

Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang

**Iriani Indri Hapsari
Dewi Retno Suminar**

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang perlu dikuasai agar bisa berkomunikasi dan bersaing di era globalisasi seperti sekarang ini. Dalam mempelajari bahasa Inggris, hal mendasar yang perlu dipelajari adalah kosakatanya. Pemahaman dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris tersebut sebaiknya dilakukan sejak usia dini khususnya usia 6-12 tahun yang merupakan masa emas untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama). Alasannya, otak anak masih plastis dan lentur sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus.

Salah satu cara efektif belajar pada anak usia dini adalah melalui bentuk permainan. Oleh karena itu, peneliti membuat suatu permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yang diberi nama Ludo Words Game (LWG). Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji apakah LWG efektif dalam meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada usia sekolah dan khususnya dalam penelitian ini untuk anak kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya, sebagai pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Rodiah dkk. (2001) sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe penelitian quasi eksperimen semu (Quasi eksperimen). Variabel penelitian ini adalah Ludo Words game (LWG), peningkatan jumlah kosakata bahasa Inggris, serta ada beberapa variabel kontrol yaitu usia, IQ, jenis kelamin, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, penghasilan, kursus bahasa Inggris serta keaktifan kursusnya. Desain penelitian ini adalah nonequivalent control group design dengan menggunakan pretest serta posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen dan pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen serta uji coba (try out) untuk menguji validitas dan reliabilitas kosakata LWG dan kuosioner sebelum penelitian dilakukan untuk mengambil data. cara pemilihan sample dilakukan secara non random dengan pendekatan purposive sampling.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa LWG dapat secara efektif dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya dengan nilai $p=0,019$ pada $F=2,582$. Hal ini menjelaskan bahwa LWG dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris secara signifikan karena berada dibawah nilai $p < 0,05$ sehingga diharapkan dapat membantu siswa anak usia sekolah atau SD (sekolah dasar) bisa belajar sambil bermain untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggrisnya dengan LWG. Selain itu bisa menjadi metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang bisa dimanfaatkan oleh guru, orang tua dan para pendidik anak.

Kata Kunci: Ludo Words Game, kosakata bahasa Inggris

Bahasa Inggris menjadi hal utama yang perlu dikuasai oleh masyarakat Indonesia untuk mempengaruhi, berinteraksi, mengeksplorasi, menjelaskan, menumbuhkan, dan memperkenalkan identitasnya pada orang lain (Wilkinson, 1986), agar dapat keluar dari keterbatasan informasi dan pergaulan. Menurut Subagio (<http://www.eksekutif-online.com/html/sosial.html>), dalam millenium ketiga ini, kita harus mengetahui bahasa Inggris bila ingin mengikuti perkembangan dunia, baik perkembangan di bidang manajemen, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan kesusastraan. Demikian pula dengan yang dikatakan Wallerstein (1983), bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai termasuk oleh penduduk Indonesia agar bisa berkomunikasi dan bersaing di era globalisasi seperti sekarang ini.

Kosakata bahasa sangat penting sebagai fondasi awal untuk belajar bahasa, termasuk bahasa Inggris. Ada banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris, seperti, membaca literatur, percakapan, *listening*, membuat catatan saku, multimedia, dan permainan.

Pemahaman pembelajaran kosakata bahasa Inggris ini sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Bambang Kaswanti Purwo (http://idlive1.astaga.com/gaya_hidup/artikel), Ketua Program Studi Linguistik Terapan Bahasa Inggris Universitas Katolik Atma Jaya Jakarta, mengatakan bahwa usia 6-12 tahun merupakan masa emas atau paling ideal untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama). Alasannya, otak anak masih plastis dan lentur sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus.

Salah satu cara efektif untuk mengajarkan sesuatu termasuk mengajar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini adalah melalui bentuk permainan. Oleh karena itu, peneliti membuat suatu permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yang diberi nama LWG. Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat pengaruh LWG dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada usia sekolah. Selain itu, peneliti ingin mengetahui efektifitas penggunaan LWG dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris, sebagai pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Rodiah dkk. (2001) sebelumnya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kosakata bahasa Inggris dapat ditingkatkan dengan menggunakan LWG dan mengetahui apakah LWG efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia sekolah.

