

## **PENGARUH PERMAINAN STORY CARD TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

**Asih Kurnia Putri, Jati Ariati**

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro*

*Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

[akputri.psi@gmail.com](mailto:akputri.psi@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *story card* terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. Karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang berusia antara 8 – 9 tahun. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen semu dengan desain eksperimen *pretest – posttest control group design*. Subjek penelitian berjumlah 23 orang yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen sebanyak 12 orang dan kelompok kontrol sebanyak 11 orang. Pembagian kelompok dilakukan dengan teknik *matching* menggunakan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran bahasa Inggris semester I sebagai acuan. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen berupa permainan *story card* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Perlakuan pada kelompok eksperimen diberikan sebanyak lima kali pertemuan dengan durasi 45 menit setiap pertemuan selama dua minggu. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh *story card* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. Alat ukur yang digunakan berupa 15 soal isian singkat tentang kosakata yang diajarkan dalam permainan *story card*. Hasil pengujian hipotesis dengan teknik nonparametrik *Wilcoxon* menghasilkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,002 yang kurang dari taraf nyata ( $p < 0,05$ ), sehingga dinyatakan bahwa permainan *story card* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar.

**Kata kunci** : permainan *story card*; kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris; dan siswa sekolah dasar

### **Abstract**

This study aims to determine the effect of story card game on the ability to memorize English vocabulary of elementary school students. Characteristics of the subjects in this study were third grade students of elementary school aged between 8 - 9 years. This study used a quasi-experimental design with pretest-posttest control group. Subjects were 23 people, divided into experimental group (12 students) and control group (11 students). The subjects divided using matching technique with the average score of English daily test on first semester as a reference. The treatment given to the experimental group was a story card game to improve the ability to memorize English vocabulary, while the control group did not get treatment. Treatment was given five times with 45 minutes duration of each meeting for two weeks. The hypothesis proposed in this research is story card game have an effect on the improvement of English vocabulary in elementary school students. The measuring instrument is a form of 15 short questions about the vocabulary that taught in the story card game. The analysis used *Wilcoxon* nonparametric technique and showed that *Asymp. Sig.* value of 0.002 is less than the real level ( $p < 0,05$ ), so it is stated that the story card game is effective in improving the ability to memorize English vocabulary in elementary school students.

**Keywords**: story card game; ability to memorize English vocabulary; elementary school students

## **PENDAHULUAN**

Indonesia memiliki lebih dari 700 bahasa daerah dengan berbagai macam dialek dari banyaknya suku bangsa yang digunakan sebagai media komunikasi di dalam negeri. Oleh karena itu, kesuksesan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia tidak bisa terlepas dari latar belakang budaya siswa, nilai-nilai yang dianut, dan kepercayaan-kepercayaan yang berhubungan dengan kebijakan politik pemerintah terkait bahasa asing (Marcellino, 2008). Penelitian yang dilakukan oleh Marcellino (2008) juga mengungkapkan bahwa budaya siswa dan lingkungan bahasa yang tidak kondusif mempengaruhi kemahiran berbahasa mereka. Selain itu, tindakan guru dan persiapan kelas juga turut mempengaruhi keefektifan interaksi kelas.

Penelitian menunjukkan bahwa dari lahir sampai usia 10 adalah waktu terbaik untuk memperkenalkan bahasa baru pada seorang anak. Anak akan belajar bahasa lebih cepat, mempertahankan lebih baik, dan paling sering berbicara dengan pengucapan mendekati asli. Karena itulah, anak-anak cocok untuk belajar bahasa asing. Selain itu, perkembangan otak anak-anak terprogram untuk memperoleh bahasa, sehingga belajar bahasa asing di usia muda, secara kognitif semudah belajar bahasa ibu (Gashemi dan Hashemi, 2011).

Belajar bahasa Inggris juga berarti belajar untuk mengingat kosakata baru. Menurut Nation (dalam Djiwandono, 2009), kosakata bahasa Inggris terbagi menjadi empat jenis, yaitu *High Frequency Words* (HFW), *Academic Words* (AW), *Technical Words* (TW), dan *Low Frequency Words* (LFW). HFW adalah kosakata yang paling sering muncul dan membentuk 80% sampai 95% dari keseluruhan kosakata yang termasuk ke dalam wacana tulis. AW adalah kosakata yang umumnya muncul dalam teks-teks ilmiah dari berbagai bidang. Terdapat sekitar 570 kosakata AW yang meliputi 8% sampai 10% dari keseluruhan kosakata dalam teks-teks akademik. TW adalah kosakata yang memiliki makna khusus pada bidang-bidang ilmu yang spesifik. LFW adalah kosakata yang jarang dipakai dalam teks-teks bahasa Inggris. Jika keempat jenis kosakata dijumlahkan, ada sekitar 133.000 kosakata dalam bahasa Inggris.

Metode untuk mengajari anak-anak sebaiknya disesuaikan dengan karakteristiknya, sehingga mereka bisa mempelajari bahasa Inggris dengan optimal. Salah satu prinsip yang biasanya dipertimbangkan untuk mengembangkan atau memilih metode untuk anak-anak adalah belajar bahasa asing seharusnya menyenangkan. Dari prinsip ini, guru bahasa Inggris bisa mengembangkan caranya sendiri untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Setiyadi, 2006). Situasi belajar yang menyenangkan bisa diciptakan melalui metode pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *game* (permainan), *song* (bernyanyi), *picture* (gambar), dan *playing* (bermain) (Hastanto, 2011).

Sayangnya, pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia belum sesuai dengan prinsip belajar yang seharusnya menyenangkan. Menurut hasil wawancara dengan Kepala Unit Pelayanan Pengembangan Bahasa UNS, Joko Nurkamto, metode pendidikan bahasa Inggris di SD yang digelar di beberapa sekolah selama ini ternyata banyak yang salah. Anak didik lebih ditekankan pada hafalan, rumus, bahkan diberi pekerjaan rumah yang tidak sesuai dengan proporsinya (Hastanto, 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh Gultom (2015) menemukan berbagai permasalahan yang masih dihadapi Indonesia terkait pengajaran bahasa Inggris yang berstatus sebagai bahasa asing (*English as Foreign Language*). Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah isi silabus bahasa Inggris yang padat, tetapi tidak mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan. Selain itu, pengajaran bahasa tidak hanya tentang mengajarkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih pada mengajarkan keahlian, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk membuat seseorang lancar dalam menggunakan bahasa tersebut.

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak adalah melalui permainan. Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang penuh dengan arti yang diatur oleh aturan-aturan (Klimova, 2015). Permainan merupakan cara alami bagi anak-anak untuk memahami dunia sekitar mereka. Oleh karena itu, permainan seharusnya menjadi bagian dan paket dari pembelajaran mereka, termasuk belajar bahasa Inggris yang berstatus sebagai bahasa asing. Banyak penelitian membuktikan bahwa permainan memiliki dampak positif dan efektif dalam belajar bahasa-bahasa asing, antara lain membuat anak-anak terlibat dalam belajar mereka, sehingga memotivasi mereka, mengenalkan perubahan dalam situasi belajar formal, menciptakan suasana santai dalam kelas bahasa, secara tidak sadar mempraktikkan keempat dasar keterampilan bahasa (*listening, reading, speaking, dan writing*), dan menurunkan kecemasan siswa untuk bicara di depan siswa-siswa lain. Hal tersebut didukung oleh Stakanova dan Tolstikhina (2014) yang mengatakan bahwa permainan bisa membantu dan menguatkan siswa dalam mempertahankan minat dan motivasi mereka. Selain itu, permainan juga membantu guru untuk menciptakan konteks dimana bahasa berguna dan bermakna.

Salah satu jenis media yang bisa digunakan untuk permainan adalah kartu. Kartu dengan berbagai bentuk dan ukuran bisa digunakan dengan berbagai macam cara. Selain itu, kartu bisa digunakan secara individu, berpasangan, atau berkelompok. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu bisa dari lembaran kertas padat yang disiapkan dengan hati-hati, sehingga bisa digunakan kembali (Harmer, 2007).

Kartu memiliki banyak kegunaan. Kartu bisa digunakan untuk mempresentasikan dan memainkan bahasa, juga melibatkan para siswa dalam berbagai macam aktivitas (Harmer, 2007). Kartu, terutama bagus untuk menyocokkan pertanyaan dan jawaban atau dua bagian dari kalimat. Menggunakan kartu dengan cara ini sangat tepat untuk pembelajar kinestetik, tapi juga bagus untuk pembelajar lainnya. Selain itu, kartu juga sangat efektif bagi siswa untuk berlatih bicara atau menggunakan kata-kata khusus atau ungkapan dalam percakapan atau kalimat.

Peneliti mengembangkan sebuah permainan *story card* yang merupakan modifikasi dari salah satu jenis kartu, yaitu *cue card*. *Cue card* merupakan kartu-kartu berukuran kecil yang digunakan siswa secara berpasangan atau berkelompok. Pada *cue card* terdapat gambar yang bisa diambil dari berbagai sumber (Harmer, 2007). Sebutan *Story Card* diambil dari komponen permainan, yaitu kartu, kalimat, dan gambar. Kalimat dan gambar yang saling mendukung mengilustrasikan sebuah cerita, sehingga diambillah kata *story* (cerita).

Salah satu kegunaan gambar adalah untuk menyajikan dan memeriksa makna (Harmer, 2007). Gambar bisa digunakan untuk mengilustrasikan sebuah kalimat. Adanya gambar pada kartu dimaksudkan untuk membantu siswa memahami makna sebuah kata atau kalimat. Menurut MacKay (dalam Reed, 2011), banyak kata yang memiliki lebih dari satu arti, misalnya kata *cold* bisa memiliki arti dingin yang menunjuk ke suhu atau bisa memiliki arti pilek yang menunjuk ke keadaan kesehatan seseorang. Hal ini biasanya tidak membuat bingung karena konteks dari kata itu muncul memberikan informasi tentang makna yang sesuai. Dalam sebuah permainan, konteks tersebut bisa dilihat melalui keseluruhan isi kalimat atau cerita yang digunakan. Melalui cerita, siswa tidak hanya belajar mengingat kosakata, tapi juga belajar menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang benar.

Perbedaan *story card* dari *cue card* pada umumnya, yaitu terdapat sebuah kalimat pada kartu yang merupakan lanjutan dari kalimat yang dibacakan oleh *reader*. Perbedaan lainnya, yaitu *story card* dimainkan secara berpasangan dan setiap siswa akan berkompetisi dengan pasangannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba mengembangkan “*Story Card*” sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *story card* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain eksperimen ulang (*pretest-posttest control group design*), yaitu desain eksperimen yang dilakukan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Latipun, 2011). Desain ini memuat proses randomisasi sebagai kontrol terhadap *proactive history*, sehingga kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat setara. Kelebihan lain dari desain ini adalah adanya kontrol konstansi (*matching*), sehingga kondisi subjek dalam kedua kelompok dapat benar-benar setara (Seniati, 2011).

Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas III SD Islam Nurus Sunnah Semarang yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen (12 siswa) dan kelompok kontrol (11 siswa) dengan menggunakan teknik memasang-masangkan (*matching*) berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian semester I mata pelajaran bahasa Inggris dan wawancara akan keikutsertaan subjek dalam pelajaran bahasa Inggris di luar sekolah (les bahasa Inggris).

Alat ukur penelitian yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini adalah 15 soal isian singkat tentang kosakata yang dimuat dalam *Story Card*. Skor yang akan diperoleh dari setiap soal dihitung dari jumlah huruf yang berhasil ditulis dengan benar. Setiap huruf yang ditulis dengan benar mendapatkan skor 1 (satu) dan setiap huruf yang salah mendapatkan skor 0 (nol).

Metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah statistik nonparametrik dikarenakan jumlah data dalam penelitian ini terlalu sedikit (kurang dari 30 data). Uji *Mann – Whitney U* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris antara dua sampel independen (*two independent samples*), yaitu pada subjek yang mendapat perlakuan berupa permainan *story card* dengan subjek yang tidak mendapatkan perlakuan apapun. Uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan pada dua sampel berpasangan (*two paired samples*) akan dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*. Dalam hal ini adalah perbedaan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa permainan *story card*. Semua pengujian di atas akan dilakukan menggunakan program komputer *Statistical Package for Social Science (SPSS) 17.0*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Skor *pretest* kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji dengan menggunakan teknik statistik nonparametrik *Mann – Whitney U*. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan diberikan karena nilai *Asym. Sig.* yang lebih dari taraf nyata ( $0,339 > 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengingat kosakata bahasa

Inggris yang dimiliki oleh subjek pada kedua kelompok sebelum diberi perlakuan relatif sama. Setelah diberi perlakuan, terdapat perbedaan skor *posttest* kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh nilai *Asym. Sig.* yang kurang dari taraf nyata ( $0,003 < 0,05$ ). Kelompok eksperimen memiliki skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga hipotesis penelitian **diterima**.

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa permainan *story card* berpengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada siswa-siswi SD Islam Nurus Sunnah Semarang. Pengaruh permainan *story card* ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris yang signifikan pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik *Wilcoxon* menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Signifikansi peningkatan yang terjadi ditunjukkan oleh nilai *Asym. Sig.* yang kurang dari taraf nyata ( $0,002 < 0,05$ ).

Pemberian pelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar didasari oleh kesadaran akan pentingnya peran bahasa Inggris di era globalisasi. Kesadaran tersebut menimbulkan suatu kebijakan dimana bahasa Inggris dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Di SD Islam Nurus Sunnah Semarang sendiri, bahasa Inggris mulai diajarkan sejak kelas II. Menurut Piaget (dalam Upton, 2012), perkembangan kognisi anak usia sekolah dasar (7 – 11 tahun) berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dapat memahami operasi-operasi mental yang dapat diubah dan dapat memberikan alasan logis untuk setiap jawaban mereka. Meskipun demikian, anak hanya dapat melakukannya jika dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik. Mereka belum bisa melakukan penalaran hipotetik atau abstrak.

Salah satu cara untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia sekolah dasar yang sesuai dengan perkembangan kognisinya adalah dengan menggunakan media atau alat peraga, sehingga anak diharapkan dapat lebih aktif dalam mencari dan mengeksplorasi apa yang ingin diketahuinya. Sayangnya, penggunaan alat peraga dalam pelajaran bahasa Inggris di SD Islam Nurus Sunnah Semarang belum dapat terealisasi. Metode ajar yang paling sering digunakan oleh guru bahasa Inggris dalam mengajarkan kosakata adalah dengan metode ceramah, tanya jawab, atau mengerjakan soal-soal di lembar tugas. Metode ajar yang digunakan kurang mendukung siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris karena siswa sering kesulitan untuk mengingat kosakata yang dipelajari. Selain itu, metode ajar yang digunakan juga kurang memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, sehingga hasil belajar anak tidak maksimal.

Permainan *story card* yang menggunakan media berupa *cue card* memudahkan siswa dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam mengingat kosakata baru. Hal tersebut dikarenakan permainan *story card* disesuaikan dengan perkembangan kognisi anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan adanya alat peraga berupa *cue card* yang dikemas dalam bentuk permainan yang bersifat konkret dan menarik, proses penyimpanan informasi berupa kosakata bahasa Inggris pun semakin mudah. Menurut Nurhayati (2011), anak usia sekolah dasar memperoleh bahasa melalui *exposure* dengan cara melihat, merasa, meraba, mendengar, dan menyaksikan penggunaan bahasa tersebut. Pada permainan *story card*, siswa bisa melihat wujud kosakata dalam bentuk gambar dan tulisan. *Cue card* yang digunakan dalam permainan *story card* juga bisa disentuh dan membantu siswa dalam melakukan pengkodean untuk mengolah informasi baru berupa kosakata bahasa Inggris yang diterima. Selain itu, siswa

juga bisa menyaksikan penggunaan kosakata bahasa Inggris pada waktu *reader* membacakan soal.

Permainan *story card* yang diberikan kepada kelompok eksperimen menuntut para siswa untuk berperan secara aktif selama bermain. Dengan demikian, siswa dapat memasukkan kosakata baru yang diterima ke dalam memori jangka panjang, sehingga tidak mudah dilupakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan MacKenzie dan White (dalam Slavin, 2011) yang membuktikan bahwa strategi pengajaran yang aktif melibatkan siswa ke dalam pelajaran berperan dalam memori jangka panjang. Hasil observasi pada waktu penelitian memperlihatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada subjek penelitian yang mengalami peningkatan. Sebelum perlakuan berupa permainan *story card* diberikan, rata-rata subjek tidak mampu menjawab soal *pretest* pada sub kosakata *verb* dan masih banyak kesalahan dalam penulisan sub kosakata *noun* dan *number*. Pada waktu diberi perlakuan pertama berupa permainan *story card*, beberapa subjek terlihat tertukar dalam mengingat kosakata *chicken* dan *kitchen*. Namun, setelah diberi beberapa kali perlakuan, subjek mulai bisa membedakan dan berhasil mengambil kartu dengan kosakata yang tepat. Hasil *posttest* juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada kelompok eksperimen yang terlihat dari jawaban subjek pada sub kosakata *verb* yang sebelumnya lebih banyak dikosongkan (tidak diisi).

Gambar-gambar yang digunakan dalam *story card* cukup jelas dan menarik bagi subjek. Hal tersebut terlihat dari ekspresi gembira dari para subjek pada waktu diberi satu paket *story card*. Adanya ketertarikan subjek terhadap permainan *story card* menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga menimbulkan kesan-kesan yang mudah dipahami untuk selanjutnya disimpan dalam ingatan. Kesan-kesan yang bertahan dalam ingatan tersebut dapat dimunculkan kembali sewaktu dibutuhkan. Hal ini sesuai dengan unsur perbuatan mengingat, yaitu memahami, menyimpan, dan mereproduksi (Baharuddin, 2007).

Perlakuan berupa permainan *story card* diberikan sebanyak lima kali pertemuan untuk melihat pengaruh dari pengulangan informasi terhadap daya ingat anak. Pengulangan informasi merupakan salah satu cara untuk menyimpan informasi dalam memori jangka pendek ke dalam memori jangka panjang berdasarkan model pengolahan informasi Atkinson-Shiffrin (dalam Slavin, 2011). Memori jangka panjang merupakan bagian sistem memori yang menjadi tempat menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lama. Adanya pengulangan juga memberi kesempatan bagi anak untuk mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Pengucapan kata yang berulang-ulang oleh *reader* dan penulisan kosakata pada *story card* yang disertai gambar ilustrasi dari kosakata merupakan bentuk pengulangan yang dilakukan dalam permainan *story card*. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa dengan pengulangan sebanyak lima kali pertemuan dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khateni (2006), penggunaan media audio visual berpengaruh secara positif dalam meningkatkan kemampuan mengingat pada siswa SD. Hasil tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Muttaqien (2017) yang membuktikan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *vocabulary* siswa. Penelitian tentang permainan *story card* ini pun mendapatkan hasil yang sama, yaitu permainan *story card* yang menggunakan media *visual-auditory* berupa *cue card* yang dimodifikasi dalam bentuk permainan terbukti berhasil meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada siswa SD.

Keberhasilan permainan *story card* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada penelitian ini memperkuat alasan bahwa permainan *story card* dapat menjadi alternatif metode mengajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan diterapkan secara praktis dikalangan sekolah formal. Penerapan dapat dilakukan, baik untuk tujuan pengenalan kosakata awal bagi siswa, maupun untuk tujuan penanganan siswa yang menunjukkan hasil mengingat kosakata yang kurang maksimal dengan metode yang digunakan sebelumnya. Hasil penelitian ini dapat digunakan secara luas. Permainan *story card* cukup mudah untuk dimainkan karena dilengkapi dengan modul yang berisikan penjelasan mengenai permainan *story card* dan tata cara memainkannya. Pengajar juga dapat memodifikasi *story card* dengan kosakata lain, sehingga peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris dapat tercapai sebagaimana yang dihasilkan dalam penelitian ini yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris secara signifikan setelah lima kali pemberian perlakuan saja.

Ada beberapa hal yang menjadi keterbatasan selama melaksanakan penelitian, yaitu tidak adanya kontrol terhadap kondisi inteligensi subjek yang bisa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan subjek dalam memahami dan menyimpan informasi baru yang diberikan, pelaksanaan intervensi berupa permainan *story card*, yaitu pada pembuatan *content* atau pemilihan kosakata, tidak mengaplikasikan teori yang seharusnya dijadikan dasar dalam pengaplikasian, dan peningkatan skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris bisa jadi dikarenakan kalimat yang digunakan dalam permainan *story card* terlalu singkat dan mudah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon* dan *Mann Whitney U*, dapat disimpulkan bahwa permainan *story card* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada anak sekolah dasar. Hal tersebut terbukti dari hasil uji analisis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dengan nilai  $p < 0,05$ . Selain itu juga terdapat perbedaan skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen sebesar 16,04, sedangkan kelompok kontrol sebesar 7,59. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Baharuddin, H. (2007). *Psikologi pendidikan: Refleksi teoritis terhadap fenomena*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Djiwandono, P. I. (2009). *Strategi belajar bahasa Inggris : Belajar menyimak, membaca, menulis dan berbicara dengan taktis*. Jakarta: Indeks
- Ghasemi, B., & Hashemi, M. (2011). Foreign language learning during childhood. *Social and Behavioral Sciences*, 28, 872-876
- Gultom, E. (2015). English language teaching problems in Indonesia. *Proceeding: 7th International Seminar on Regional Education*, 3, 1234-1241

- Harmer, Jeremy. (2007). *The practice of english language teaching* (4<sup>th</sup> Ed.). England: Pearson Education Limited
- Hastanto, J. D. (2011). *Salah, metode pendidikan bahasa Inggris di SD dan TK*. Diunduh dari <http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2011/07/13/90814>
- Khateni, T. (2006). Pengaruh media audio-visual dan metode belajar kooperatif terhadap kemampuan mengingat. *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Klimova, B. F. (2015). Games in the teaching of english. *Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160
- Latipun. (2011). *Psikologi eksperimen*. Malang : UMM Press
- Marcellino, M. (2008). English language teaching in Indonesia: a continuous challenge in education and cultural diversity. *TEFLIN journal*, 19, 1, 57-69
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan media audio-visual dan aktivitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8, 1, 25-41
- Nurhayati, Eti. (2011). *Psikologi pendidikan inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Reed, S. K. (2011). *Kognisi: teori dan aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Setiyadi, A. B. (2006). *Teaching english as a foreign language*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu
- Seniati, L., Aries Y., & Bernadette N. S. (2011). *Psikologi eksperimen*. Jakarta: PT Indeks
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan praktik*. Jakarta: PT Indeks
- Stakanova, E., & Tolstikhina, E. (2014). Different approaches to teaching english as a foreign language to young learners. *Social and Behavioral Sciences*, 146, 456-460
- Upton, P. (2012). *Psychology express: Developmental psychology*. (Penerjemah: Noermalasari Fajar Widuri). Jakarta: Penerbit Erlangga