

EFEKTIVITAS PERMAINAN TABOO WORDS DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA MAHASISWA SASTRA INGGRIS UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

RATIH LAILY NURJANAH

Department of English Literature, Faculty of Law and Humaniora,
Universitas Ngudi Waluyo
ratih.laily@gmail.com

MOCHAMAD RIZQI ADHI PRATAMA

Department of English Literature, Faculty of Law and Humaniora,
Universitas Ngudi Waluyo
mochamadrizqi89@gmail.com

First received: 27 Agustus 2018

Final proof received: 25 November 2018

Abstract

English Literature students in Universitas Ngudi Waluyo have difficulty in memorizing English vocabulary. This study aims to determine the effectiveness of taboo words in improving vocabulary attainment of students of English Literature at Universitas Ngudi Waluyo. The research design used a pretest post test experimental design. The results of the pretest and post test show that the taboo words are effective in increasing student mastery of vocabulary. This is evidenced by the improvement of student average values from 73.4 to 82.75. From this study, it can be concluded that the teaching model using the Taboo Words game is effective in improving students' vocabulary attainment.

Keywords: vocabulary, taboo words

PENGANTAR

Pada awal tahun 1980an, penelitian yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan menguasai kosakata cenderung diabaikan (Meara 1980, 1984). Perhatian terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata sangat kurang terutama pada era diperkenalkannya *Communicative Language Teaching (CLT)*. Namun, seiring perkembangan English Language Teaching (ELT), beberapa ahli sudah mulai berpikir bahwa pengembangan kosakata pada siswa juga sama pentingnya seperti pengembangan struktur/*grammar* terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris (Wilkins, 1972; 1974). Wilkins memandang bahwa kemampuan penguasaan bahasa Inggris seseorang dapat dilihat dari kemampuannya menggunakan kosakata dan kolokasi.

Allen (1983:5) menyatakan bahwa permasalahan kosakata sering mengganggu komunikasi; komunikasi akan terhenti ketika orang yang ber-

komunikasi tidak menggunakan kata yang tepat. Hal ini menunjukkan pentingnya penguasaan kosakata dikarenakan komunikasi akan mejadi sulit tanpa penguasaan kosakata yang baik. Hal ini seiring dengan tujuan *communicative competence* dalam kelas pembelajaran bahasa Inggris.

Strategi pembelajaran kosakata petama kali telah dikembangkan sejak awal tahun 1990an. Beberapa strategi pembelajaran kosakata dikemukakan oleh Palmberg (1990). Palmberg mengemukakan bahwa ada dua tipe metode pembelajaran kosakata. Tipe yang pertama berfokus pada latihan-latihan dan aktivitas yang berorientasi pada bahasa target yaitu bahasa Inggris. Tipe yang ke dua berfokus pada pengembangan kemampuan kosakata peserta didik yang berhubungan dengan latar belakang bahasa peserta didik dan pengalaman belajar siswa.

Berlatar belakang pada hal tersebut, guru dan dosen bahasa Inggris perlu mengembangkan

aktivitas yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kosakata siswa. Aktivitas yang dilakukan juga bertujuan untuk mengantisipasi rasa kebosanan siswa dalam belajar di kelas dikarenakan guru atau dosen yang hanya menerapkan pembelajaran tradisional berupa ceramah.

Salah satu permainan yang bisa dilakukan di kelas yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa adalah permainan yang disebut *Taboo*. Permainan *Taboo* adalah sebuah permainan tebak kata yang diciptakan oleh Parker Brothers pada tahun 1989. Permainan ini mirip dengan permainan *Catch Phrase* dimana pemain mencoba untuk membantu teman satu timnya untuk menebak kata-kata menggunakan petunjuk-petunjuk dalam bentuk kata.

Permainan ini cocok untuk dilakukan bagi siswa yang masih anak-anak maupun dewasa. Selain siswa belajar kosakata yang diberikan, siswa juga mendapatkan kesenangan dalam melakukan permainan ini sehingga diharapkan, pengetahuan tentang kata-kata dapan mudah terserap oleh siswa..

METODE

Penelitian ini menggunakan metode One-Shot pre-test post-test yang dilanjutkan dengan explanatory multi-method sebagaimana dikemukakan oleh Creswell dalam Hung (2012). Explanatory multi-method merujuk kepada analisa dari sebuah hasil kuantitatif untuk kemudian dipresentasikan dalam bentuk kuantitatif.

Tahap pertama, mahasiswa diminta mengerjakan soal-soal kosakata. Mahasiswa diminta untuk memasangkan kata Bahasa Inggris dengan sinonim nya dalam Bahasa Inggris dan menggunakan kosakata tersebut sesuai konteksnya untuk melengkapi kalimat. Pekerjaan mahasiswa kemudian dinilai dan nilainya digunakan sebagai nilai pre-test.

Tahap berikutnya, mahasiswa diberikan treatment dengan permainan *Taboo Words* selama perkuliahan Interpretative and Affective Reading sebanyak 6 pertemuan (6 minggu). Permainan *Taboo Words* ini dilaksanakan dengan bantuan alat peraga yang disebut kartu kata.

Tahap berikutnya, mahasiswa diminta mengerjakan soal-soal kosakata kembali. Hasil pekerjaan kemudian digunakan sebagai nilai post-test.