Anak Usia Sekolah

Masa anak usia akhir atau usia sekolah adalah periode yang berkisar pada anak yang berusia 6 sampai 13 atau 14 tahun, dimana anak mulai matang secara seksual dan matang untuk belajar dan merupakan periode intelektual.

Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan tanpa adanya unsur paksaan, memberikan anak kegembiraan, harapan serta kebebasan dan keterampilan anak agar dapat mengekspresikan dirinya melalui bermain secara spontan sebagai alat bantu belajar dalam mengembangkan dirinya untuk mencapai berbagai kemampuan dan keterampilan tertentu pada anak.

Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi baik secara tertulis maupun lisan yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara kreatif yang terdiri dari bermacam-macam kosakata yang dapat dibentuk menjadi kalimat yang bermakna.

Kosakata

Kosakata adalah kata-kata atau frase yang memberi label pada setiap bagian material dari segala sesuatu untuk menjelaskan obyek, orang, sikap, kejadian dan ide-ide yang abstrak serta untuk berkomunikasi sehingga kosakata menjadi aspek yang penting untuk mempelajari bahasa khususnya bahasa asing.

Ludo Words Game (LWG)

LWG dalam penelitian ini adalah permainan Ludo yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris yang merupakan penggabungan dari *Scrabble* dengan mengambil jenis pembelajaran kosakata bahasa Inggrisnya, ular tangga dengan mengambil bentuk-bentuk gambarnya serta dari permainan Ludo aslinya mengambil bentuk permainannya dan juga permainan kartu dan monopoli dengan mengambil bentuk permainan yang menggunakan beberapa kartu dalam hal ini berupa kartu bergambar dan berwarna beserta kosakata bahasa Indonesia yang berfungsi untuk membantu pemain menyebutkan kosakata bahasa Inggrisnya dan dibantu dengan adanya kamus bergambar dan berwarna untuk membantu pemain bila kesulitan menyebutkan kosakata dalam permainan.

Alat bermain yang digunakan dalam Ludo Words Game adalah :

- a. Dadu
- b. 1 (satu) buah pengocok dadu
- c. Kamus

Kamus ini berisi 217 kosakata yang terdiri dari abjad A-Z (175 kosakata), *synonym* (3 pasang kosakata), *antonym* (8 pasang kosakata), *adjective* (5 koasa kata), *profession* (8 Kosakata), *clock* (7 kosakata). Kamus ini terdiri dari gambar-gambar yang dilengkapi dengan bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan cara baca anak sesuai dengan gambar .

- d. Pion
- e. Papan permainan
- f. Kartu Bergambar

Kartu bergambar ini terdiri dari 206 kosakata sesuai dengan kosakata yang terdapat dalam kamus. Kartu ini terdiri dari gambar dan bahasa Indonesianya pada bagian depan sedangkan pada bagian belakang bertuliskan abjad A-Z, *synonym*, *antonym*, *profession*, *clock*, *adjective* sesuai dengan gambar.

Permainan ini seperti permainan lainnya yang memiliki aturan permainan dalam bermain. Aturan permainan Ludo dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Masing-masing pemain mengocok dadu untuk menentukan urutan pemain yang akan mengocok dadu terlebih dahulu dan selanjutnya berdasarkan pad jumlah angka dadu, yang paling banyak angka dadunya berarti yang pertama mengocok dadu.

