

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Baku Dan Tidak Baku Melalui Model Kooperatif Tipe *Index Card Match* Menggunakan Aplikasi *Zoom* Kelas Vi

Dini Indrawati

¹ Program Studi Pendidikan MIPA, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

¹ SDN Bahagia 06 Kebalen, Babelan, Bekasi

Article Info

Article history:

Received: 28 Mei 2022

Revised: 21 September 2022

Accepted: 26 September 2022

Keywords:

Penguasaan Kosakata;

Model Kooperatif;

Aplikasi Zoom;

ABSTRACT

In the learning process, the teacher is expected to provide teaching which is easily understood by students. However, there are some teachers who have not implemented the learning model in every learning process. The solution which can be taken by teachers is to use the index card match learning model. The index card match learning model or matching pair cards is one type of cooperative learning. The index card match learning model is varied by utilizing card media in order to improve student learning outcomes in mastering standard and non-standard vocabulary. This study aims to determine teacher and student activities, student learning outcomes, and student responses. The subjects in this study were sixth grade students of SDN Bahagia 06, totaling 20 students. The data collection instrument was carried out using teacher and student activity observation sheets, tests, and student questionnaires/response sheets. Data analysis used descriptive statistics of percentages. The result of this study indicates that the result of observing teacher activities in the first cycle obtained an average value of 3.46, which is a moderate category. The second cycle obtained an average score of 4.83, which is an excellent category, and the third cycle obtained an average score of 4.94, which is an excellent category. On the other hand, the student activities in the first cycle obtained an average score of 3.40, which is a moderate category, the second cycle obtained an average value of 4.75, which is an excellent category, and in the third cycle the average score was 4.91, which is an excellent category. Moreover, student learning outcomes using the index card match model in the first cycle obtained 70%, which is a good category, then it increased in the second cycle by acquiring 90%, which is an excellent and a perfect category, and in the third cycle acquired 100% of the student completion in learning process, which is an excellent category.



© 2022 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

Dini Indrawati

Email: indrawatidhinie28@gmail.com

PENDAHULUAN

Di Sekolah dasar terdapat berbagai macam pembelajaran bidang studi yang kurang diminati oleh siswa, salah satunya adalah pembelajaran B.Indonesia. Menurut peneliti hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pertama, banyak siswa yang belum mengetahui manfaat dari pelajaran yang akan dia pelajari. Kedua, pembelajaran hanya berlangsung satu arah saja sehingga menimbulkan kebosanan. Maksudnya pembelajaran hanya berlangsung dengan penyampaian materi oleh guru dan

siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan. Ketiga, penjelasan materi hanya dilakukan dengan cara yang sederhana tanpa menggunakan alat bantu peraga yang akan memudahkan proses pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan siswa. Hal ini terlihat dari tes atau latihan yang diberikan guru kepada siswa, dari semua soal yang diberikan oleh guru hanya beberapa siswa yang mendapatkan hasil yang bagus atau memuaskan.

Menurut pengamatan peneliti, dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia di kelas VI SDN Bahagia 06, penguasaan terhadap kosakata baku masih rendah. Hal ini disebabkan guru lebih banyak memberikan keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia. Terbukti dari hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata baku dan tidak baku hanya mencapai nilai rata-rata 60, sedangkan KKM pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SDN Bahagia 06 adalah 70.

Proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah. Pembelajaran kooperatif yang difokuskan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *index card match*, dimana siswa lebih dominan dalam proses belajar serta lebih bertanggungjawab terhadap kewajiban atas dirinya untuk tim kelompok masing-masing. Model pembelajaran kooperatif *index card match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu. Model pembelajaran ini mengandalkan kartu sebagai media dalam proses pembelajaran. Kartu yang digunakan sudah memiliki soal dan kunci jawaban.

Tujuan dilakukannya penelitian ini Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *index card match* menggunakan aplikasi Zoom akan meningkatkan penguasaan kosakata baku dan tidak baku dalam pembelajaran daring di kelas VI SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi. Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat memberikan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan proses pembelajaran. Demikian pula dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah.

