

Perspektif Mahasiswa terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan *Taboo*

¹Agnira Rekha, ²Pipit Mulyah, ³Dwi Ilmiani

¹Universitas Tidar

²STAI Sufyan Tsauri Majenang-Cilacap

³SMK 2 Pekalongan

e-mail: agnirarekha@untidar.ac.id

Abstrak

Kosa kata merupakan bagian yang primer dari pemerolehan bahasa. Di dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, pembelajaran kosakata diperlukan untuk menarik minat siswa agar dapat menguasai bahasa Inggris dengan tepat. Peningkatan kosa kata dapat diberikan dengan penyampaian media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, agar siswa senang belajar. Salah satunya adalah permainan Taboo. Permainan tebak kata ini bertujuan untuk melatih pemerolehan kosa kata baru bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan metode deskriptif kualitatif. Dengan menyebar angket kepada 32 siswa yang digunakan sebagai instrument penelitiannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa bahasa Inggris terhadap permainan Taboo dengan peningkatan kosa kata ini positif.

Kata Kunci: kosakata, permainan, taboo

Abstract

Vocabulary is a primary part of language acquisition. In English as a foreign language in Indonesia, vocabulary learning is needed to attract students' interest in order to master English properly. Increasing vocabulary can be provided by delivering interactive and creative learning media, so that students enjoy learning. One of them is the game Taboo. This word guessing game aims to practice the acquisition of new English vocabulary. The research method used is descriptive qualitative method. By distributing questionnaires to 32 students who were used as research instruments. The results showed that the English students' perception of the Taboo game with increased vocabulary was positive.

Keywords: game, Taboo, vocabulary

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang perlu dipelajari di Indonesia. Menurut Tarigan (1990:3) yang dikutip oleh (Andriana, Y; Fanani, 2014) mengemukakan fungsi bahasa adalah suatu kenyataan bahwa manusia mempergunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup ini. Penguasaan Bahasa Inggris sebagai komunikasi yang vital masih perlu ditingkatkan di institusi – institusi pendidikan tidak terkecuali pendidikan tinggi / universitas. Mahasiswa sebagai generasi muda diharapkan dapat selalu mengikuti perkembangan bahasa yang ada di dunia saat ini.

Beberapa cara untuk menarik minat mahasiswa dalam penggunaan Bahasa Inggris pun mulai dilakukan. Salah satunya yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Teori Piaget (1962) dalam artikel (Yus, 2013) menjelaskan bahwa bermain

bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang.

Bermain sambil belajar juga dibutuhkan tidak hanya pada siswa yang berada di sekolah dasar maupun sekolah menengah, tetapi kebutuhan untuk bermain dan belajar juga dibutuhkan oleh mahasiswa. Mereka akan lebih tertarik untuk mempelajari sesuatu dengan media dan sarana yang tepat. Metode yang diberikan pada perkuliahan pun dapat dibuat lebih menarik dengan media-media interaktif agar *engagement* antara dosen dan mahasiswa dapat terjalin.

Pemberian media pembelajaran yang interaktif dapat menambah keingintahuan mahasiswa terhadap apa yang sedang mereka pelajari. Salah satunya adalah kosakata. Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa; juga kemampuan kata – kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis (Ratna Susanti, 2019). Belajar kosakata bahasa Inggris membutuhkan kebiasaan dan juga kekonsistenan peserta didik agar “bank kosakata” mereka bertambah. Terlebih lagi, jika kosakata mereka terbatas, mereka pun akan mengalami kesulitan dalam memahami ucapan maupun bacaan berbahasa Inggris.

Nagy dan Stahl dalam artikel (Fitra Ramadani, 2017) menjelaskan tentang pentingnya mengetahui kosakata yaitu orang yang mengetahui lebih banyak kata, pasti bisa berbicara, dan bahkan bisa berpikir, lebih tepatnya tentang dunia. Orang yang mengerti istilah *scarlet* (merah tua), *azure* (biru langit), dan *indigo* (biru laut) bisa berpikir tentang warna dengan cara berbeda daripada orang yang (pengetahuannya) sebatas pada *red* (merah) dan *blue* (biru). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh McCarty dan O'Dell (1999:4) dalam (Fitra Ramadani, 2017) yang menyebutkan bahwa andai saja kita tidak mengenal atau mengerti *vocabulary*, pasti banyak sekali yang kita belum bisa pahami dalam bidang ilmu bahasa.

Mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris, sebagai subyek penelitian ini, mereka dituntut untuk menguasai banyak kosakata agar dapat memahami perkuliahan dengan tepat. Namun, mereka masih mengalami kendala dalam pemerolehan kosakata yang ada. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menyimpulkan ada beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa kesulitan menambah kosakata Bahasa Inggris yang baru, yaitu kurangnya motivasi ataupun target yang ingin diraih dalam pembelajaran, kurangnya kesempatan dalam berlatih, lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta penggunaan media pembelajaran yang monoton.

Proses pembelajaran dan pengajaran yang menarik ditentukan oleh media pembelajaran yang tepat dengan suatu materi. Sebagai contoh, empat ketrampilan yang ada dalam bahasa Inggris seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, masing – masing membutuhkan media yang sesuai agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad A, 2011)

Salah satu media yang dapat menambah kosakata mahasiswa pendidikan bahasa Inggris adalah dengan permainan Taboo. Menurut Fitriana (2017) permainan Taboo adalah permainan tebak kata yang dilakukan secara berpasangan

maupun secara berkelompok. Sejalan dengan Fitriana, Parut (2017) mendefinisikan Taboo sebagai permainan tebak kata, siswa harus dapat menebak kata yang disembunyikan, dan siswa tidak boleh menyebutkan kata – kata yang tertulis di kartu Taboo.

Permainan ini adalah permainan yang menggunakan kartu dengan berisikan topik – topik tertentu. Dalam topik tersebut, ada target kata dan kata terlarang. Target kata adalah kata yang harus dapat dideskripsikan tanpa menyebutkan kata terlarang. Kata terlarang adalah kata – kata yang dihindari saat mendeskripsikan target kata. Sebagai contoh pada Gambar 1, target katanya adalah *whistle* (siulan), kata terlarangnya yaitu *noise* (kebisingan), *blow* (meniup), *referee* (wasit), *lips* (bibir), dan *sound* (suara).



Gambar 1. Kartu Taboo

Mahasiswa diberikan kartu tersebut, lalu mencoba untuk mendeskripsikan *whistle* dengan menggunakan kosakata yang mereka ketahui kepada teman-temannya, tanpa menyebutkan *noise*, *blow*, *referee*, *lips* dan *sound*. Jika mahasiswa tersebut menyebutkan salah satu kata terlarang, maka permainan Taboo tidak berhasil. Pada permainan Taboo, mahasiswa diharapkan untuk memahami makna kata-kata tersebut (baik target kata maupun kata terlarang) dengan lebih baik sehingga mereka dapat menjelaskannya dengan cara yang efektif. Permainan ini dapat membantu meningkatkan kosakata mahasiswa dan juga mengenalkan mereka dengan kosakata baru. Dalam permainan Taboo, mahasiswa dilarang untuk menggunakan gestur ataupun menunjuk benda yang sekiranya berhubungan dengan kata dalam kartu. Permainan ini pun melatih konsentrasi dengan cara menyimak instruksi dari pemain yang mendeskripsikan dan dijawab oleh teman yang lain.

Sebuah permainan akan menimbulkan beberapa persepsi pemainnya. Persepsi dapat diartikan sebagai suatu sudut pandang seseorang dalam menilai hal secara subjektif. Menurut Zhafira et al. (2020) persepsi merupakan proses pengintepretasian stimulus yang diterima oleh panca indera menjadi suatu pemahaman. Persepsi menunjuk pada suatu proses penerimaan decoding spoken, tertulis atau signed input (Crystal, 2008) dikutip dalam Barakati (2013). Dalam artikel yang sama, Wesely (2012) mengklaim persepsi pelajar umumnya terkait dengan dua target: persepsi diri mereka sendiri dan persepsi dari situasi belajar.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang mengambil permainan Taboo dalam pengajaran. Yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2017) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Permainan Taboo terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik

tahun ajaran 2016/2017. Dalam penelitian tersebut, penulis bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media Taboo, pengaruh penggunaan media Taboo, dan respon siswa terhadap media Taboo. Pelaksanaan penelitian tersebut dengan metode kuantitatif yaitu *true experimental design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, serta angket. Hasil dari penelitian ini adalah permanan Taboo dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis hanzi dan pembelajaran menggunakan media Taboo sangat efektif.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Parut (2017) yang berjudul Penerapan Media Permainan Kartu Taboo dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri Driyorejo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media Taboo dalam ketrampilan berbicara siswa kelas X. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi siswa dan angket respon siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan ini mendapat respon yang positif dari siswa. Taboo juga memotivasi siswa untuk berbicara dalam bahasa Jerman.