- b. Setelah itu, Kocoklah dadu hingga mendapat angka enam untuk dapat keluar dari rumah awal. Jika tidak mendapat angka enam maka pemain tidak dapat menjalankan pionnya dan dioper ke pemain selanjutnya untuk mengocok dadu.
- c. Jika sudah keluar dari rumah awal karena mendapat angka enam maka dapat mengocok dadu kembali untuk memperoleh angka.
- d. Jika sudah memperoleh angka setelah keluar dari rumah awal maka Jalankan pion sesuai dengan angka yang anda peroleh dan jika mendapatkan angka enam dapat mengocok dadu kembali.
- e. Ketika menempati kotak tertentu maka pemain mengambil kartu sesuai dengan abjad atau perintah yang terdapat pada kotak yang ditempati tersebut kemudian menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu tersebut tanpa melihat kamus. Setiap pemain hanya diberikan kesempatan melihat kamus 3x selama permainan untuk membantu pemain bila menemukan kesulitan dalam menyebutkan kosakata dan tidak diberi hukuman, namun setelah 3 kali melihat kamus jika pemain tidak bisa menyebutkan kosakata diberi hukuman mundur satu langkah tapi tetap boleh melihat kamus untuk melihat kosakata yang benar.
- f. Selama permainan, bagi pemain yang tidak dapat menyebutkan kosakata sesuai gambar setelah mengambil 3x kesempatan melihat kamus maka akan diberi hukuman mundur satu langkah dan tetap boleh melihat kamus untuk melihat kosakata yang benar. Ketika ia mundur dan menempati kotak yang terdapat abjad atau perintah lainnya maka pemain tetap menyebutkan kosakata sesuai dengan gambar pada perintah kotak tersebut.
- g. Kamus sebagai buku saku, ketika salah satu pemain menyebutkan kosakata bahasa Inggris maka pemain lain boleh melihat kamus untuk mengecek benar atau salah yang dikatakan oleh pemain yang bertugas tersebut .
- h. Setiap Kotak tidak bisa ditempati oleh 2 pion yang berbeda sehingga bila ada pion pion yang menempati dua kotak maka pion pertama yang menempati kotak akan ditabrak dan harus kembali ke rumah awal.
- i. Setiap Kotak bisa ditempati oleh dua atau lebih pion yang sama dengan cara membuat benteng. Pion yang lain bisa melewati benteng jika memiliki benteng yang lebih tinggi tepat di belakangnya dan bisa pula menabrak benteng tersebut jika memperoleh angka 1.
- j. Arti tanda-tanda tertentu dalam permainan :
 1. Rumah awal : Tempat pion awal
 2. Start : Tempat awal setelah keluar dari rumah awal pion
 3. Back : Kembali ke rumah awal, berlaku bagi pion yang sewarna dengan warna dasar pada back.
 4. Abjad A-Z : Menyebutkan kosakata sesuai abjad pada kartu
 5. Sinchan : Mundur 3 langkah
 6. Orang + anjing : Maju 3 langkah
 7. Panah siklus : Turun
 8. Tangga : Naik
 9. Jam : Sebutkan pukul berapa sesuai gambar di kartu
 10. Antonym : Sebutlah kata yang berlawanan sesuai gambar di kartu

- 11. Synonym : Sebutlah kata yang memiliki arti sama sesuai kartu
 - 12. Profession : Sebutkan kosakata yang menunjukkan jenis profesi sesuai kartu
 - 13. Adjective : Sebutkan kosakata yang menunjukkan sifat sesuai kartu
 - 14. Panah kecil : Maju satu langkah
 - 15. Home : Tempat akhir pemberhentian pion
- k. Tanda tangga berarti naik maka pada kotak sebelum dan sesudah tangga jika menempati kotak yang terdapat perintah menyebutkan kosakata, maka pemain harus menyebutkan kosakata, begitu pula dengan tanda pada panah kecil dan panah siklus yang berarti turun.
 - l. Hanya boleh melangkah satu kali pada pintu masuk menuju "*home*". Carilah angka sesuai dengan jumlah langkah yang dibutuhkan menuju "*home*".
 - m. Pihak yang dinyatakan menang tergantung pada banyaknya pion pemain yang dapat mencapai "*home*" pada waktu yang telah disepakati bersama.

Teori-Teori yang Mendasari dalam LWG

a. Teori Kognitif

1. Memori

Memori adalah tempat penyimpanan informasi setiap kejadian dalam kehidupan dan sebagai tempat pemrosesan informasi (Santrock, 1994:249).

2. Kode Auditory dan Visual

Dalam permainan ludo ini, pemain bisa mendapatkan tambahan kosakata berdasarkan informasi yang diperoleh dari temannya dengan mendengarkan kosakata yang dikatakannya dan dibantu dengan melihat kartu sebagai bentuk nonauditory yaitu secara visual agar lebih mudah mengingat kata yang sudah disebutkan

3. Rehearsal

Dalam permainan Ludo Words Game ini pemain akan menemui kartu yang sama kembali sehingga pemain mengulang kembali informasi yang telah didapat sebelumnya.

4. Semantic organization

Dalam permainan Ludo Words Game pemain dapat mengorganisasikan kosakata yang diperoleh berdasarkan perintah-perintah yang terdapat dalam kotak-kotak pada papan permainan sehingga lebih mudah mengingatnya jika akan merecall kembali kosakata yang pernah disebutkan.

