

**PENGUNAAN APLIKASI PERMAINAN KOSAKATA DARING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PADA PENGAJARAN BIPA
JARAK JAUH LEVEL PEMULA**

Christine Permata Sari
permatachristinesari@gmail.com

Lembaga Bahasa Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini menginvestigasi efektivitas penggunaan aplikasi permainan kosakata online untuk meningkatkan kemampuan menulis pada pengajaran BIPA jarak jauh pada pemelajar level pemula. Penelitian ini dilaksanakan bermula ketika satu murid BIPA mengalami kesulitan dalam menguasai kosa-kata dan memakainya sesuai dengan konteks yang tepat. Beberapa aplikasi yang digunakan adalah Quizlet, Quizizz, dan Wordwall. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Untuk mengetahui keefektifan aplikasi tersebut, awalnya murid mendapatkan latihan kosakata tertulis dengan hasil yang dicatat untuk mengetahui jumlah kesalahan (pre-test), lalu murid mendapatkan latihan interaktif dari aplikasi permainan kosakata daring tersebut. Selanjutnya untuk tahap terakhir, murid mendapatkan latihan kosakata tertulis sebagai post-test. Latihan pre-test dan post-test dilakukan beberapa kali di mana hasil penilaian tersebut terekam. Metode interview juga dilakukan pada penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi permainan kosakata daring murid lebih menguasai kosakata dan murid lebih mudah untuk menguasai kosakata dan memakainya sesuai dengan konteks yang benar. Hasil penilaian pre-test dan post-test juga menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan.

Kata kunci: aplikasi permainan kosakata daring, keterampilan menulis, kosakata

Abstract

This study investigates the effectiveness the use of online vocabulary game applications to improve writing skills in distance learning for BIPA learners in beginner level. This research was conducted when one BIPA student had difficulty in mastering vocabulary and using it in the right context. Some of the applications used are Quizlet, Quizizz, and Wordwall. This research method used a qualitative approach and descriptive methods. To find out the effectiveness of this application, students initially got written vocabulary exercises with the results recorded to find out the number of errors (pre-test), then students got interactive exercises from the online vocabulary game application. Furthermore, for the last stage, students got written vocabulary exercises as a post-test. A pre-test and post-test exercises were carried out several times in which the results of the assessment were recorded. The interview method was also carried out in this study. The results showed that by using the online vocabulary game application the students had better mastery of vocabulary and the students found it easier to master the vocabulary

Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing – Universitas Muria Kudus

and use it according to the correct context. The results of the pre-test and post-test assessments also showed a significant increase.

Key words: online vocabulary game application, writing skills, vocabulary

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa tidak bisa dipisahkan dari keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara. Empat keterampilan tersebut juga dikategorikan dalam kelompok, yaitu keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif yang terdiri dari keterampilan membaca dan mendengarkan, berkaitan dengan input yang pemelajar terima. Sedangkan keterampilan produktif yang terdiri dari keterampilan berbicara dan menulis berkaitan dengan output/ hasil yang pemelajar hasilkan.

Namun keterampilan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kosakata dan tata bahasa. Penelitian ini menginvestigasi efektivitas penggunaan aplikasi permainan kosakata daring yang membantu pemelajar BIPA dalam mengingat kosakata. Hal ini dikarenakan pemelajar mengalami kesulitan dalam menggunakan kata-kata dalam sebuah kalimat. Kata – kata yang dipakai terkadang tidak sesuai konteks dan pilihan kata lain dalam kalimat juga terkadang tidak sesuai. Selain itu pemelajar juga mempunyai kecenderungan untuk berada di “zona aman” dengan membuat kalimat dengan struktur sederhana dan menggunakan kata-kata yang hampir sama. Kosakata tersebut didapatkan dari review kata yang biasanya pemelajar dapatkan ketika sudah menyelesaikan materi ajar dalam sebuah level. Review kata diberikan sebelum tes akhir level. Review kata tersebut penting karena berisi kata-kata yang akan dipakai di review dan tes akhir level.

