

STUDI LITERATUR TENTANG PENGARUH PENGGUNAAN DOMINO CARDS DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Era Fasira JR¹, Suwito Eko Pramono², Agus Yuwono³

¹Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang

²Magister Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, ³ Magister Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

irafasir@students.unnes.ac.id suwitoekop@mail.unnes.ac.id

agusyuwono@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Domino Cards in increasing elementary school students' English vocabulary. Along with the rapid development of technology and new innovations, there are many teaching media that can be used to help teachers make learning more interesting and flexible. In this research, researchers used qualitative research methods. The data collection technique is in the form of literature study by reading several previously published scientific journal references. The research results showed that the use of domino cards had a positive impact on increasing students' mastery of English vocabulary. Thus, the use of domino cards as a teaching medium has proven to be effective in helping students improve their English vocabulary. This research suggests making clear instructions when applying teaching media such as the domino cards game so that it can make it easier for students in the learning process.

Keywords: Domino Cards, vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Domino Cards dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan inovasi-inovasi baru, banyak media ajar yang dapat digunakan untuk membantu guru membuat pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data berupa studi literatur dengan membaca beberapa referensi jurnal ilmiah terdahulu yang telah diterbitkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan domino cards memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, penggunaan media ajar domino cards terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan kosakata Bahasa Inggris mereka. Penelitian ini menyarankan agar membuat instruksi yang jelas ketika akan mengaplikasikan media ajar seperti permainan domino cards ini agar bisa lebih memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Domino Cards*, kosakata

A. Pendahuluan sebagai lingua-franca dunia, sehingga Bahasa Inggris merupakan Bahasa Inggris sangat penting untuk Internasional atau sering disebut dipelajari oleh seluruh peserta didik di

seluruh dunia termasuk Indonesia. Di masa sekarang, tidak bisa disangkal bahwa alat komunikasi lisan maupun tertulis yang paling banyak digunakan oleh masyarakat dunia untuk berinteraksi adalah bahasa Inggris, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa global yang memiliki penutur terbanyak (Brutt-Giffner, 2002; Crystal, 2003).

Perkembangan yang semakin maju dan terus berkembang yang menuntut setiap manusia berada pada zona globalisasi pendidikan, sehingga harus mempelajari bahasa Inggris. Semakin tinggi level pendidikan maka semakin banyak bahasa Inggris dibutuhkan (Fadhilah, 2022). Oleh karena itu, bahasa Inggris harus dimulai sejak dini misalnya dalam tingkat sekolah dasar (Widyasari et al., 2016).

Perkembangan globalisasi dan meningkatnya tuntutan penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah menjadikan kemampuan literasi dan kosakata bahasa Inggris sangat penting dalam pendidikan terutama di tingkat sekolah dasar (SD). Thornberry menyatakan bahwa kurangnya kosakata merupakan

faktor yang berkontribusi pada kegagalan berbicara dan menimbulkan rasa cemas ketika berbicara maupun mengikuti pembelajaran (Fadhilah, 2022). Pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar memiliki peran kunci dalam membekali siswa dengan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk berkomunikasi secara efektif di masa depan. Namun dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, kemampuan literasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah (Renandya, Hamied, & Jacobs, 2018). Salah satu penyebab mereka mengalami kesulitan bahasa Inggris adalah tidak punya kosakata cukup dan kurangnya membaca atau terbiasa dalam membaca (A. Kholili, 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kurangnya penggunaan metode pembelajaran inovatif dan media yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa media permainan, seperti kartu dapat meningkatkan retensi informasi dan

motivasi belajar, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa asing (Nation, 2013). Penggunaan kartu juga dapat meningkatkan semangat anak-anak dalam belajar bahasa Inggris dan memungkinkan anak-anak belajar bahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan (Safura et.al, 2023). Penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang potensial dalam membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui kolaborasi kelompok (Slavin, 2014).