5. Method of loci

Dalam permainan ludo ini, misalnya ketika pemain kembali menempati posisi kotak yang pernah ditempati sebelumnya maka dia akan mengingat kosakata apa saja yang pernah diucapkannya.

6. Organizational Schemes

Dalam permainan LWG ini penstrukturan informasi berdasarkan pada tempat yaitu kotak-kotak yang terdapat dalam papan permainan yang berisi perintah tertentu seperti abjad A-Z, profession, sinonim dan

lainnya sehingga pemain lebih mudah untuk mengorganisasikan kosakata yang diperolehnya . hal ini sama halnya dengan semantic organization.

7. **Sistem Abjad**

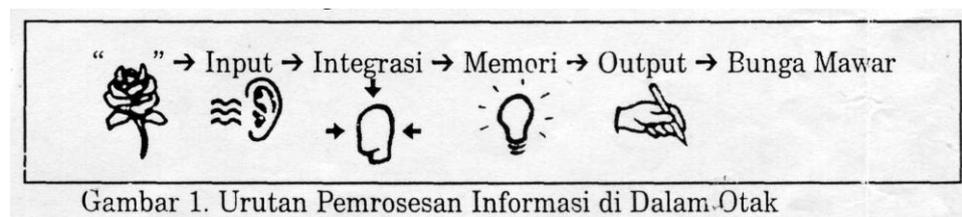
Dalam permainan Ludo Words Game ini menggunakan abjad untuk memudahkan dalam mengorganisasikan kosakata sehingga lebih mudah untuk diingat.

8. **Pola Recognisi**

Dalam permainan Ludo Words Game ini pola recognisi dapat dijelaskan dengan kemampuan pemain mengabstraksikan kosakata dengan hanya melihat gambar pada kartu maka ia dapat mengintegrasikan elemen tertentu dengan menyebutkan kosakata yang melambangkan arti gambar tersebut .

b. **Teori Proses Belajar**

Proses belajar merupakan suatu proses untuk memproses informasi didalam otak. Proses belajar dapat dilihat sebagai rangkaian peristiwa sebagaimana diilustrasikan dalam gambar berikut ini :



Gambar 1. Urutan Pemrosesan Informasi di Dalam Otak

Gambar diatas dapat menjelaskan bahwa proses belajar merupakan suatu proses dalam memperoleh informasi. Seseorang ketika belajar tentang suatu hal maka yang pertama kali adalah adanya stimulus berupa informasi dari luar kemudian informasi tersebut ditangkap oleh indera manusia yang merupakan suatu proses input, kemudian didalam otak informasi tersebut diintegrasikan dan disimpan serta dilakukan penelusuran apakah informasi tersebut pernah tersimpan atau tidak dalam memori jangka pendek maupun memori jangka panjang, setelah disimpan dalam memori dan setelah dilakukan penelusuran pada memori, informasi tersebut dapat direcall atau diingat kembali sebagai hasil output pada saat informasi itu dipanggil (Martin, 2002).

Beberapa teori belajar yang mendukung dalam permainan LWG adalah :

1. **Law of Readiness**

Pemain dalam permainan Ludo Words Game ini dipersiapkan untuk bermain dengan mengetahui peraturan permainan dan kegunaan dari permainan tersebut sehingga mereka merasa senang dan siap dalam bermain Ludo Words Game tersebut.

2. **Teori Law of Exercise**

Permainan ini jika sering dilakukan akan membentuk suatu kebiasaan bagi si pemain sehingga memudahkan dia untuk menghafalkan kosakata bahasa Inggris.

3. **Teori Law of effect**

Permainan Ludo ini ada kotak-kotak tertentu yang memberikan punishment berupa pengurangan langkah jika si pemain tidak mampu

melakukan tugas-tugas yang diperintahkan dalam kotak tersebut dan ada juga kotak-kotak tertentu yang memberikan punishment ketika si pemain menempati kotak tersebut sesuai perintah dalam kotak tersebut yang terdapat dalam aturan permainan seperti kotak back yang akan membuat pemain kembali kerumah awal dan tanda panah yang membuat pemain mundur kekotak yang ditunjukkan tanda panah serta kotak yang terdapat tulisan -3 yang berarti pemain mundur 3 langkah, dan untuk menghindari kotak-kotak tersebut maka pemain diharapkan bisa mengatur strategi dengan 4 pion yang dimilikinya.