Untuk itu peneliti membuat beberapa latihan tambahan dengan menggunakan kata-kata dalam review kata. Hal ini dikarenakan pemelajar akan dapat lebih memahami penggunaan kalimat dalam konteks. Pemelajar akan lebih memahami makna kata dengan banyak praktik menulis atau membuat kalimat. Pemelajar harus mempunyai banyak paparan pada penggunaan kata-kata sehingga kalimat yang dibuat bisa senatural kalimat

yang diucapkan oleh penutur asli. Namun, pemelajar masih mengalami kesulitan dalam menggunakan kata-kata sesuai konteks padahal sudah dengan latihan tambahan. Karena hal ini, peneliti membuat latihan kosakata menggunakan aplikasi daring. Penelitian ini untuk melihat manfaat permainan kosakata dengan aplikasi daring karena ini memberikan pemelajar BIPA lebih banyak paparan. Aplikasi daring ini juga sangat membantu untuk pembelajaran jarak jauh di tengah masa pandemi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Peserta dalam penelitian ini adalah satu orang murid asing yang berasal dari Kolombia yang sedang belajar bahasa Indonesia. Peserta berada di level pemula dua (A2). Peserta penelitian/ pemelajar BIPA itu mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang dipelajari. Peneliti di sini juga berperan sebagai guru peserta (pemelajar).

Pada awalnya, setelah pemelajar menyelesaikan unit – unit pada level ini, beliau mendapatkan review kata yang berisi daftar kata yang berjumlah 200 kata. Kata – kata tersebut adalah kata – kata penting dalam setiap unit pada buku ajar. Ada delapan unit dan masing-masing unit ada 25 kata. Kemudian pemelajar membuat kalimat berdasarkan daftar kosakata tersebut. Selanjutnya guru menilai memeriksa kalimat yang dibuat oleh pemelajar. Karena kalimat yang dibuat kurang natural, peneliti membuat latihan tambahan agar murid lebih memahami makna kosakata. Peneliti membuat tiga latihan tambahan. Pada setiap latihan tambahan ada 10 kata yang diambil secara acak dari daftar review kosakata. Pada setiap latihan murid diminta membuat kalimat dan membuat cerita menggunakan kata-kata yang diberikan. Latihan tambahan pada tahap ini dimaksudkan sebagai *pre-test*. Dalam latihan ini peneliti menemukan pemelajar masih

mengalami kesulitan dalam menggunakan kata dalam kalimat sesuai konteks.

Selanjutnya peneliti membuat tiga kuis kosakata menggunakan tiga aplikasi daring yang berbeda, yaitu *Quizizz*, *Quizlet*, dan *Wordwall*. Setelah pemelajar menyelesaikan satu latihan tambahan (*pre-test*) dan sudah berdiskusi bersama, pemelajar akan mengerjakan satu kuis daring. Di dalam kuis daring ada penilaian secara otomatis, sehingga pemelajar dan peneliti bisa langsung mengetahui hasil.

Peneliti membuat beberapa permainan kosakata daring dengan menggunakan tiga aplikasi yang berbeda. Aplikasi tersebut adalah *Quizlet*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. Dalam permainan kosakata daring tersebut pemelajar diminta untuk mencari makna kata yang sesuai dan memilih kata yang cocok dalam kalimat rumpang. Pemelajar harus memilih kata yang cocok. Setelah selesai bermain kuis, pemelajar dan guru (peneliti) berdiskusi bersama tentang makna kata dan pemakaian kata dalam konteks. Murid mendapatkan lebih banyak pemodelan pemakaian kata dan mengetahui makna kata lebih dalam dari kuis daring.

Setelah mengerjakan kuis daring, peneliti memberikan latihan yang sama untuk memeriksa apakah pemelajar benar-benar memahami makna dan penggunaan sehingga pemelajar mampu memproduksi kalimat/ tulisan yang natural, dan memakai komponen dalam tata bahasa yang sudah dipelajari di level A2. Latihan ini dimaksudkan sebagai *post-test*. Hasil latihan ini akan dibandingkan antar skor pre-test dan post-test. Peneliti juga menganalisa struktur kalimat dan memeriksa apakah pemelajar menggunakan aspek tata bahasa yang sudah dipelajari pada level ini.

Siklus ini dilakukan selama tiga kali karena ada tiga latihan tambahan kosakata dan tiga kuis dalam tiga aplikasi daring yang berbeda. Pada akhir, peneliti juga melakukan wawancara tentang penggunaan aplikasi

daring dalam kuis kosakata untuk mengukuhkan hasil penelitian

Berikut detail metode pemberian latihan tambahan.

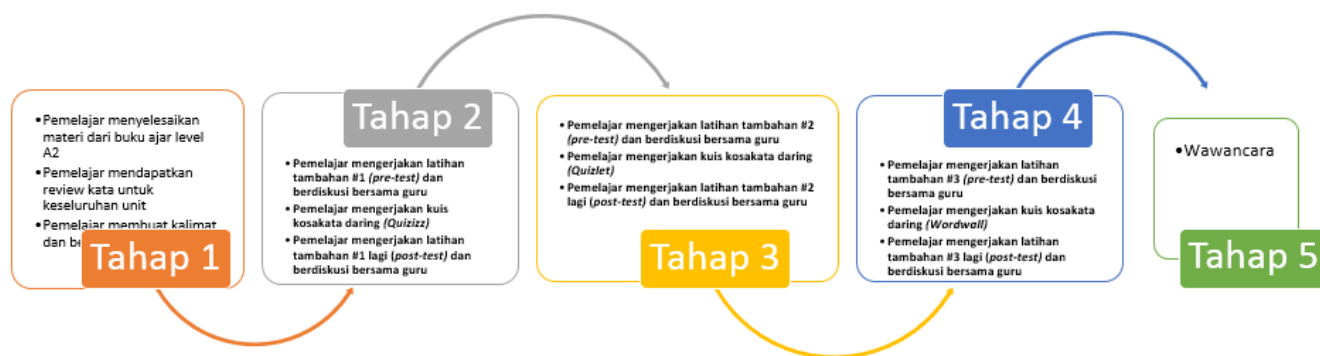


Diagram 1. Metode penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tarigan (1986) mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah suatu kegiatan produktif dan ekspresif di mana pemelajar menghasilkan produk dan mampu mengekspresikan ide dan gagasan mereka yang dituangkan pada tulisan.

Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Dalam kegiatan menulis diperlukan pengetahuan yang luas dan pola pikir yang logis

Pada tahap awal penelitian murid mendapatkan review kata level A2 secara keseluruhan. Total ada 200 kata, dan didapatkan pemelajar mengalami kesulitan dalam menghafal makna banyak kata dan penggunaan kata yang kurang sesuai dengan konteks. Selain itu, struktur kalimat yang dibuat juga masih sederhana dan berada di “zona aman” karena dalam wawancara pemelajar menyampaikan jika beliau takut membuat kesalahan dalam menulis kalimat. Sehingga kalimat yang diproduksi kurang cocok dengan level pemelajar yang sudah A2 di mana sudah beberapa tata bahasa yang sedikit kompleks seperti imbuhan ber-, me-, dan me-kan, konjungsi, dan struktur kalimat pasif. Kebanyakan dalam membuat kalimat dan

paragraph, pemelajar menggunakan kata ‘ada’, ‘suka’, ‘tidak’, dan ‘mau’. Berikut adalah contoh kalimat menggunakan kata bercetak tebal dalam daftar review kata.

- “Adik suka **bermain** bola.”
- “Saya mau **membeli** sabun.”
- “Ibu **mencari** sendok besar.”
- “Saya tidak **suka** uang habis.”
- “Saya tidak **melihat** hasil.”

Dari contoh di atas, pemelajar membuat kalimat dengan struktur kalimat sederhana, juga kalimat terkadang kurang natural seperti kalimat “Ibu **mencari** sendok besar.” Seperti yang kita ketahui ada beberapa jenis sendok, seperti sendok teh, sendok makan, sendok sayur, dan yang lain. Tidak banyak penutur asli yang berkata “sendok besar”. Mereka akan menyebutkan jenis sendok yang mereka inginkan. Di kalimat lain “Saya tidak **melihat** hasil.” Juga terdengar kurang natural karena biasanya penutur asli akan menjelaskan hasil apa, contohnya, “Saya tidak bisa melihat hasil kompetisi itu.”

Sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Tarigan (1986 : 22) bahwa pengajaran keterampilan berbahasa bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan berbahasa; terampil berbahasa dan menulis dalam bahasa Indonesia yang baik, benar dan baku, serta melihat ada kesalahan dalam penggunaan kata yang mana kurang sesuai konteks, peneliti menyiapkan tiga set latihan kosakata tambahan dan kuis kosakata daring sehingga peserta mempunyai banyak latihan untuk menulis

dan memproduksi banyak kalimat yang benar dan natural. Kegiatan ini membantu pemelajar untuk meningkatkan keterampilan menulis. Keterampilan menulis dapat dikuasai melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Berikut adalah analisis latihan

Tabel 1. Analisis Latihan Tambahan Kosakata

Keterangan	Kata - kata	Skor Pre-Tes	Keterangan	Skor Post-Tes	Keterangan
Latihan Kosakata Tambahan #1	pesta, sederhana, menghibur, sebelum, kemudian Mengundang, penting persiapan, sesudah, manis	66	<p>Kalimat yang dibuat masih sederhana. Kebanyakan memakai kata ‘ada’ dan ‘mau’</p> <p>Terkadang tidak ada subjek dalam kalimat.</p> <p>Kalimat yang dibuat juga berdasarkan hasil terjemahan dalam bahasa Inggris.</p> <p>Kalimat kurang natural, contoh: Adik membersihkan gigi → (seharusnya) Adik membersihkan kamar. Jika ingin memakai kata ‘gigi’, tidak memakai kata ‘membersihkan’ tetapi ‘menyikat’.</p>	80	<p>Struktur kalimat sudah lebih kompleks. Diksi yang dipakai sudah sesuai konteks</p>
Latihan Kosakata Tambahan #2	kira-kira, jenis, memang, mudah, lalu, batuk, manfaat, obat, sembuh, setelah itu	70	<p>Ada kesalahan pada penggunaan imbuhan.</p> <p>Ada kesalahan pada penggunaan pronomina dan kalimat masih sederhana. Contoh kalimat: Saudara-saudara saya akan mengadakan pesta pada hari Jumat. Tempat ini kira-kira seratus meter dari rumah Anda.</p>	85	<p>Kalimat sudah menggunakan konjungsi yang dipelajari di level. Kalimat sudah lebih terstruktur Penggunaan struktur pasif sudah lebih tepat.</p>

Latihan Kosakata Tambahan #3	Pengiriman, menimbang, petugas, karena, aman, langsung, mengirim, dan, membawa, mengambil	74	Pada latihan tambahan ini pemelajar masih bingung penggunaan ‘ada’ dan ‘adalah’. Beberapa kata dipakai kurang sesuai, contohnya: Situasi virus korona, petugas <u>bisnis</u> bekerja di rumah. → Ketika situasi virus corona, banyak petugas asuransi yang bekerja di rumah. Ibu itu menimbang dengan <u>sistem tradisional</u> . → Ibu itu menimbang sayur dan buah dengan timbangan tradisional	90	Struktur kalimat sangat bagus dan natural. Cerita yang dibuat sudah ada koherensi antara satu kalimat dengan kalimat yang lain.
------------------------------	---	----	---	----	--

Dari tabel di atas, peneliti menemukan bahwa dengan permainan kosakata daring, hal itu bisa memotivasi pembelajar dan membantu pemelajar untuk memahami topik. Hal tersebut ditunjukkan dengan naiknya nilai *post-test* pemelajar jika dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Puspitasari dkk. (2018) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi peserta didik.

Fitur dalam permainan kosakata daring dan tampilan aplikasi membantu pemelajar dalam mendapatkan pemodelan dalam membuat kalimat. Menurunnya jumlah kesalahan yang dibuat oleh pemelajar dalam *post-test* menunjukkan bahwa aplikasi permainan kosakata daring mempunyai dampak positif bagi pemelajar. Aurora & Effendi (2019) juga menyampaikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran e-learning dengan motivasi belajar mahasiswa

SIMPULAN & SARAN

Dari hasil wawancara pemelajar menyampaikan bahwa kuis daring ini sangat membantu dia dalam memahami makna kata dan penggunaan kalimat sesuai konteks karena mendapatkan paparan lebih banyak tentang penggunaan kata. Tampilan kuis juga menarik sehingga hal tersebut memotivasi pemelajar untuk mempelajari kata-kata ini. Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, ada kenaikan pada hasil *post-test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 05(02), 11–16.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i2p%25p.243>
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.