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian studi literatur (*literature study*). Studi literatur pada penelitian ini adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola data penelitian secara obyektif, sistematis, analitis, dan kritis tentang Pengaruh Penggunaan Domino Cards dalam meningkatkan

Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. Penelitian dengan studi literatur ini memiliki persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dari artikel hasil penelitian tentang variabel dalam penelitian ini. Penelitian studi literatur ini menganalisis dengan matang dan mendalam agar mendapatkan hasil yang objektif tentang Pengaruh Penggunaan Domino Cards terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan data sekunder yang berupa hasil-hasil penelitian seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan lainnya yang relevan dengan Pengaruh Penggunaan Domino Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya, teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data analisis isi (*content analysis*). Analisis data dimulai dengan menganalisis hasil penelitian dari yang paling relevan, relevan dan cukup

relevan. Lalu dengan melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir, dan berangsur-angsur mundur ke tahun yang lebih lama. Peneliti lalu membaca abstrak dari setiap penelitian yang lebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam penelitian. Selanjutnya mencatat bagian-bagian penting dan relevan dengan permasalahan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian kepustakaan atau penelitian literatur yang dilakukan oleh peneliti, maka didapatkan hasil dari beberapa artikel yaitu: Nursih, Nizarrahmadi, Yassin, M. (2024) dalam jurnal yang berjudul "*The Effectiveness Of Using Flash Cards To Teach Students' Vocabulary Mastery At SMP Darut Tauhid*". Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan Flash Cards memiliki efek yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada pembelajaran kosakata. Di samping itu berdasarkan hasil penelitian juga ditemukan bahwa penggunaan Flash Cards juga dinilai

lebih efektif dan dapat menambah semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Karena pembelajaran sebelumnya terlihat lebih monoton maka dengan bantuan adanya media pembelajaran berbentuk flash card sehingga ada variasi dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Fitra Cinta, Asep Maulana & Maskud (2024) pada jurnal dengan judul "*Development Of Domino Card Media In Vocabulary Learning For Students At Islamic Junior High School State Of 2 Bondowoso*" Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino efektif dalam pembelajaran kosakata pada siswa kelas IX, hal itu dapat diketahui karena pada kenyataannya siswa kelas IX malas belajar kosakata apalagi menghafal dan mengulang-ulang materi belajar hal itu dikarenakan mereka tidak memiliki keinginan untuk mempelajarinya, mereka beranggapan bahwa belajar kosakata sangat sulit dan mereka juga merasa bosan karena pengajarannya yang monoton, sehingga dengan bantuan media

pembelajaran dalam bentuk domino cards sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar mereka khususnya pada pembelajaran kosakata.

Menurut Atika Mumpuni & Agus Supriyanto (2021) pada jurnal yang berjudul "*Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*" Hasil penelitian tersebut adalah media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran kosakata layak dan mampu digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa adalah kartu domino dengan petunjuk yang jelas sehingga siswa tidak mendapatkan kendala ketika belajar serta media pembelajaran kartu domino juga terbukti efektif meningkatkan kosakata peserta didik. Dapat dilihat adanya perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan kartu domino dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan. Kelas yang mendapat perlakuan memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

Menurut Ahmad ismail, Nurul Huda & Diana Fathul Izzah (2021) pada jurnal yang berjudul "*Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman*" pada penelitian tersebut peneliti menggunakan domino kosakata dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pada pembelajaran itu terlihat bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif berbasis permainan kartu domino berjalan dengan baik, kemudian dilihat dari pengaruhnya media ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas control dan kelas eksperimen yaitu penguasaan kosakata (*mufradat*) pada siswa kelas control dan kelas eksperimen sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini pembelajaran kooperatif berbasis permainan domikara dapat diterapkan sebagai alat alternative untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Menurut Muhamad suahii & K. Dedy sandiarsa (2020) pada juna yang

berjudul “*The Effect Of Modified Domino Cards Game On Students’ Vocabulary Mastery*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh karti domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik khususnya dalam penguasaan kosakata dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dari permainan kartu domino yang dimodifikasi untuk membantu penguasaan kosakata siswa. Hal itu dilihat berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan kepada peserta didik yang dapat digunakan untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata yang dimilikinya dan hasilnya sangat signifikan.