Pemain dalam permainan ludo ini akan mendapatkan reward ketika pemain dapat mencapai kotak "home" dan menjadi pemenang sehingga anak merasa puas dan diakui kemampuannya ada juga kotak-kotak tertentu yang memberikan reward ketika si pemain menempati kotak tersebut seperti tanda tangga yang memberikan pemain melangkah kekotak selanjutnya sesuai kotak yang terdapat tanda tangganya dan juga ada kotak yang memberikan tambahan 3 langkah jika pemain menempati kotak yang terdapat tulisan $+3$. Dengan reward tersebut anak akan merasa senang ketika menempati kotak-kotak tersebut.

4. Teori Ausebel

Dalam permainan LWG ini memori kita akan lebih kuat karena kosakata yang terdapat dalam LWG ini akan digunakan terus menerus karena Kosakata yang telah disebutkan oleh pemain bisa disebutkan lagi jika pemain berada pada kotak yang sama dalam papan permainan setelah kartu bergambar yang terdapat pada aspek dalam kotak tersebut sebagai petunjuk dalam menyebutkan kosakata berputar. Dalam mempelajari bahasa jika tidak dilakukan secara terus menerus maka memorinya akan hilang atau memudar karena waktu. Hal ini juga bisa terjadi dalam mempelajari hal apapun juga (Rakhmat, 2002).

5. Teori Tentang Gambar

Dalam permainan Ludo Words Game pada papan permainan dan kartu bergambar terdapat gambar-gambar yang dapat membantu pemain untuk lebih bisa mengingat informasi tentang kosakata yang pernah disebutkan.

Hipotesis nihil (H_0) yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Kosakata bahasa Inggris tidak dapat ditingkatkan dengan menggunakan LWG pada anak usia sekolah
2. Penggunaan LWG tidak efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris terhadap anak usia sekolah

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini adalah *Quasi experimental design* yaitu suatu desain eksperimen yang tidak memerlukan seluruh persyaratan yang dibutuhkan untuk mengontrol pengaruh dari variabel yang tidak ada hubungannya dalam hal ini. (Christensen, 1988).

Penelitian ini merupakan suatu bentuk replikasi yaitu pengulangan perlakuan dalam suatu eksperimen yang diberikan pada unit-unit eksperimen yang berbeda dengan unit yang dicobakan sebelumnya (Latipun, 2002).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design* yang merupakan desain yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan pengambilan subjek tidak dilakukan secara random, dengan membandingkan perbedaan dari selisih rata-rata dari *pre respon measure* dan *post respon measure* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Christensen, 1988).

Kelompok eksperimen pada penelitian ini akan diberi perlakuan berupa pemberian permainan Ludo Words Game yang berfungsi untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris, sedangkan untuk kelompok kontrol dalam penelitian ini diberikan permainan Ludo asli yang tidak berfungsi untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris.

Variabel Penelitian

- a. Variabel bebas (x) : Ludo Words Game
- b. Variabel tergantung/terikat (y) : Peningkatan Jumlah kosakata bahasa Inggris
- c. Variabel kontrol : jenis kelamin, usia, pendidikan ibu dan bapak, pekerjaan ibu dan bapak, penghasilan, kursus bahasa Inggris yang diikuti, keaktifan mengikuti kursus bahasa Inggris

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya, yaitu siswa kelas IV A dan IV E untuk eksperimen dan IV B Untuk tes uji coba.

Metode Pengumpulan Data

- a. Penilaian Rater
Penelitian ini untuk mengukur validitas dan reliabilitas alat ukur dilakukan penilaian oleh beberapa orang yang merupakan ahli dalam bidang bahasa Inggris dan pendidikan pada anak yang terdiri dari dosen psikologi, dosen sastra Inggris dan guru bahasa Inggris SD. Hal ini akan mengurangi subjektivitas peneliti dalam menilai alat ukur
- b. Tes Uji coba soal LWG
Soal dalam uji coba ini terdiri dari 297 item yang berbentuk kosakata. Soal ini dibagi menjadi dua bentuk yaitu kosakata bahasa Inggris untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan kosakata bahasa Indonesia untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Item-item pada soal tersebut terdiri dari 31 aspek yaitu *synonym*, *antonym*, *clock*, *adjective*, *profession*, abjad A-Z.
- c. Culture Fair Intelligence Test (CFIT) skala 2A (Tes IQ)

