

PENGUNAAN MEDIA REALITAS DALAM MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Ratna Tri Wulandari¹, Marzuki²
ratnatriwulandari715@gmail.com¹, marzuki@iainlangsa.ac.id²
 Universitas Terbuka¹, Institut Agama Islam Negeri Langsa²

Article Info

Article history:

Published Desember 31, 2024

Kata Kunci:

Kosakata, Bahasa Inggris, Media Benda.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya pemahaman kosakata baru pada saat pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini bersumber pada kegiatan pembelajaran peneliti di SD Negeri 2 Kacangan tahun 2024 menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dikarenakan rendahnya pemahaman kosakata peserta didik yang tidak lepas dari media pembelajaran yang digunakan serta kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media realia (benda nyata) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklusnya. Yang artinya, Media (benda nyata) merupakan beberapa pilihan yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran oleh peserta didik. Penggunaan media realia (benda nyata) pada zaman sekarang ini sangat bervariasi dan juga beragam mulai dari bahan, bentuk, hingga biaya dibandingkan pada zaman dulu dengan segala keterbatasan bendanya. Oleh sebab itu, (benda nyata) dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, sehingga peserta didik lebih cepat memahami, mengingat, dalam pemerolehan kosa kata baru dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang umum digunakan hampir sebagian besar penduduk di dunia, berbagai bidang profesi, dan berbagai situasi menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan untuk komunikasi serta sebagai bahasa pengetahuan, sehingga pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk diterapkan dalam suatu lembaga sekolah.

Dalam hal ini peserta didik diharapkan mampu menguasai bahasa Inggris dengan baik. Metode pembelajaran mulai dari pengenalan huruf, pemahaman kata, penggunaan tulisan dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan bahasa Inggris yang berkonsep. Sebuah pembelajaran tentunya juga harus didukung oleh pemilihan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif jika ingin kegiatan belajar mengajar tercapai.

Seorang pendidik harus memilih media yang tepat agar proses belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan. Pada kenyataannya di SD Negeri 2 Kacangan pendidik masih

belum menggunakan media pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik belum mampu membaca, melafalkan, menulis, mengartikan dan menggunakan kosakata bahasa Inggris dengan baik. Sehingga peneliti memilih media realia (benda nyata) sebagai media yang dapat meningkatkan penguasaan bahasa Inggris. Agar fungsi, dan tujuan pendidikan nasional terlaksana dengan baik, pemerintah melakukan berbagai inovasi baru seperti meningkatkan mutu pendidik, menambah jumlah buku pelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran mencakup pembaharuan dalam segi metode, model, pendekatan dan media agar motivasi dan hasil belajar siswa tercapai (Marzuki, Wahyudin, et al., 2022)

Adapun dalam penggunaan media benda nyata ini langkah pembelajarannya adalah dengan menggunakan metode realia. Model pembelajaran realia dikembangkan oleh Jerome Bruner. Media realia dapat berupa benda-benda nyata atau makhluk hidup yang berada di lingkungan alam sekitar seperti, binatang, tumbuhan, batuan, mainan, air dan makanan. Berikut ciri-ciri media benda adalah benda asli yang masih utuh dapat dioperasikan, dalam ukuran yang sebenarnya dapat dikenali sebagaimana bentuk aslinya.

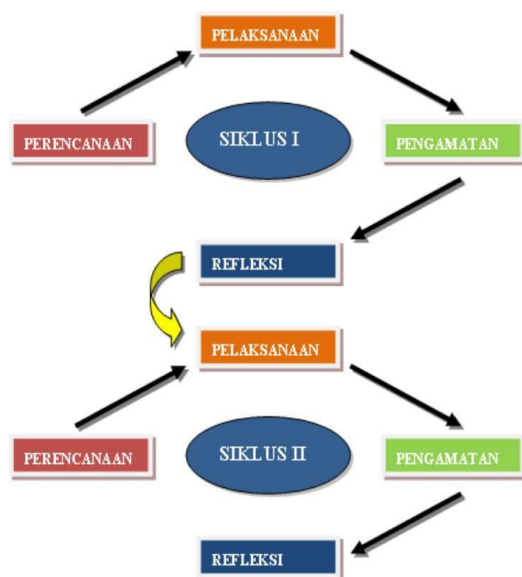
Meskipun pada zaman dahulu para pendidik sudah menggunakan (benda nyata) yang beragam pada saat proses pembelajaran, namun perbedaan media realia (benda nyata) pada zaman dulu hingga sekarang sangat berbeda, seperti alat tulis dan juga alat peraga di sekolah. Alat tulis tahun 1990an jika dibandingkan dengan sekarang tahun 2024 mulai dari bahan, bentuk, warna, hingga harga akan terjadi perubahan. Sebagai contoh buku, jika dulu buku digunakan sebagai alat tulis sampai sekarang fungsinya tetap sama (buku) dipakai untuk menulis. Walaupun benda yang digunakan sama namun peserta didik kurang tertarik jika diberi sebuah buku zaman dulu sehingga kegiatan pembelajaran akan menjadi kurang efektif.