Tahap terakhir, mahasiswa diminta mengisi kuesioner tentang bagaimana pendapat mereka mengenai perkuliahan Interpretative and Affective Reading dan pendapat mereka tentang permainan *Taboo Words*. Kuesioner ini bertujuan untuk membantu menganalisa sejauh mana permainan ini dapat membantu mahasiswa.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis ingin menyampaikan hasil yang telah dicapai, setelah melaksanakan penelitian.

Table 1. Nilai Pre-Test dan Post-Test

Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
S1	67	73
S2	80	90
S3	70	83
S4	93	80
S5	67	93
S6	83	93
S7	67	73
S8	60	77
Mean	73,4	82,75

Dari hasil pre-test dan post-test dapat dilihat hasil yang tidak signifikan.

Hasil Kuesioner

Q1: Bagaimana pendapat anda tentang perkuliahan Interpretative and Affective Reading?

Dalam menjawab pertanyaan ini, sebagian besar mahasiswa berpendapat kalau Interpretative and Affective Reading terkadang membosankan dan merupakan salah satu mata kuliah yang sulit.

Q2: Apa kesulitan anda dalam mata kuliah Interpretative and Affective Reading?

Dalam menjawab pertanyaan ini, sebagian besar mahasiswa menjawab jika kesulitannya terdapat di penguasaan dan kurangnya pengetahuan kosakata.

Q3: Bagaimana cara anda mengatasi kesulitan tersebut? Sebagian besar mahasiswa menyatakan jika mereka hanya menuliskan kosakata baru yang didapat tapi jarang menghafalkan.

Q4: Menurut anda, apakah permainan Taboo Words yang diberikan selama perkuliahan Interpretative and Affective Reading sangat membantu?

Semua mahasiswa merasa permainan Taboo Words membantu perkuliahan.

Q5: Bagaimana permainan Taboo Words dapat membantu anda mengatasi kesulitan? Mayoritas mahasiswa menjawab bahwa permainan ini membuat mereka lebih santai dan lebih menikmati

karena membuat mereka tidak mengantuk.

Q6: Apa yang anda harapkan dari aktivitas perkuliahan selanjutnya?

Semua mahasiswa menyetujui untuk lebih banyak diadakan permainan ataupun materi video.

Dari hasil pre-test dan post-test dapat dilihat hasil yang tidak signifikan. Hal ini bisa dikarenakan kurangnya frekuensi treatment menggunakan permainan Taboo Words. Mengenai efek dari permainan Taboo Words ini, bisa dilihat dari sikap yang ditunjukkan mahasiswa terhadap permainan tersebut. Taboo Words dianggap mahasiswa mengurangi kebosanan dalam perkuliahan sehingga membuat mereka merasa lebih menikmati pelajaran tanpa beban.

Luaran yang Dicapai

Hasil luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah media belajar yang bisa digunakan dalam menunjang perkuliahan baik dalam proses maupun hasil.

Hasil lainnya adalah artikel penelitian yang nantinya akan diterbitkan di jurnal "Philosophica" milik Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo.

SIMPULAN

Pengaplikasian permainan Taboo Words dalam mata kuliah Interpretive and Affective Reading tidak secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata mahasiswa berdasar nilai pre-test dan post-test. Tapi permainan ini disikapi dengan baik oleh mahasiswa sehingga membuat suasana perkuliahan menjadi lebih baik karena mahasiswa merasa permainan ini menghindarkan kejenuhan sehingga membuat mereka

lebih rileks dan nyaman dalam mengikuti pelajaran. Mahasiswa berharap permainan untuk mata kuliah ini akan lebih variatif sehingga membuat mereka lebih baik dalam menerima materi.

REFERENCES

- Crookes, G. (1998). On the relationship between second and foreign language teachers and research. *TESOL Journal*, 7(3), 6-11.
- Ellis, R., Tanaka, Y., & Yamazaki, A. (1994). Classroom interaction, comprehension, and the acquisition of L2 word meanings. *Language learning*, 44(3), 449-491.
- Hague, S. A. (1987). Vocabulary instruction: What L2 can learn from L1. *Foreign Language Annals*, 20(3), 217-225.
- Hulstijn, J. H., Hollander, M., & Greidanus, T. (1996). Incidental vocabulary learning by advanced foreign language students: The influence of marginal glosses, dictionary use, and reoccurrence of unknown words. *The modern language journal*, 80(3), 327-339.
- Larking, L., & Jee, R. (1997). Vocabulary learning and teaching in Brunei Darussalam. *Studies in Education*, 2, 4-20.
- Laufer, B., & Shmueli, K. (1997). Memorizing new words: Does teaching have anything to do with it?. *RELC journal*, 28(1), 89-108.
- McWilliam, N. (1998). *What's in a Word?: Vocabulary development in multilingual classrooms*. Stylus Publishing, LLC.
- Ooi, D., & Kim-Seoh, J. L. (1996). Vocabulary teaching: Looking behind the word. *ELT journal*, 50(1), 52-58.
- Palmberg, R. (1990). Improving foreign-language learners' vocabulary skills. *RELC Journal*, 21(1), 1-10.
- Qian, D. D. (1996). ESL vocabulary acquisition: Contextualization and decontextualization. *Canadian Modern Lan-*

- guage Review*, 53(1), 120-142.
- Schmidt, R. W. (1990). The role of consciousness in second language learning. *Applied linguistics*, 11(2), 129-158.
- Seal, B. D. (1991). Vocabulary learning and teaching. M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (s. 296-311).
- Singleton, D. M. (1999). *Exploring the second language mental lexicon*. Ernst Klett Sprachen.