Metode Analisis Data

Analisis kovarian menganalisis perbedaan antar kelompok eksperimen pada variabel terikatnya setelah memperhitungkan perbedaan awal antar kelompok dalam *pretest* atau perbedaan-perbedaan antara kelompok dalam suatu atau beberapa variabel bebas yang berhubungan secara substansial dengan variabel terikat yang berfungsi

sebagai variabel kontrol. Ukuran yang digunakan sebagai variabel kontrol ini disebut kovarian. (Kerlinger, 1995).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji coba Kosakata LWG

Uji Validitas dan reliabilitas pada soal uji coba kosakata LWG dapat dikatakan valid dan reliabel atau tidak didasarkan pada standar berikut (Santoso, 2000) :

- a) r (korelasi antara skor butir dengan skor total seluruh butir) harus positif (+)
- b) r hitung harus lebih besar atau sama dengan r tabel. Nilai r tabel untuk $N = 35$, taraf signifikansi 5%, *one tail*, adalah 0,283. Berarti nilai r hitung harus $\geq 0,283$.

2. Hasil Tes IQ

IQ yang diambil dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian dengan IQ 90-139 yang jumlahnya dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1.
Distribusi Subjek yang Memiliki Intelegensi antara 90-139

Status	Skor IQ	Jumlah Subjek Kel. Eksperimen	Jumlah Subjek Kel. Kontrol
Superior	120-139	9	13
Diatas rata-rata	110-119	8	5
Rata-rata	90-109	5	5
Total		22	23

3. Hasil interater

Permainan LWG ini secara umum dinilai baik dan diharapkan dapat membantu meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia sekolah sesuai dengan tujuan dari permainan LWG ini. Hal ini dapat mendukung tingkat validitas dari permainan ini. dan beberapa saran dari para ahli dengan membuat kartu lebih besar dan kosakatanya jangan terlalu sulit sudah di perbaiki oleh peneliti dengan membuat ukuran kartu yang lebih besar dari semula serta menguji validitas dan reliabilitas dari kosakata yang digunakan peneliti dalam permainan ini sehingga akan terlihat kosakata yang terlalu sulit dan terlalu mudah bagi anak akan gugur sehingga tidak digunakan dalam penelitian ini. Dan saran agar permainan ini diberikan untuk kelas II, III, IV sehingga lebih efektif maka berdasarkan saran ini pula serta berdasarkan teori yang ada dan beberapa alasan yang telah dijelaskan dalam Bab III tentang pemilihan sample maka peneliti melakukan eksperimen pada anak kelas IV SD.

4. Hasil Pengujian Hipotesis

Hasil yang didapatkan dari pengujian nilai $F = 2,582$ dengan nilai $p = 0,019$ artinya $p < 0,05$. Dari hasil tersebut berarti dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima pada taraf signifikansi 5%. Berarti, LWG efektif untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya. Hubungan yang didapatkan adalah hubungan positif, artinya dengan bermain LWG, anak dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggrisnya.

5. Variance Matching

Berdasarkan *test of between Subjects Effects* pada nilai *pretest* sebagai *dependent variabel* didapatkan bahwa hasil uji terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen Setelah dilakukan pengukuran terhadap variabel kontrol seperti usia, jenis kelamin, kursus bahasa Inggris atau tidak dan masih aktif ikut tidak saat ini, pekerjaan ibu dan bapak, pendidikan ibu dan bapak serta penghasilan orang tua ternyata dihasilkan nilai $F = 1,683$ dengan nilai $p = 0,125$ yang berarti setelah dilakukan pengukuran terhadap variabel kontrol ternyata keadaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sama atau seimbang sehingga antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dimulai dengan keadaan yang seimbang ketika *pretest* dilakukan.

Sedangkan pada Nilai *posttest* Setelah dilakukan pengukuran terhadap variabel kontrol ternyata dihasilkan nilai $F = 2,582$ dengan nilai $p = 0,019$ yang berarti setelah dilakukan pengukuran terhadap variabel kontrol ternyata keadaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah tidak sama sehingga dapat dikatakan bahwa LWG efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan mengontrol beberapa variabel kontrol diatas.