Penggunaan (benda nyata) dengan bahan yang tidak berbahaya bagi peserta didik, bentuk yang bervariasi, serta lebih modern merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan saat kegiatan pembelajaran bahasa Inggris pada materi kosakata berlangsung. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena menggunakan media realia (benda nyata) tidak hidup dan hidup yang dapat menarik perhatian serta fokus peserta didik pada saat (benda nyata) diterapkan dengan baik apalagi didukung dengan zaman serba canggih dan modern saat ini, mulai dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengaplikasikan model pembelajaran penggunaan media realia pada materi kosakata dengan tujuan mampu meningkatkan serta mempermudah peserta didik dalam berkomunikasi, membaca, menulis dan berbicara bahasa Inggris khususnya siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media realia (benda nyata) dapat meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa pada materi kosa kata di kelas III SD. Sehingga, hasil dari penelitian ini bisa memberikan informasi kepada guru, pendidik, dan praktisi pendidikan dalam mengajar atau memahami materi kosakata pada fase B di kelas III SD pada kurikulum merdeka.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Dengan model yang digunakan adalah Kemmis dan McTaggart. Tahapan yang digunakan dalam setiap tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi.



Gambar 1. Langkah-langkah pelaksanaan PTK model Kemmis dan McTaggart

Dalam model Kemmis dan MC. Taggart di atas, peneliti menggunakan metode dua siklus dengan tiap siklus dilaksanakan agar terlihat peningkatan dan proses perbaikan pembelajaran. Sebelum memasuki tahap siklus I maupun II, penelitian ini diawali dengan studi kelayakan yang bertujuan agar peneliti dapat mengidentifikasi masalah serta gagasan yang tepat dalam meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Langkah pelaksanaan penelitian tindakan ditampilkan pada gambar 1 di atas. Sebagai upaya untuk menerapkan berbagai metode, model, teknik, strategi dalam pembelajaran secara efektif, maka penelitian ini mengacu pada prosedur yang diterapkan oleh Kemmis dan MC. Taggart dalam Elisabet et al. (2019); Nurhadiyati, Rusdinal, & Fitria (2021) ada empat tahapan rencana tindakan dalam penelitian ini, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), serta refleksi (reflecting).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media realia dapat meningkatkan kemampuan dalam mengartikan kata menggunakan benda (nyata), pada materi kosakata di sekolah dasar, serta manfaat penelitian ini untuk menambah pemahaman, dan pengalaman peserta didik secara langsung mengenai cara memperoleh kosakata baru dengan menggunakan model pembelajaran media realia.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Kacangan dari bulan Oktober sampai November 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas III SD Negeri 2 Kacangan yang belajar materi kosakata, dengan jumlah subjek 17 siswa, di antaranya 10 perempuan, dan 7 laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman, serta hasil belajar siswa Kelas III SD Negeri 2 Kacangan yang menggunakan model pembelajaran dengan media realia (benda nyata)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

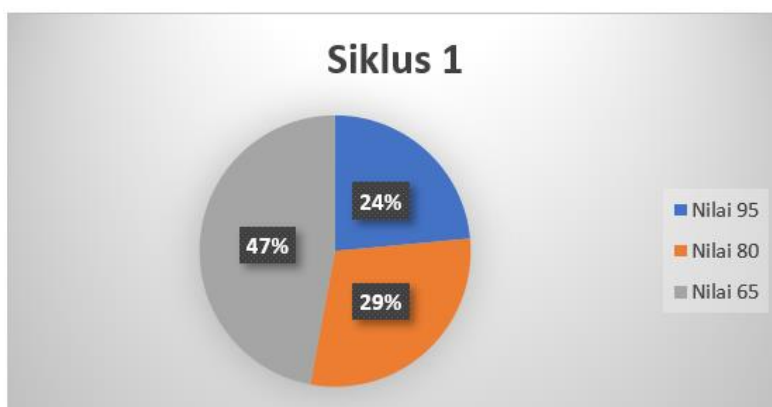
Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan refleksi, terhadap model pembelajaran yang telah peneliti lakukan selama ini. Bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tentang berapa banyak kosakata dalam bahasa Inggris yang sudah dikuasai peserta didik dan fungsi kecakapan berbahasa dalam kegiatan sehari-hari. Yang artinya, pembelajaran bahasa Inggris ini memberikan pemahaman kepada peneliti pentingnya menentukan suatu metode pembelajaran yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dari hasil tindakan awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa diketahui oleh peneliti melalui keadaan kelas III SD Negeri 2 Kacangan dalam kegiatan belajar sebelum diterapkan metode pembelajaran menggunakan media realia. Dari hasil pengamatan tersebut terdapat beberapa peserta didik yang sering bergurau dengan temannya pada saat guru menjelaskan, sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik kurang memahami isi materi. Ketika guru meminta salah satu peserta didik untuk mengerjakan soal, peserta didik menjawab dengan asal bahkan jawabannya dibuat bercanda tanpa memahami soal yang diberikan. Kemudian peneliti mencoba melakukan tindakan dengan merancang metode menggunakan media realia (benda nyata).

Hasil siklus 1

Berdasarkan temuan masalah pada pembelajaran bahasa Inggris dengan materi inti kosakata untuk menambah kosakata baru pada kegiatan belajar mengajar minggu lalu dengan jumlah 17 peserta didik. Maka diadakan perbaikan siklus 1 yang dilaksanakan 22 Oktober 2024. Pada tahap ini guru merumuskan skenario pembelajaran dengan memberikan contoh penggunaan media realia (nyata) yang dapat digunakan untuk memperbanyak kosakata baru. Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan materi sambil memberikan banyak contoh benda realia (nyata) yang ada di sekitar kita, seperti alat tulis, makanan, buah-buahan, minuman, mainan dan lain-lain. Setelah peserta didik dirasa paham dan mengerti, guru memberikan evaluasi untuk mengukur keberhasilan dalam mengajar peserta didik.

Dari tindakan siklus 1 diketahui terdapat peningkatan hasil evaluasi pada pembelajaran minggu sebelumnya, sehingga diperoleh hasil 4 peserta didik mendapat nilai 95, 5 peserta didik siswa mendapat nilai 80, 8 peserta didik mendapat nilai 65. Lebih jauh, persentase skor yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 ditunjukkan pada diagram berikut.



Gambar 2. Persentase nilai siswa pada siklus 1

Refleksi Siklus 1

Tabel 1. Hasil Tes pada Pra tindakan sampai siklus 1

	Pra tindakan	Siklus 1
Jumlah	1055	1210
Rata-rata	62%	71%
Skor Tertinggi	70	95
Skor Terendah	55	65
Jumlah siswa tuntas	4	9
Siswa tidak tuntas	13	8
Persentase ketuntasan	24%	53%

Berdasarkan persentase pada tabel di atas dapat diketahui bahwa masih terdapat 47% sekitar 8 peserta didik yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan minimal (KKM). Dari gambar 2 diketahui juga bahwa terdapat 29% atau 5 peserta didik dengan nilai 80, dan 4 peserta didik 24% dengan nilai 65. Hal ini menjadi perhatian serta bahan refleksi utama

bagi pendidik. Sebagai bahan pertimbangan dan tindak lanjut pendidik, di siklus selanjutnya tidak hanya menggunakan ceramah dan tanya jawab. Namun juga dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tanya jawab yang disertai permainan kata yang dibantu dengan media realia (benda nyata).

Siklus 2

Pada pelaksanaan siklus 1 pembelajaran bahasa Inggris kelas III minggu yang lalu pada materi pokok kosakata masih terdapat 8 dari 17 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah (KKM). Sehingga, peneliti memutuskan melaksanakan perbaikan siklus 2 yang dilaksanakan pada hari Senin, 28 Oktober 2024. Pada tahap ini guru merumuskan skenario pembelajaran dengan memberikan contoh mengerjakan soal tentang kalimat-kalimat yang berisi kosakata baru dengan menggunakan media realia (benda nyata).

Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan materi tersebut dengan memberikan berbagai contoh seperti menebak nama benda dalam bahasa Inggris antara lain: buku, pensil, pintu, jendela lantai, seragam, tas, dan lain-lain. Peserta didik mempraktikkan arahan dari guru dengan menggunakan media realia yang ada di sekitar serta melibatkan Panca Indra masing-masing peserta didik, secara bergantian. Setelah dianggap paham dan mengerti, guru memberikan evaluasi untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik juga sebagai umpan balik perbaikan.

Penggunaan media realia pada siklus 2 ini didapat hasil peningkatan belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap penambahan kosakata baru bahasa Inggris. Yaitu, 9 peserta didik mendapat nilai 100, 6 peserta didik mendapat nilai 85, dan 2 siswa mendapat nilai 70. Persentase nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus 2 ditunjukkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Persentase Nilai peserta didik pada siklus 2

Refleksi siklus 2

Tabel 2. Hasil Tes pada Pra tindakan sampai siklus 2

	Pra tindakan	Siklus 1	Siklus II
Jumlah	1055	1210	1405
Rata-rata	62%	71%	83%
Skor Tertinggi	70	95	100
Skor Terendah	55	65	70
Jumlah siswa tuntas	4	9	15
Siswa tidak tuntas	13	8	2
Persentase ketuntasan	24%	53%	88%

Hasil penelitian siklus 2 menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami peningkatan dikarenakan guru dapat memahami kendala yang dihadapi pada siklus 1. Pada siklus 2 ini peserta didik lebih aktif serta cepat tanggap dalam menjawab pertanyaan langsung dari guru maupun pada saat menyelesaikan soal-soal. Peningkatan ini dibuktikan dengan hasil pencapaian nilai rata-rata Pra tindakan, sampai siklus 2. Hasil nilai siklus 1 (71%), siklus 2 (83%) terjadi peningkatan sekitar (12%). Setelah melihat hasil dari siklus 2 semua peserta didik nilainya sudah di atas 65. Yang artinya, media realia (benda nyata)

secara efektif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kacangan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi pokok kosakata dinyatakan berhasil dan mengalami peningkatan. Penelitian ini terbukti atau tidak tergantung dari data yang ada, sehingga data yang sudah berhasil dikumpulkan selanjutnya dapat dikategorikan telah mencapai keberhasilan tindakan yang ditentukan oleh peneliti. Sehingga peneliti menghentikan penelitian pada siklus 2.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media realia (benda nyata) secara efektif dan efisien mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Inggris materi kosakata. Sebagaimana telah disebutkan pada siklus 2 bahwa penggunaan media realia dikatakan lebih efektif, sehingga peserta didik lebih cepat memahami, mengingat, dalam pemerolehan kosa kata baru dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Asrul Burhan,dkk,Bahan Ajar Pelatihan Sederhana, (Yogyakarta : CV.Bintang Pustaka Madani,2021).
- Azhar Arsyad, M.A. Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Bambang Warsita,Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya, (Jakarta:Rineka Cipta,2008).
- Benny A,Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran, (Jakarta : KENCANA, 2017)
- Benny Heldrianto, 2013: dalam jurnal “penyebab rendahnya tingkat pendidikan anak putus sekolah dalam program wajib belajar 9 tahun desa sungai kakap kecamatan sungai kakap kabupaten kubu raya” <http://jurnafis.untan.ac.id>
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran project based learning (PjBL).*Journal of Education Action Research*, 3(3), 285–291. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>
- Khatimah Kaharuddin, Husnul (2023). Penerapan media gambar terhadap pembelajaran kosakata bahasa inggris dasar pada siswa kelas 5 SD 268 mallahae. *Jurnal panrita*, Volume 2, No 1
- Marlina dkk, Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Marzuki, M., Negara, H. R. P., & Wahyudin, W. (2022). Enhancement of students’ critical thinking ability in the algebraic function derivatives application based on student learning styles during online learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 139–152. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v13i1.12062>
- Mulyanti, Eneng. (2023) Pemerolehan kosakata bahasa inggris dengan media kartu bergambar di sekolah dasar. *Karimah Tauhid* Volume 2, No 2
- Nizwardi Jalinus, Ambiyar, Media dan Sumber Pembelajaran,(Jakarta : KENCANA 2016).
- Sugiharti, “Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun” *Jurnal Edukasi Gemilang* vol.3 No 1,2008
- Syafril,Zelhendri Zen, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan,(Depok : KENCANA,2017)
- Uswar, Yenita. (2023). Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris berbasis corpus melalui media sketch engine. *Jurnal Parinta*.