam kosakata *homophone*. Pertemuan terakhir yaitu sampel diberi *post-test* untuk mengetahui pemahaman siswa setelah perlakuan, yaitu pembelajaran kosakata menggunakan media *fishbone diagram*. Adapun instrumen penelitian terdiri dari instrumen utama yaitu tes, dan instrumen pendukung yaitu lembar observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

Pretest dan *posttest* dilaksanakan terhadap sampel. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami kosakata *homophone* sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *fishbone diagram*.

Untuk memberikan gambaran yang lebih pasti mengenai peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SD Negeri Cintaraja 1 maka berikut disajikan data peningkatan *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran secara deskriptif mengenai hasil siswa sebelum menggunakan media *fishbone diagram* dan sesudah menggunakan media *fishbone diagram*.

Tabel 1

Statistik Deskriptif Skor *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

N	Valid	25	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
	Missing	0		
Mean			5,8	9
Median			6	10
Mode			6	10
Std. Deviation			0,78	2,67
Minimum			4	7
Maksimum			7	11
Sum			146	225

Selanjutnya data yang diperoleh dikategorikan menurut interval kategori Rahmat dan Solehudin (dalam Nurliana, 2013, hlm. 39) dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 2

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

Berdasarkan ketentuan penyekoran soal yang telah ditetapkan, didapatkan X_{ideal} sebesar 12, \bar{X}_{ideal} sebesar 6, dan S_{ideal} sebesar 2.

Setelah diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan skor dan dikategorikan menurut interval kategori. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3
Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Interval	Kat.	Frekuensi			
			Pre		Post	
1	$X \geq 9$	ST	0	0%	14	56%
2	$7 \leq X < 9$	T	8	32%	11	44%
3	$5 \leq X < 7$	S	13	52%	0	0%
4	$3 \leq X < 5$	R	4	16%	0	0%
5	$X < 3$	SR	0	0%	0	0%

Ket: ST = Sangat Tinggi
T = Tinggi
S = Sedang
R = Rendah
SR = Sangat Rendah
Kat. = Kategori

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel 3, dapat diketahui persentase pemahaman awal siswa pada kosakata *homophone* berada pada kategori sedang dengan skor sebesar 5, dan hasil post-test berada dalam kategori tinggi dengan skor sebesar 9. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami kosakata *homophone* dengan menggunakan media *fishbone diagram* mengalami peningkatan. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa media *fishbone diagram* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami kosakata *homophone*.

Keterlaksanaan pembelajaran kosakata *homophone* dengan menggunakan media *fishbone diagram* setiap pertemuannya terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran kosakata *homophone* dengan menggunakan media *fishbone diagram*, menumbuhkan antusias serta semangat belajar siswa terhadap materi yang diberikan. Siswa terlihat lebih aktif serta memberikan respon positif dalam proses belajar mengajar. Siswa terlihat lebih aktif serta memberikan respon positif dalam proses belajar mengajar. Keaktifan dan respon positif tersebut terlihat, karena siswa merasa ada pembaharuan dalam belajar bahasa Inggris, yang biasanya hanya berkuat dengan *reading comprehension* tanpa menggunakan media, pada pembelajaran kali ini siswa dikenalkan dengan kosakata *homophone* yang bagi mereka merupakan sesuatu yang baru, ditambah dengan penggunaan

media *fishbone diagram* yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, berkesan dan bermakna.

Dengan pembelajaran seperti ini, siswa mendapat kesempatan untuk melatih dan menambah penguasaan kosakatanya, dimana kosakata ini merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Inggris.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap data yang diperoleh mengenai pengaruh media *fishbone diagram* pada pembelajaran kosakata *homophone* di kelas V Sekolah Dasar SD Negeri Cintaraja 1, Kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya dapat diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. pemahaman awal siswa pada kosakata *homophone* dirasa kurang, hal tersebut terlihat dari hasil *pretest*, terlihat bahwa siswa belum begitu mampu untuk memasangkan kosakata yang memiliki kesamaan bunyi (*homophone*) serta menuliskan simbol dan arti kata dari kosakata *homophone* tersebut.
2. Proses pembelajaran kosakata *homophone* dengan menggunakan media *fishbone diagram* berjalan dengan baik, lancar dan antusias diikuti oleh siswa, hal tersebut terlihat dari respon siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa mampu aktif dalam menggunakan media begitupun ketika mengerjakan lembar kerja siswa.
3. Pemahaman siswa dalam memahami kosakata *homophone* yang ditunjukkan dengan siswa mampu memasangkan kosakata yang memiliki kesamaan bunyi, menuliskan simbol serta arti katanya, setelah menggunakan media *fishbone diagram* ternyata hasilnya lebih baik. Hal itu terlihat dari hasil *posttest* yang dilakukan. Hasil *posttest* menunjukkan kenaikan pada nilai siswa. Dan hal itu membuktikan bahwa media *fishbone diagram* dapat mempengaruhi pemahaman siswa pada kosakata.
4. Peningkatan terjadi pada hasil *post-test* siswa. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata lebih tinggi dibanding hasil *pre-test*.

Implementasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka terdapat implikasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan oleh pihak Sekolah Dasar untuk dapat diterapkan pelaksanaannya sebagai alternatif media, khususnya untuk media pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti lain, apabila akan melakukan penelitian terkait kosakata *homophone* dan media *fishbone diagram*.
3. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya bagi penulis umumnya bagi para pembaca.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, maka peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media *fishbone diagram* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan memahami kosakata pada siswa.

2. Penelitian mengenai kosakata *homophone* perlu dikembangkan oleh institusi terkait terutama dalam pembuatan kurikulum dan silabus Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.
3. Siswa perlu dilatih secara kontinyu dalam pemerolehan kosakatanya.
4. Peningkatan kemampuan diri perlu dilakukan untuk menjadikan guru pembelajar dan inspiratif yang mampu mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan, berkesan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Alan, Keith. 1986. *Linguistic Meaning*. London : Routledge & Kegan Paul PK.

Nurliana. 2013. *Penggunaan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa pada Konsep Penjumlahan Pecahan*. Skripsi UPI Tasikmalaya. [Tidak Diterbitkan]

Tague, N.R. (2005) *The quality toolbox*. (2th.ed). Milwaukee, Wisconsin : ASQ Quality Press. [Tersedia di] <http://asq.org/quality-press/display-item/index.html?item=H1224>

Undang-undang UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional