



OPTIMALISASI PENGUASAAN *ENGLISH VOCABULARY* MELALUI PEMANFAATAN MEDIA *LUDO WORDS GAME (LWG)* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

I PUTU ANDRE SUHARDIANA

Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

putuandresuhardiana@gmail.com

ABSTRACT

Education is surely an important tool in creating qualified human resources. It could be formed when applying education as the key to the development of science and technology. In the Standards of Content published by the The National Agency for Educational Standards (BSNP), English language subject in elementary schools is directed at developing four skills, namely, listening, speaking, reading, and writing skills as a means of communicating and discourse in English at a certain literacy level. English language education in primary school, according to the Standards of Content, of The National Agency for Educational Standards (BSNP) has the intention to develop language skills used in accompanying the action. Building a vocabulary, in this case, is the main thing in learning a foreign language at an elementary school level. Vocabulary not only builds reading skills but also other skills. At a certain level, when students can develop their vocabulary mastery, they will automatically improve themselves on listening, speaking, reading, and writing skills. Utilization of Ludo Word Game media in order to optimize the mastery of English vocabulary in elementary school students is actually a Ludo game which has been modified in such a way, which has a purpose to improve the mastery of English vocabulary. In addition, students' creativity in learning can also be developed automatically by collaborating the pictures card media on this learning media.

Keywords: *English Vocabulary, Ludo Words Game (LWG), Elementary School Students*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan satu dari sekian banyak bahasa asing yang dipergunakan lintas negara. Bahasa Inggris, dalam posisi ini, menjadi bahasa pengantar hampir di seluruh negara, Crystal (Harmer, 2002: 1) memberikan penguatan terhadap data ini, bahwa pengguna bahasa Inggris sebagai bahasa utama di seluruh belahan dunia pada tahun 2000, tercatat sebanyak 377 juta orang, dan sebagai bahasa kedua sebanyak 350 juta. Di Indonesia sendiri, bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang lumrah ditemui dalam kehidupan dan komunikasi sehari-hari, seperti misalnya nama-nama produk makanan, nama-nama tempat wisata, travel, lagu-lagu, istilah politik, istilah ekonomi, bahkan istilah dalam bidang

pendidikan. Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia adalah sebagai bahasa asing, bukan bahasa kedua. Bahasa Inggris, dalam dunia pendidikan, diajarkan mulai pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang ini, bahasa Inggris dijadikan mata pelajaran muatan lokal atau mata pelajaran tambahan. Hal ini tentu berbeda dengan bahasa asing lainnya yang jarang diberikan di jenjang pendidikan formal.

Bahasa Inggris mempunyai empat keterampilan yang mesti dikuasai. Harmer (2002: 199) menjelaskan bahwa bahasa Inggris memiliki empat keterampilan dasar yang meliputi listening, speaking, reading, dan writing. Keempat keterampilan ini memang terpisah-pisah satu dengan yang lainnya, namun semuanya saling berkaitan, bahkan memungkinkan untuk digabungkan



satu sama lain. Brown (2004: 230) menyatakan bahwa *“A course that deal with reading skills, then, will also deal with related listening, speaking and writing”* yang dapat dimaknai sebagai pelajaran dengan keterampilan membaca berhubungan juga dengan kemampuan mendengarkan, berbicara, serta menulis. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa berdiskusi (speaking skills), kemudian mendengarkan instruksi guru (listening skills), selanjutnya aktivitas membaca (reading skills) dan menuliskan kembali informasi-informasi yang penting (writing skills).

Usia siswa sekolah dasar adalah masa yang sangat penting dalam mempelajari bahasa. Dikarenakan pada masa ini, daya ingat siswa masih sangat kuat, sehingga mereka tentunya akan lebih mudah dalam menguasai suatu bahasa. Pada usia yang tepat ini, sebaiknya siswa mulai dikenalkan dengan berbagai macam kosakata (*English Vocabularies*) untuk dapat dipahami serta dikuasai. Harapannya adalah pengenalan serta penguasaan kosakata pada usia dini dapat secara cepat membantu siswa untuk memahami kosakata yang sudah diajarkan sehingga hasil pembelajaran yang sudah diperoleh dapat dipergunakan untuk tingkatan selanjutnya serta pembelajaran dapat terserap dengan maksimal.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran bahasa Inggris diberikan mulai dari kelas IV sekolah dasar dengan memunculkan empat keterampilan, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis. Dalam standar isi yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), keterampilan menulis dan membaca lebih difokuskan untuk menunjang komunikasi lisan yaitu mencakup keterampilan berbicara serta mendengarkan (BSNP, 2006: 403). Sementara pada Kurikulum 2013 (K-13) yang baru mulai dipergunakan beberapa tahun lalu, mata pelajaran bahasa Inggris

di jenjang sekolah dasar, menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Mohammad Nuh, (<http://www.republika.co.id/>) adalah salah satu jenis muatan lokal yang dapat diberikan secara bebas atau tidak tergantung pada sarana dan prasarana sekolah, serta apakah menunjang pembelajaran bahasa Inggris atau tidak.

Hal paling mendasar dan utama yang mesti dimiliki siswa sebelum mempelajari lebih lanjut keempat keterampilan ini adalah perbendaharaan kosakata (vocabularies). Tim ESA dari Black Hills State University (2006: 4) menyatakan bahwa *“Vocabulary or word meaning is one of the keys to comprehension”* atau dapat diterjemahkan sebagai kosakata adalah salah satu kunci dalam pemahaman. Pandangan dari Tim ESA ini berdasarkan pada ketetapan National Reading Panel Amerika, yaitu bahwa *“Vocabulary instruction is an essential skill students need to improve reading achievement”* atau dapat diterjemahkan sebagai pembelajaran kosakata adalah keterampilan penting yang diperlukan dalam meningkatkan keterampilan membaca para siswa. Keempat keterampilan berbahasa sejatinya dibangun melalui kosakata, ditunjukkan misalnya dalam keterampilan berbicara, siswa diberikan instruksi untuk menyusun percakapan sederhana, tanpa memiliki kosakata yang cukup, siswa tidak bisa membuat dan mengembangkan percakapan tersebut. Pada saat siswa berada pada masa sekolah dasar, menurut Brewster (2003: 81), siswa masih berada pada tahapan membangun kosakata bahasa pertamanya sehingga masih dalam proses memperoleh serta mengatur konsep. Dengan demikian, kosakata yang dipunyai siswa masih jauh dari kosakata orang dewasa, sehingga usia sekolah dasar merupakan usia tepat untuk mengajarkan banyak kosakata kepada siswa.

Penguasaan bahasa memerlukan bekal berupa kosakata yang banyak serta beragam dan bentuk tata bahasa yang baik.



Banyaknya kosakata, tanpa didasari dengan tata bahasa yang baik, maka tidak mungkin kita dapat memahami secara sempurna suatu bacaan dan demikian pula sebaliknya, tata bahasa yang kuat dengan tanpa adanya kosakata yang banyak dan beragam, maka suatu tulisan tidak akan dapat dipahami secara sempurna (Yusran Pora, 2003: 1). Penguasaan kosakata memiliki pengaruh dalam penyusunan kalimat berbahasa Inggris serta pemahaman bahasa Inggris. Siswa usia sekolah dasar penting diajarkan mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris, karena karakteristik siswa pada usia ini salah satunya adalah dapat secara cepat mengingat dan memahami banyak kosakata. Penguasaan kosakata akan memberikan pengaruh pada penyusunan kalimat, kesesuaian isi serta penjelasan yang dimaksudkan dalam bahasa Inggris. Penguasaan kosakata bahasa Inggris juga memberikan pengaruh pada percakapan, grammar serta tenses bahasa Inggris pada jenjang selanjutnya. Penguasaan kosakata adalah dasar dari konsep mengenai pemahaman dalam berbahasa Inggris.

Siswa sekolah dasar mempunyai banyak perbedaan dengan orang usia dewasa dalam mempelajari kosakata bahasa asing. Ketika orang usia dewasa lebih cepat menyerap kosakata baru serta mudah memfokuskan perhatiannya pada proses pembelajaran, siswa sekolah dasar perlu repetisi dalam mengingat serta memahami kosakata serta belum dapat memfokuskan perhatiannya. Kondisi kognitif siswa sekolah dasar menurut Piaget (Cameron, 2001: 2) juga masih berada dalam tahap pra-operasional konkret, yaitu belum dapat menyerap materi secara abstrak. Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar tersebut, tentunya, pola pengajaran kosakata terhadap siswa tidak boleh sembarangan.

Pada saat siswa sekolah dasar mempelajari kosakata bahasa asing, mereka mesti dapat dipusatkan perhatiannya. Memfokuskan perhatian

siswa, dalam hal ini, dapat memanfaatkan media *Ludo Word Game*. *Ludo Word Game* merupakan permainan Ludo yang telah mendapatkan modifikasi sedemikian rupa yang memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Dengan melakukan kolaborasi antara media kartu gambar pada media pembelajaran ini, maka secara otomatis akan lebih meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Karena teknik permainan belajar ini akan memacu siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang secara tidak langsung dirasakan siswa dalam metode permainan ini.

II. PEMBAHASAN

2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Menurut Nurhayati (2009: 34), bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dipergunakan di berbagai negara sehingga sangat penting dan perlu untuk dipelajari. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dipergunakan sebagian besar negara di berbagai belahan dunia setelah menyebar melalui berbagai aspek, seperti contohnya dalam hal perdagangan, politik, informasi, dan lain sebagainya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh British Council, pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia mulai diberikan pada anak setelah usia 5 tahun dan bukan merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum. Sehingga mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih berada dalam tahapan pengenalan bahasa.

Dalam Standar Isi yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), mata pelajaran bahasa Inggris lebih difokuskan pada pengembangan empat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, dalam kepentingan untuk berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu



(BSNP, 2006: 403). Tingkat literasi di atas memiliki maksud tentang tingkat performatif, dimana siswa dapat membaca, menulis, mendengarkan, serta berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan.

Sedangkan dalam Kurikulum 2013 (K-13) yang mulai dipergunakan dalam kurun waktu beberapa tahun belakangan ini, mata pelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar, menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh (<http://www.republika.co.id/>) adalah salah satu jenis pelajaran muatan lokal yang dapat diberikan atau tidak disesuaikan dengan sarana dan prasarana pada sekolah yang bersangkutan. Jadi, dalam kurikulum 2013, keberadaan mata pelajaran bahasa Inggris menjadi otoritas sekolah masing-masing. Posisi mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar jikapun dijadikan sebagai ekstrakurikuler juga tidak masalah.

2.1.1 Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Menurut Standar Isi BNSP (2006: 403), pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menurut Standar Isi BNSP (2006: 403) memiliki tujuan agar siswa mempunyai kemampuan dalam mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah serta mempunyai kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

2.1.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BNSP (2006: 403) mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara

terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Mendengarkan
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis.

Keterampilan menulis dan membaca diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi lisan. Data dari British Council materi bahasa Inggris untuk usia SD terdiri dari berbagai benda dan kegiatan yang dilakukan siswa usia SD, mulai dari nama hewan-hewan, sayuran, buah-buahan, tanda-tanda lalu lintas, hubungan keluarga, bulan, hari, dan lain-lain. Keempat keterampilan diimplementasikan masih dengan jenjang dasar. Jadi, pembelajaran bahasa Inggris di SD merupakan mata pelajaran muatan lokal yang berisikan empat keterampilan dasar berbahasa Inggris dan bertujuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan yang menyertai tindakan siswa dan menyadari pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa global.

2.2 Kosakata Bahasa Inggris

2.2.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata merupakan hal mendasar yang harus dikuasai dalam mempelajari suatu bahasa. Kosakata sendiri menurut KBBI (<http://kbbi.web.id/>) berarti perbendaharaan kata. Membangun perbendaharaan kosakata menurut Cameron (2001: 72) merupakan hal utama dalam mempelajari bahasa asing pada jenjang siswa SD. Sejalan dengan pendapat Cameron, kosakata bahasa Inggris menurut Laflame (Tim Esa, 2006: 5) merupakan faktor terpenting dalam penguasaan keterampilan membaca. Selain itu Nation Reading Panel di United States pada tahun 2000 menetapkan kemampuan vocabulary atau kosakata sebagai keampuan utama untuk meningkatkan keterampilan membaca. Tanpa tahu kosakata siswa tidak bisa berhubungan



dengan bacaan yang dihadapi, tanpa bisa memaknai isi bacaan, dan tentu saja tanpa bisa menguasai keterampilan membaca.

Kosakata tidak hanya membangun keterampilan membaca, tapi juga keterampilan lain. Menurut tim ESA dari Black Hills State University (2006: 4) ketika siswa bisa mengembangkan penguasaan kosakatanya secara otomatis siswa mengalami peningkatan pada keterampilan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Salah satu masalah dalam kosakata bahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa Inggris adalah artinya. Harmer (2002: 15) menguatkan dengan statemennya bahwa word meaning atau arti kosakata menjadi masalah terbesar dalam bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing. Dalam kamus bahasa Inggris saja akan ditemui satu kata dengan banyak artinya.

Penguasaan berasal dari kata kuasa yang dalam KBBI (<http://kbbi.web.id/>) berarti kemampuan atau kesanggupan atau kekuatan, sementara ditambah awalan dan akhiran pe- dan ±an yang berarti proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai, 2. pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian. Sementara dalam kamus Cambridge penguasaan atau master(ed) berarti to learn how to do something well. Jadi penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan salah satu cara memahami atau menguasai kosakata bahasa Inggris.

2.2.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa SD

Menurut Brewster (2003: 81) target penguasaan bahasa asing untuk siswa usia SD adalah 500 kata per tahun tergantung dengan banyak faktor diantaranya kondisi belajar, waktu yang disediakan dan kemampuan memahami kata. Selain itu hasil data Cameron (2001: 75) siswa di Indonesia dan India mendapatkan sekitar 1000 kata setelah belajar bahasa Inggris selama lima tahun.

Penguasaan kosakata siswa meliputi banyak bagian. Menurut Brewster (2003: 81) hal yang dipelajari dalam kosakata adalah form, pronunciation, word meaning dan usage. Bagian word meaning mempelajari arti kosakata dan bagaimana hubungannya dengan konsep dan kosakata lainnya. Dan usage mempelajari bagaimana penggunaan kosakata itu sendiri. Bagian form ini menurut Brewster (2003: 88) mempelajari:

1. *Listening and repeating.*
2. *Listening for specific phonological information (consonant and vowel sounds, number of syllable, stress pattern)*
3. *Looking at or observing the written form (shape, first and last letters, letters clusters, spelling)*
4. *Noticing grammatical information.*
5. *Copying and organizing.*

Sejalan dengan pendapat Brewster, Harmer (2002: 16-22) juga menyatakan bagian yang dipelajari dalam kosakata adalah word meaning, form, usage ditambah words combine dan grammar of word. Word combine mempelajari bagaimana kombinasi kosakata. Dan grammar of word mempelajari tata bahasa dalam menggunakan kosakata.

Cameron (2000: 78) juga memaparkan tiga bahan pokok dalam menguasai kosakata, yaitu form, word meaning dan usage. Dalam sub pokok word meaning juga meliputi fungsi dan konten suku kata, juga semantic relation atau lexical relation. Dalam semantic relation ini siswa mempelajari antonim atau lawan kata, sinonim atau persamaan kata, hiponim atau contoh dari suatu tipe dan meronim atau bagian dari suatu hal. Secara detail Linda Taylor (dalam Rosa Ma Lopez, 2011: 37-38) mengungkapkan beberapa hal yang perlu dipelajari dalam penguasaan kosakata adalah:

1. Pengetahuan mengenai sering digunakannya suatu kosakata dalam berbagai peristiwa. Misalnya



saja dalam pidato sering digunakan kosakata by the way, indeed. Dan kosakata former atau latter sering digunakan dalam media massa.

2. Pengetahuan mengenai gaya bicara, variasi kosakata yang digunakan dalam suatu komunitas tertentu dan dialek. Pengetahuan mengenai gaya bahasa merupakan pengetahuan tentang gaya bahasa formal, non formal, slank, kaku, dan lain-lain. Pengetahuan mengenai variasi kosakata berdasarkan suatu komunitas memuat berbagai kosakata yang digunakan ilmunan, kosakata ilmiah, kosakata dalam hukum, kosakata dalam teknik, dan lain-lain. Sementara dialek memuat berbagai kosakata yang terpengaruh dialek suatu bangsa tertentu, misalnya saja dialek Amerika, dialek Inggris
3. Pengetahuan mengenai sanding kata atau collocation.
4. Pengetahuan mengenai morfologi atau ilmu bentuk kata, misalnya saja kosakata communication dari kosakata communicate.
5. Pengetahuan mengenai semantik atau kosakata yang memiliki arti konotasi, atau memiliki arti denotasi.
6. Pengetahuan mengenai polisemi atau satu kata yang memiliki banyak arti tergantung bagaimana kalimatnya.
7. Pengetahuan mengenai tranlasi atau bagaimana arti suatu kosakata dalam bahasa ibu siswa.

Penguasaan bahasa asing oleh siswa dipengaruhi banyak sekali faktor. White (Brewster, 2003: 81-82) merangkum tujuh faktor yang mempengaruhi seberapa banyak kosakata bahasa asing yang bisa dikuasai siswa, di antaranya:

1. Demonstrability atau mendemonstrasikan kosakata dengan sesuatu yang nyata, bukan

abstrak. Misalnya arti kata car menjadi lebih mudah dibanding dengan arti kata transport.

2. Similarity atau menyamakan kata dengan bahasa ibu dari siswa, misalnya saja mommy yang dalam bahasa Indonesia mirip dengan kata mami, dan kata mommy lebih mudah dihafal siswa daripada kata daddy yang dalam bahasa Indonesia adalah ayah, bapak, papa, papi.
3. Brevety atau meringkas kata di mana kata yang pendek akan lebih mudah dihafal dibanding kata yang panjang.
4. Regularity of form atau membentuk agar teratur, kata dengan bentuk teratur misalnya orange atau jeruk yang selalu bulat akan lebih mudah dihafal dibanding foot atau feet kaki yang bentuknya tidak teratur.
5. Learning load atau menghubungkan dengan kata yang sudah diketahui sebelumnya menjadi lebih mudah dipahami dibanding kata yang sama sekali belum pernah dimengerti.
6. Opportunism atau menghubungkan kosakata dengan situasi keadaan siswa menjadi lebih mudah dipahami dibanding dengan kosakata yang jauh dari lingkungan siswa.
7. Centres of interest atau memusatkan kosakata pada hal-hal yang disukai dan siswa menjadi lebih mudah dipahami dibanding dengan kosakata yang tidak berhubungan dengan dunia yang menarik bagi siswa.

Mengajari kosakata untuk siswa berbeda dengan mengajarkan orang dewasa. Piaget (Cameron, 2001: 2) menempatkan kognitif siswa SD dalam tahap pra operasional konkret di mana siswa harus belajar dengan contoh yang



nyata, bukan abstrak, dan itu harus berhubungan dengan dunia siswa, selain itu siswa usia SD masih memiliki tenaga yang berlebihan, jadi diharapkan pembelajaran yang terjadi mengaktifkan siswa. Senada dengan Piaget, Brewster (2003: 86) juga meyarankan dalam mengajarkan kosakata bahasa asing harus digambarkan dengan sesuatu yang nyata atau yang familiar dengan dunia siswa.

Dalam mengajarkan kosakata pada siswa terdapat banyak rambu-rambu yang harus diperhatikan agar pembelajaran kosakata siswa lebih efektif. Brown (2000: 377) menyebutkan beberapa panduan dalam mengajarkan kosakata bahasa asing untuk siswa sebagai berikut:

1. *Allocate specific class time to vocabulary learning*
2. *Help students to learn vocabulary in context*
3. *Play down the role of bilingual dictionaries*
4. *Encourage students to develop strategies for determining the meaning of words*
5. *Engage in unplanned vocabulary teaching*

Sejalan dengan pendapat Brown di atas, masih ada beberapa pendapat mengenai rambu-rambu pembelajaran penguasaan kosa kata siswa. Cameron (2001: 81) merangkum empat hal penting dalam mengajarkan kosakata bahasa asing untuk siswa usia muda, diantaranya:

1. The type of words that children find possible to learn will shift. Siswa mempelajari bahasa asing membutuhkan waktu minimal lima tahun dengan fokus pada kosakata yang berkaitan dengan objek yang siswa lihat atau tangan.
2. Vocabulary development is not just learning more words, but is also importantly about expanding and deepening word knowledge. Siswa butuh untuk menemukan lagi sebuah kata, dan ini tidak hanya

terjadi sekali atau dua kali, tapi harus berkali-kali.

3. Basic level words are likely so be more appropriate for younger children, or when learning vocabulary for new concept. Maksudnya siswa harus menyediakan waktu lebih untuk mempelajari kosakata, apalagi kosakata itu merupakan kosakata baru, karena di usia siswa, siswa belum mengenal berbagai konsep.
4. Children change in how they can learn words. Maksudnya guru atau orang yang mengajari siswa belajar kosakata bahasa asing harus membuat hubungan kosakata yang siswa pelajari dengan mengorganisasikan kata dan konsep.

Cameron (2001: 90)

mengungkapkan ketertarikan siswa pada semua yang ada di sekitarnya semakin mendunia dan mendunia, entah lewat internet, televisi, video, permainan di komputer. Dan kosakata yang siswa miliki semakin banyak. Itulah yang mendasari siswa harus memiliki banyak kosakata, dan bukan hanya dari buku pelajaran atau silabus tapi juga berasal dari ketertarikan dalam diri siswa sendiri. Sebenarnya banyak cara penyebaran kosakata bahasa Inggris di dunia siswa. Siswa usia SD tidak lagi asing dengan dunia internet dan permainan komputer maupun online, dari media itu siswa bisa mengenal beberapa kosakata baru, dan siswa memang butuh tahu artinya untuk memahami permainan yang siswa ikuti atau isi informasi yang siswa baca.

Berdasarkan pendapat White, Brewster, Cameron, Harmer dan Brown di atas, penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa merupakan sebuah usaha untuk menguasai kosakata bahasa Inggris oleh siswa, dan banyak hal yang harus diperhatikan dalam mengajarkan kosakata pada siswa. Misalnya saja siswa diberikan gambaran nyata mengenai kosakata



barunya, kosakata tersebut harus diajarkan berulang-ulang dengan cara menggunakan di berbagai kesempatan, guru juga harus membuat hubungan dengan kehidupan nyata siswa ketika memberikan kosakata baru bagi siswa.

Mengacu pendapat Brewster di atas penelitian ini membatasi penguasaan kosakata pada bagian word meaning, word form yang terdiri dari listening and repeating dan spelling. Word meaning membahas bagaimana arti suatu kosakata. Listening and repeating mempelajari bagaimana mengulang apa yang diucapkan guru dalam hal ini berbentuk lagu. Spelling mempelajari bagaimana mengeja suatu kosakata.

2.3 Teori-Teori Dasar dalam Ludo Words Game

2.3.1 Teori Kognitif

1. Memori

Memori merupakan tempat menyimpan informasi dalam tiap kejadian kehidupan serta sebagai tempat memproses informasi (Santrock, 2009:249).

2. Kode *Auditory* dan *Visual*

Pada *Ludo Words Game*, pemain bisa mendapatkan tambahan kosakata atas dasar informasi yang diperoleh dari rekannya melalui kosakata yang diucapkannya serta dibantu dengan melihat kartu sebagai bentuk *non-auditory* yaitu secara visual dengan harapan lebih mudah mengingat kata yang sudah disebutkan

3. *Rehearsal*

Dalam permainan *Ludo Words Game* ini, siswa ada kemungkinan akan menemukan kartu yang sama kembali, jadi dalam hal ini siswa melakukan pengulangan kembali terhadap informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

4. *Semantic organization*

Dalam permainan Ludo Words Game, siswa bisa mengorganisasikan kosakata yang didapatkannya atas dasar perintah-perintah dalam kotak-kotak pada papan permainan dengan tujuan lebih mudah mengingatnya jika akan mengucapkan kembali kosakata yang telah disebutkan.

5. *Method of loci*

Dalam permainan Ludo Words Game, seperti misalnya saat pemain kembali memosisikan dirinya pada kotak yang telah ditempati sebelumnya, dengan demikian dia akan mengingat kosakata apa saja yang pernah diucapkannya.

6. *Organizational Schemes*

Dalam permainan Ludo Words Game ini, informasi yang direkonstruksikan adalah berdasarkan pada tempat yaitu kotak-kotak yang ada dalam papan permainan yang mengandung perintah tertentu, seperti misalnya abjad A-Z, profession, sinonim dan lainnya, jadi siswa akan lebih mudah untuk mengorganisasikan kosakata yang didapatkannya. hal ini sama halnya dengan semantic organization.

7. Sistem Abjad

Dalam permainan Ludo Words Game, siswa menggunakan abjad untuk memudahkan dalam mengorganisasikan kosakata sehingga mereka akan lebih mudah untuk mengingatnya.