6. Mean Matching

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada analisis variansi, dapat diketahui bahwa rata-rata (mean) nilai *pretest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak berbeda jauh yang artinya nilai *pretest* pada kedua kelompok seimbang yaitu 87 untuk kelompok eksperimen dan 88,3 untuk kelompok kontrol. Rata-rata *posttest* nilai rata-rata kelompok eksperimen (113,1818) lebih tinggi dibandingkan rata-rata pada kelompok kontrol (89,6522). Hal ini dapat dilihat bahwa antara *pretest* dan *posttest* ada perbedaan, dan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen lebih rendah dari kelompok kontrol, hal ini menjadi salah satu indikator bahwa LWG dapat secara efektif meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris.

7. Uji Homogenitas Variansi

Berdasarkan *Levene's Test of Equality of Variances* pada nilai *pretest* diketahui bahwa nilai $p = 0,071$ berarti $p > 0,05$. Hal ini menandakan bahwa homogenitas variansi pada nilai *pretest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen homogen.

Homogenitas variansi *posttest* diketahui nilai $p = 0,067$ berarti $p > 0,05$ yang menandakan bahwa ke nilai pada *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen homogen. Homogen atau tidaknya bisa dilihat juga melalui rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Homogenitas varianses dalam penelitian ini dapat juga dilihat pada *tabel test of between subjects effects*. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa semua variabel kontrol pada nilai *pretest* nilai signifikannya $> 0,05$, begitu juga dengan nilai *posttest* sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kontrol dalam keadaan homogen atau sama.

8. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *one sample kolmogorov Smirnov Test*. Berdasarkan hasil tes tersebut dihasilkan nilai signifikansi atau pada *pretest* nilai $p = 0,994$ dan pada nilai *posttest* nilai $p = 0,954$. Hal ini dapat diartikan

bahwa nilai $p > 0,05$ yang berarti nilai *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini normal.

9. Uji Linearitas

Penelitian ini menggunakan analisis kovarian maka perlu diadakan uji linearitas pada data-data yang berupa data interval. Uji linearitas ini untuk mengetahui hubungan antar variabel bisa ditarik garis lurus atau tidak, jika bisa maka hubungan tersebut linier. Uji linieritas dalam penelitian ini adalah variabel Usia dan variabel IQ.

Uji linieritas bila berada pada nilai $p > 0,05$ berarti linier. Pada variabel usia dari nilai *pretest* dengan $F = 0,296$ dan $p = 0,828$ berarti linier karena berada pada nilai $p > 0,05$. Begitu juga dengan nilai *posttest* variabel usia $F = 0,143$ dan $p = 0,933$. Variabel IQ dapat diketahui bahwa nilai $F = 0,662$ dan $p = 0,791$ pada *pretest* dan pada nilai *posttest* diketahui nilai $F = 0,607$ dan $p = 0,837$. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* pada variabel usia dan IQ dapat dilihat bahwa nilai $p > 0,05$, hal ini menandakan hubungan antar variabel linier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ludo Words Game (LWG) efektif untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang

Peningkatan jumlah kosakata pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol berdasarkan pada norma *sten five* dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2.
Selisih Jumlah Kosakata antara *Pretest* dengan *Posttest*

Kelompok	Kategori	Jumlah	%
Eksperimen	Tinggi	14	31,1 %
	Cukup	5	11,1 %
	Rendah	3	6,66 %
Total		22	48,8 %
Kontrol	Tinggi	-	0 %
	Cukup	8	17,7 %
	Rendah	15	33,5 %
Total		23	51,2 %

Dari tabel diatas terlihat kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan jumlah kosakata bahasa Inggris kategori tinggi ada 14 orang (31,1 %) dan yang termasuk kategori rendah hanya 3 orang (0,66%) Sedangkan pada kelompok kontrol pada kategori tinggi tidak ada, tetapi pada kategori rendah terdapat 15 orang (33,5%). Hal ini menjelaskan bahwa kelompok eksperimen peningkatannya lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Kedua kelompok dalam penelitian ini memiliki rata-rata jumlah kosa bahasa Inggrisnya tinggi pada nilai *pretest* dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kurikulum sekolah yang telah mengajarkan bahasa Inggris sejak kelas I, keadaan ekonomi siswa yang rata-rata termasuk golongan menengah keatas mendukung fasilitas untuk belajar bahasa Inggris yang menjadi bahasa internasional yang harus dikuasai, pendidikan terakhir orang tua yang tinggi serta pekerjaan orang tua sebagai pengajar juga

mendukung anak dalam belajar dengan adanya motivasi, dukungan yang diberikan oleh orang tua, serta intelegensi siswa yang memiliki status rata-rata keatas mendukung pemerolehan bahasa Inggris yang baik sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggrisnya, selain itu dipengaruhi juga oleh kursus bahasa Inggris yang pernah diikuti kemudian keaktifan dalam mengikuti kursus tersebut serta pengalaman tinggal diluar negeri pada salah satu subjek yang mendukung subjek dalam belajar.

Selain hal-hal diatas yang mendukung signifikannya penelitian ini adalah subjek penelitian yang berusia 9-11 yang termasuk dalam usia sekolah. Usia ini merupakan usia emas bagi anak untuk belajar bahasa kedua selain bahasa ibu termasuk mempelajari bahasa Inggris sehingga anak yang diajarkan kosakata bahasa Inggris pada usia ini akan lebih mudah untuk mengingat kosakata. Hal ini terlihat pada kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan jumlah kosakata bahasa Inggris setelah diberikan suatu metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan permainan yaitu LWG. Usia sekolah juga merupakan usia bermain sehingga pada usia ini anak senang belajar sambil bermain seperti yang terlihat dalam sikap gembira anak-anak yang diobservasi oleh peneliti dan dari pendapat subjek penelitian tentang permainan LWG ini.

Subjek dalam penelitian ini terdapat juga yang nilai pretestnya rendah, hal ini dilihat dari daftar tabel pada lampiran D, subjek penelitian yang nilai pretesnya sedikit dan peningkatannya sedikit yaitu subjek no urut 4 dan 7 pada kelompok eksperimen dan no urut 28,32,36,42 pada tabel data dipengaruhi oleh pendidikan orang tua yang tidak terlalu tinggi seperti teman-teman yang lainnya dan juga disebabkan oleh tidak adanya kegiatan pendukung dalam belajar bahasa Inggris seperti tidak mengikuti kursus bahasa Inggris.

Subjek penelitian pada kelompok kontrol mengalami penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*, hal ini dipengaruhi oleh tidak adanya proses belajar dan pengulangan untuk mempelajari kosakata tersebut sehingga siswa mengalami lupa atau berdasar teori ausebel yang menyatakan bahwa suatu informasi bila tidak dipelajari dan diulang akan lupa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingginya jumlah kosakata bahasa Inggris yang dimiliki anak serta peningkatan jumlah kosakata bahasa Inggris melalui permainan LWG menjelaskan bahwa anak memperoleh bahasa tidak dengan sendirinya tetapi dipengaruhi juga oleh faktor lingkungan dan adanya proses belajar dengan metode tertentu seperti melalui permainan yang efektif bila diberikan pada anak-anak.

KESIMPULAN

Proses penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Ludo Words Game efektif untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya.
- b. Ludo Words Game dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya dengan hasil $F = 2,582$ dan nilai $p = 0,019$ setelah dilakukan penyeragaman (*matching*) pada beberapa variabel kontrol.

- c. LWG merupakan suatu permainan yang dapat digunakan sebagai suatu metode belajar bahasa Inggris anak yang dilakukan sambil bermain sehingga anak merasa senang dalam melakukannya.
- d. Tinggi rendahnya Jumlah kosakata bahasa Inggris yang dimiliki anak dipengaruhi oleh Usia, IQ, Pendidikan orang tua, penghasilan, pekerjaan orang tua, kursus bahasa Inggris dan keaktifan mengikuti bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Christensen, C.B. (1988). *Experimental Methodology (4th ed)*. Massachusetts Allyn & Bacon, Inc
- Kerlinger, F.N. (1995). *Azaz – Azaz Penelitian Behavioral (edisi ketiga) Terjemahan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Latipun, (2002). *Psikologi Eksperimen*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Martin, G. (2002). *Tolong! Anak Saya Sulit Belajar*. Jakarta: Harvest Publication House.
- Rakhmat, J. (2002). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Rosdakarya
- Santoso, S. (2000). *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex media Competindo.
- Wallerstein, Nina. (1983). *Language Culture in Conflict*. USA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Wilkinson, Andrew (1986). *Language and Education*. Hongkong: Oxford University Press