Beberapa perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya menggunakan permainan Taboo untuk mengajar menulis kata dan juga melatih ketrampilan berbicara, sedangkan penelitian ini fokus dan lebih mendalam ke peningkatan kosakata bahasa Inggris. Kedua penelitian sebelumnya juga diujikan kepada siswa SMA, sedangkan permainan Taboo pada penelitian ini diujikan pada mahasiswa di perguruan tinggi.

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti memformulasikan suatu permasalahan yaitu bagaimana persepsi mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui permainan Taboo.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mengkaji persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Tidar mengenai permainan Taboo dalam peningkatan kosakata baru bahasa Inggris. Moleong (2011) yang dikutip oleh Khasanah & Syarifah (2021) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sejumlah 32 mahasiswa telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon mahasiswa. Angket respon mahasiswa disebar secara daring menggunakan *Google Form* yang berisikan 10 pertanyaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan angket respon. Selanjutnya, data akan dianalisis dengan menggunakan model interaktif kualitatif, yaitu reduksi data, display data serta penarikan dan kesimpulan (Saldana dkk, 2014) yang dikutip Khasanah & Syarifah (2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengambilan data, pengolahan data dan analisis data, hasil penelitian ditunjukkan pada penjelasan berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa

Pernyataan	SS	S	KS	TS
1. Bagi Saya, belajar kosakata Bahasa Inggris yang baru tidak mudah.	12.5%	46.9%	37.5%	3.1%
2. Menurut saya, belajar kosakata Bahasa Inggris harus menyenangkan.	75%	15.6%	-	9.4%
3. Permainan Taboo (kartu tebak kata) membantu saya belajar kosakata yang baru.	53.1%	34.4%	9.4%	3.1%
4. Bagi saya, permainan Taboo salah satu media yang tepat untuk membantu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris.	37.5%	50%	9.4%	3.1%
5. Permainan Taboo merupakan permainan yang mudah dimainkan.	46.9%	31.3%	18.8%	3.1%
6. Permainan Taboo berisi kata – kata yang menambah kosakata saya.	46.9%	40.6%	6.3%	6.3%
7. Media permainan Taboo sangat inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat saya dalam belajar kosakata.	37.5%	43.8%	15.6%	3.1%
8. Media permainan Taboo juga sangat menyenangkan, selain itu juga tidak membosankan dalam pembelajaran Kosakata yang baru	56.3%	28.1%	12.5%	3.1%
9. Dalam permainan Taboo saya harus berkonsentrasi mencari kata yang baru	68.8%	21.9%	6.3%	3.1%
10. Saya merasa terpacu untuk mendapatkan kosakata yang baru tanpa mengucapkan kata – kata terlarang di kartu Taboo.	43.8%	43.8%	6.3%	6.3%

Hasil angket pada Tabel 1, pernyataan pertama menunjukkan bahwa sebanyak 4 orang merasa sangat setuju, 15 orang responden setuju bahwa belajar kosakata Bahasa Inggris yang baru tidak mudah, sedangkan sebanyak 12 orang mengaku kurang setuju, dan 1 orang mengaku tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir sebagian besar responden masih kesulitan untuk belajar kosakata bahasa Inggris yang baru.

Selanjutnya, hasil menunjukkan bahwa 24 orang sangat setuju dan 5 orang setuju dengan pernyataan kedua, dimana pembelajaran kosakata harus menyenangkan. Hasil ini pun didukung oleh Sholikhah (2019: 332) yang mengatakan belajar bahasa asing harus menyenangkan, alamiah, tidak membosankan dan tidak membuat anak tertekan.

Pada pernyataan ketiga, sebagian besar responden yaitu sejumlah 17 dari 32 orang berpendapat sangat setuju terhadap pernyataan Permainan Taboo membantu saya belajar kosakata yang baru. Sebanyak 11 orang juga setuju terhadap pernyataan tersebut. Namun, ada 4 orang yang menyatakan tidak setuju. Hal ini membuktikan bahwa permainan Taboo dapat membantu sebagian besar siswa untuk mendapat kosa kata yang baru.