8. Pola Recognisi

Dalam permainan Ludo Words Game ini, pola recognisi dapat dijelaskan dengan kemampuan siswa melakukan abstraksi kosakata dengan cara melihat gambar pada kartu maka secara otomatis ia dapat mengintegrasikan elemen tertentu dengan menyebutkan kosakata



yang melambangkan arti gambar tersebut .

2.3.2 Teori Proses Belajar

Proses belajar merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat syaraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Sehingga, proses belajar hanya dapat dicermati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif, maupun psikomotoriknya. Dimiyadi dan Mudjiono (1996:7) menyatakan bahwa siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung dari proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik, baik ketika para siswa itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri. Menurut Gagne (1984:32), belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

2.4 Teori Belajar Pendukung dalam *Ludo Words Game*

2.4.1 *Law of Readiness*

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

2.4.2 *Teori Law of Exercise*

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

2.4.3 *Teori Law of Effect*

Permainan *Ludo* ini ada kotak-kotak tertentu yang memberikan hukuman berupa pengurangan langkah jika siswa

sebagai pemain tidak mampu melakukan tugas-tugas yang diperintahkan dalam kotak tersebut dan ada juga kotak-kotak tertentu yang memberikan hukuman jika siswa sebagai 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 ke kotak 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 dipunyainya. Pemain dalam permainan *Ludo* ini akan mendapatkan hadiah 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 hadiah tersebut, siswa akan merasa senang ketika menempati kotak-kotak tersebut.

2.4.4 *Teori Ausebel*

Dalam permainan *Ludo Words Game* ini, memori siswa tentunya akan lebih kuat karena kosakata yang terdapat dalam permainan ini dipergunakan secara terus menerus, dalam hal ini, kosakata yang sudah disebutkan oleh siswa dapat disebutkan kembali apabila siswa ada 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).

2.4.5 Teori Tentang Gambar

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

III. SIMPULAN

Pendidikan adalah kebutuhan mutlak manusia yang diperlukan untuk menjalani kehidupannya. Dengan pendidikan, seseorang dapat meraih keinginannya dan mendapatkan kebahagiaan melalui pengetahuan yang dimilikinya. Lewat pendidikan, manusia ditempa menjadi seorang pemikir dan dapat hidup bermasyarakat. Pentingnya pendidikan bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar tidak dapat dipungkiri lagi di dalam kehidupan masyarakat kita. Bahasa Inggris telah diakui sebagai bahasa Internasional yang patut dikuasai oleh publik, agar mereka dapat berkomunikasi di dunia global. Dengan demikian pendidikan bahasa Inggris yang dimulai sejak dini bukanlah hal yang dapat disepelekan. Melalui media *Ludo Words Game*, pengajaran bahasa Inggris untuk anak Sekolah Dasar dapat lebih diintensifkan sehingga penguasaan anak terhadap bahasa ini dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Satuan Standar Isi Kurikulum Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. 2003. *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin English.
- British Council Survey of Policy and Practice in Primary English Language Teaching Worldwide. Diakses dari <http://www.britishcouncil.org/english/eyl/article01/html> pada 20 Oktober 2017.
- Brown, D. 2000. *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Longman.
- Brown, H. Douglas. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education, Inc.
- Cameron, L. 2001. *Teaching Language to Young Learner*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabet
- Gagne, R. M. 1984. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran, Terjemahan Munandir 1989*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi
- Harmer, Jeremy. 2002. *The Practice English Language Teaching*. Oxford: Longman.
- <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/13/12/12/mxohs0-mendikbud-bahasa-inggris-sd-muatan-lokal-tak-ada-instruksi-dihapus> pada 20 Oktober 2017.
- Nurhayati, Lusi. 2009. *Penggunaan Lagu dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar: Mengapa dan Bagaimana?* Majalah Ilmiah Pembelajaran No.1. Hlm.69-75.
- Rakhmat, Jalaludin. 1997. *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, W. John. 2009. *Psikologi Pendidikan. Penerjemah: Diana Angelica*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Team ESA Region 6-7. 2006. *On Target: Strategies to Build Student Vocabularies ESA Regions 6 & 7 Grades 4 – 12*. USA: Blackhills University Press.
- Yusran Pora. 2003. *Enrich Our Vocabulary Through Reading and Idioms*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.