Menurut Soedjito kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis. Kosakata merupakan alat pokok yang dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, karena kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat, mengutarakan pikiran, dan perasaan dengan sempurna, baik secara lisan maupun tertulis. Kata baku adalah kata yang cara pengucapan ataupun penulisannya sesuai dengan kaidah-kaidah yang dibakukan. Bahasa Indonesia baku adalah ragam bahasa Indonesia yang digunakan dalam situasi formal atau resmi secara tertulis.

Kosakata tidak baku adalah ragam bahasa yang cara pengucapannya atau penulisannya tidak memenuhi kaidah-kaidah standar kata baku. Kata tidak baku adalah kata yang cara pengucapannya atau penulisannya tidak memenuhi kaidah - kaidah umum, tidak sesuai dengan pedoman ejaan, tata bahasa atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Dalam pembelajaran siswa perlu membentuk kelompok untuk saling bekerjasama dan tolong menolong sesama siswa. Menurut Slavin (2005) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. Tujuan pembentukan kelompok para siswa harus terdiri dari berbagai variabel seperti jenis kelamin, suku, kelas sosial, agama, kepribadian, kecakapan bahasa, kerajinan dan perlu keterampilan kolaboratif, misalnya kemampuan para siswa dalam berkomunikasi, memberikan alasan, berargumentasi, menjaga perasaan siswa lain, dan saling bertoleransi.

Sedangkan menurut Isjoni (2013) pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Ini merupakan sikap sosial siswa dalam kelompoknya untuk saling bekerjasama dan membantu siswa yang memiliki tingkat kemampuan rendah. Siswa yang memiliki kecerdasan tinggi membantu siswa yang berkemampuan rendah agar tercapainya kesuksesan kelompok.

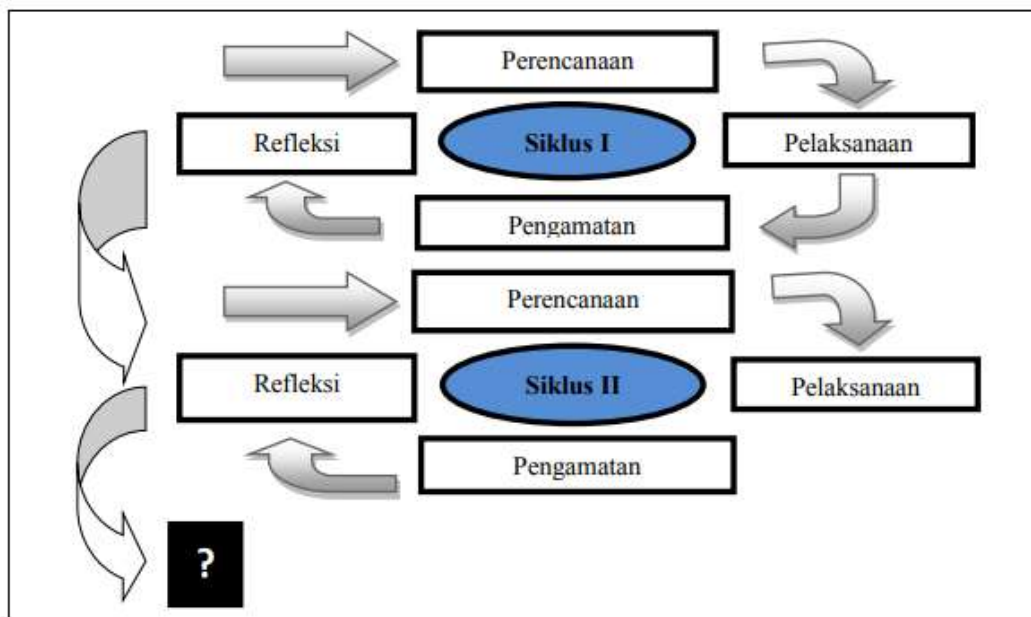
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki latar belakang yang berbeda. Belajar dalam kelompok kecil mendorong terciptanya kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan komunikasi, interaksi edukatif dua arah dan banyak arah. Model pembelajaran *index card match* merupakan model pembelajaran yang mengandalkan kartu sebagai media pembelajarannya.