Hasil dari pernyataan keempat, 12 orang berpendapat sangat setuju dan 16 orang responden setuju bahwa permainan Taboo adalah salah satu media yang tepat untuk membantu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Hasil pernyataan kelima menyebutkan bahwa permainan Taboo merupakan permainan yang mudah dimainkan. Terdapat 15 orang sangat menyetujui pendapat tersebut dan 10 orang mengatakan setuju terhadap pernyataan tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat salah satu responden, yaitu *"It's a fun experience for me"*.

Hasil dari pernyataan keenam menunjukkan bahwa sebagian besar yaitu 15 orang berpendapat sangat setuju dan 13 orang berpendapat setuju bahwasanya permainan Taboo berisi kata – kata yang menambah kosakata mahasiswa. Selanjutnya data pernyataan ketujuh menyimpulkan bahwa ada 14 orang setuju dan 12 orang sangat setuju dengan pernyataan media permainan Taboo sangat inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat saya dalam belajar kosakata. Hal ini juga didukung oleh pernyataan salah satu responden *"Saya sangat mentukainya karena seru dan interaktif. Selain itu saya juga dapat belajar bahasa inggris sambil bermain sehingga tidak membosankan."*

Pernyataan kedelapan menyebutkan bahwa sebanyak 18 orang mengatakan sangat setuju dengan statemen media permainan Taboo juga sangat menyenangkan, selain itu juga tidak membosankan dalam pembelajaran kosa kata yang baru. Ditambah dengan 9 orang yang berpendapat setuju tentang statemen tersebut. Hal ini didukung oleh salah satu statemen dari responden yang mengatakan bahwa *"permainan yang cukup seru dan membuat tidak bosan saat belajar kosa kata baru dan menurut saya dengan permainan Taboo, kita cenderung mudah menghafal kosakata"*

Selanjutnya, tantangan dari permainan Taboo dalam pemerolehan kosa kata baru yaitu pemain harus berkonsentrasi mencari kata yang baru. Hal ini didukung dengan hasil respon 22 siswa yang mengatakan sangat setuju dengan statemen tersebut. Konsentrasi merupakan proses belajar yang diperlukan dalam menambah kosakata yang ada. Statemen yang terakhir atau ke sepuluh mendapat tanggapan yang hamper sama yaitu 14 orang sangat setuju dan 14 setuju bahwasanya dalam permainan Taboo mereka merasa terpacu untuk emndapatkan kosakata yang baru tanpa mengucapkan kata – kata terlarang di kartu Taboo.

CONCLUSION

Dari hasil angket respon siswa dan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan Taboo yang diberikan kepada mahasiswa bahasa Inggris Universitas Tidar cukup efektif, mendapat respon yang positif dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kosa kata. Persepsi mahasiswa dalam penggunaan permainan Taboo menunjukkan respon yang baik dan mereka bersemangat dalam mempelajari kosa kata dengan cara bermain. Dengan menggunakan permainan taboo secara teratur, siswa dapat meningkatkan kosakata mereka dan keterampilan bahasa Inggris secara keseluruhan. Hal ini dapat membantu mereka dalam berkomunikasi dengan lebih efektif dalam bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami bahasa Inggris secara keseluruhan.

REFERENCES

- Andriana, Y; Fanani, U. Z. (2014). HIKARI: E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya HIKARI: E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya. *E-Journal Pengajaran Jepang Unesa, 1*, 1–7.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Barakati, D. P. (2013). Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi, 1*(1), 1–13. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/1820>
- Fitra Ramadani, M. A. (2017). *Pelatihan Dan Pengajaran Pentingnya Kosakata Bahasa Inggris kepada Anak-Anak Panti Asuhan Sentosa*.
- Fitriana, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Taboo terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016 / 2017 Nurul Fitriana, 4*, 1–7.
- Khasanah, S. U., & Syarifah, A. (2021). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Sunan Ampel Surabaya Terhadap Pembelajaran Daring Via Zoom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2*(1), 23–33. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.70>
- Parut, A. D. (2017). Penerapan Media Permainan Kartu Taboo dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo. *Laterne*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/20025>
- Ratna Susanti. (2019). Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa. *Academia, 01*, 87–93.
- Sholikah. (2019). Puzzle Sebagai Alternatif Media Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini. *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 324–334.
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi, 8*(2), 153–158. <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen, 4*, 37–45.