Zoom merupakan salah satu layanan konferensi video yang berbasis cloud computing. Aplikasi ini mengizinkan penggunaannya untuk dapat bertemu dengan orang lain via virtual, baik dengan video call, suara, ataupun bahkan dengan memakai keduanya. Hal menarik dengan memanfaatkan aplikasi ini, anda dapat merekam kegiatan konferensi video tersebut yang dapat anda lihat lagi nantinya.

Cara menggunakan aplikasi ini tergolong cukup mudah. Hal ini dikarenakan aplikasi *Zoom* dapat digunakan melalui ponsel maupun pada komputer atau PC. Selain itu, aplikasi *Zoom* dapat anda gunakan secara gratis pada perangkat siswa maupun guru. Langkah pertama yang harus anda tempuh sebelum dapat menggunakan aplikasi *Zoom* adalah dengan mendownloadnya pada perangkat.

METODE

Adapun jenis rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas atau dalam bahas Inggris disebut dengan istilah *classroom action reseach*, artinya peneliti terlibat/beraktivitas langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas VI SDN Bahagia 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi yang berjumlah 20 siswa dengan banyak siswa perempuan sebanyak 10 siswa dan laki-laki sebanyak 10 siswa. Tahun Ajaran 2020/2021. Penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* diberikan kepada siswa kelas VI SDN Bahagia 06.



Penelitian dilakukan dalam dua siklus dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pembelajaran dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* serta penilaian menggunakan *Google Formulir*. Untuk pengumpulan data selama penelitian perbaikan pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen yaitu lembar observasi, tes dan lembar angket.

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran dan melakukan refleksi mengenai kekurangann dan kelebihan dari proses pembelajaran yang baru saja berlangsung agar proses pembelajaran selanjutnya dipersiapkan lebih baik. Tes yaitu sejumlah soal yang mencakup

materi pokok bahasan yang diajarkan atau yang telah dipelajari. Adapun tes yang dibuat berbentuk isian sebanyak 1 soal dan memiliki jawaban 10 dan angket dilakukan melalui google formulir. Sedangkan Angket yang digunakan yaitu meminta responden/siswa untuk memilih alternatif yang sudah ditentukan dengan *menchek-list*. Untuk alternatif jawaban dalam angket ini ditetapkan skor yang diberikan untuk masing-masing pilihan dengan menggunakan modifikasi skala Guttman. Dengan demikian dalam penelitian ini responden/siswa dalam menjawab pertanyaan hanya ada 2 kategori di antaranya "Ya atau Tidak", dari jawaban tersebut memiliki bobot skor 1 apabila jawaban benar dan apabila jawaban salah maka skor yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *index card match* pada Penelitian Tindakan Kelas ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan hasil bahwa siswa tidak menguasai kosakata baku dan tidak baku. Sebagai bentuk solusi terhadap permasalahan itu, maka terapkan model pembelajaran *index card match* pada siswa kelas VI SDN Bahagia 06.

Aktivitas Guru

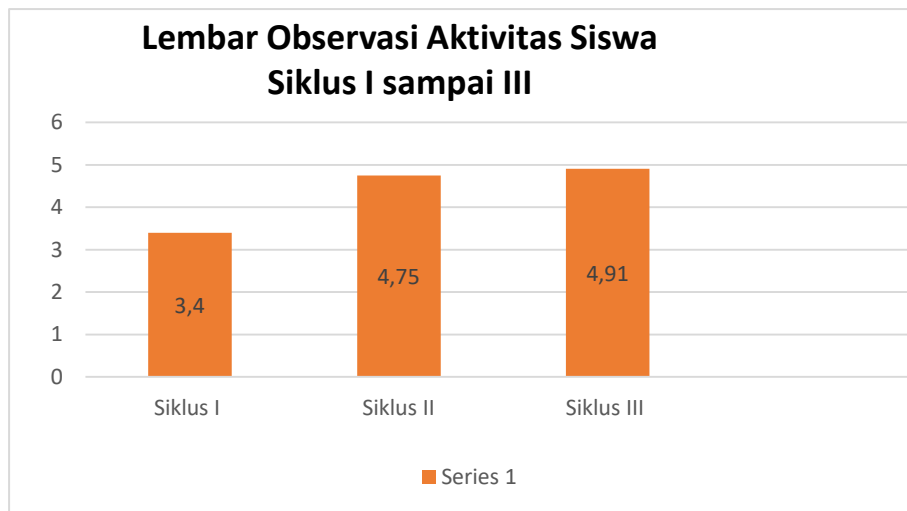
Penelitian terhadap aktivitas guru dalam mengajar dengan penerapan model *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baku dan tidak baku kelas VI SDN Bahagia 06 dilaksanakan dalam tiga siklus. Berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Sesuai dengan data aktivitas guru pada siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diperoleh dari pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 3,46 (Cukup) , siklus II adalah 4,83 (Sangat Baik), dan siklus III adalah 4,94 (Sangat Baik).

Diagram 1 Perbandingan hasil observasi aktivitas guru siklus I sampai siklus III



Aktivitas Siswa

Penelitian terhadap aktivitas siswa dalam mengajar dengan penerapan model *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baku dan tidak baku kelas VI SDN Bahagia 06 dilaksanakan dalam tiga siklus. Berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Sesuai dengan data aktivitas siswa pada siklus menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang diperoleh dari pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 3,40 (Cukup) , siklus II adalah 4,75 (Sangat Baik), dan siklus III adalah 4,91 (Sangat Baik). Hasil data menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *index card match*.

Diagram 2 Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa siklus I sampai siklus III

Hasil Belajar Siswa

Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa hasil ketuntasan belajar individual dan klasikal yang diperoleh dari siklus I dengan menggunakan model index card match adalah sebesar 70% (baik) yaitu dari 20 siswa terdapat 14 siswa yang tuntas dalam belajar secara individu karena berhasil mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 70. Dari hasil penelitian pada siklus II dengan menggunakan model index card match adalah sebesar 90% (sangat baik) yaitu dari 20 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas dalam belajar secara individu karena berhasil mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus II sudah tercapai. Namun, peneliti masih ingin melakukan penelitian 1 siklus lagi agar pencapaian yang dihasilkan dapat secara maksimal. Maka dari itu dari hasil penelitian siklus III dengan menggunakan model index card match adalah sebesar 100% (sangat baik) dimana dari 20 siswa keseluruhan siswa tuntas dalam belajar secara individu karena berhasil mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan siswa pada siklus III secara klasikal sudah tercapai secara sempurna dan pembelajaran dikatakan berhasil.

Diagram 3 Ketuntasan belajar dari siklus I sampai siklus III

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis hasil penelitian tentang penerapan model *index card match* terhadap aktivitas guru dan siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baku dan tidak baku di kelas VI SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi dapat disimpulkan penguasaan kosakata siswa melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting* meningkat dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III mengalami ketuntasan secara maksimal. Respon siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *index card match* pun, banyak siswa yang tertarik dan memberikan banyak respon yang positif

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainab. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budi, Santoso Nugroho dan Sri Purnama Agustina. (2014). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Index CardMatch*. Journal. Volume 2, No.3, <http://translationjournal.net/journal/65naive.htm>, 18 September 2017.
- Depdikbud. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gunarsah, singgih. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia
- Hasan, Alwi Dkk. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Robert. E. Slavin. (2005). *Cooperative Learning: Theory Reserch And Practice*, Bandung: Nusa Media.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*, Depok : Raja Grafindo Persada
- Suhardjono. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Zaini Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- <https://www.dewaweb.com/blog/zoom-meeting/> diakses tanggal 15 September 2020