Menurut Cucu Rahmawati & Kartika Ria Utami (2019) pada jurnal yang berjudul “*Improving Students’s Vocabulary Mastery Using Flash Cards*” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan flash cards dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang baik pula. Penggunaan flash cards juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Mereka tidak lagi malu ketika belajar dan bisa dilihat

mereka termotivasi untuk mengikuti rangkaian proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan skor yang diperoleh siswa pada saat pre-test dan post-test yang nilainya meningkat rata-rata 56,5 persen yang menandakan bahwa penggunaan flash cards dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar flash cards untuk meningkatkan kosakata siswa sangat perlu dilakukan.

Menurut Ambo Dalle, Burhanuddin, & Misnawaty Usman (2018) pada jurnal yang berjudul “*The Effectiveness of Domino Card Games to Improve German Language Vocabulary*” hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu domino merupakan cara yang efektif untuk mempelajari kosakata bahasa jerman karena pada penelitian ini terlihat bahwa hasil tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat berbeda serta pada skor post-test peserta didik pada kelas eksperimen terlihat lebih baik di banding kelas kontrol. Penggunaan kartu domino juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena jika ingin memenangkan permainan maka siswa harus

menguasai kosakata yang diajarkan sehingga mereka termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang diberikan. Hal ini jelas dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Domino Cards terbukti dan mampu meningkatkan kosakata peserta didik. Serta penggunaan media pembelajaran jenis kartu domino seperti ini memicu rasa ingin tahu dan motivasi peserta didik dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang dilakukan karena penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga penguasaan kosakata yang mereka miliki diharapkan dapat meningkat dan dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun ada hal yang harus kita perhatikan yaitu petunjuk penggunaan atau cara bermain kartu dominoyang jelas agar siswa paham dan pembelajaran dapat

berjalan sesuai dengan yang seharusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brutt-Griffler, J. (2002). *World English: A study of its development*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Cinta, F., Maulana, A., Maskud, Uin, P., & Jember, K. (2024). Development Of Domino Card Media In Vocabulary Learning For Students At Islamic Junior High School State Of 2 Bondowoso. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*. 10 (2). 1805-1815
- Crystal, D. (2003). *English as a global language (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press
- Dalle, A., Burhanuddin, & Usman, M. (2018). The Effectiveness of Domino Card Games to Improve German Language Vocabulary. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028.
- Fadhilah, I. (2022). Faktor Kecemasan Siswa Dalam Berbicara Bahasa Inggris pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Indonesian Research Journal On Education*.
- Fadhilah, I. (2022). Faktor Kecemasan Siswa Dalam Berbicara Bahasa Inggris pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Indonesian Research Journal On Education*.
- Ismail, A., Huda, N., & Izzah, D.F. (2021). *Pembelajaran Kooperatif*

- Berbasis Permainan Domikara (Domino Kosakata Bahasa Arab) untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman. 5 (2), 197-220
- Kholili, A.A. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Inkuiri (Inquiry-Based Learning). *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2021). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 6-22.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nursih, N., Nizarrahmadi, N., & Yassin, M. (2024). The Effectiveness Of Using Flash Cards To Teach Students' Vocabulary Mastery At SMP Darut Tauhid. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*. 4 (03), 348-354.
- Renandya, W. A., Hamied, F. A., & Jacobs, G. M. (2018). English Language Teaching in Indonesia: Policy, Framework and Practices. *Asian Englishes*, 20(1), 70–85.
- Renandya, W. A., Hamied, F. A., & Jacobs, G. M. (2018). English Language Teaching in Indonesia: Policy, Framework and Practices. *Asian Englishes*, 20(1), 70–85.
- Safura, S., Farsia, L., Nisa, R., Helmanda, C.M., Sarair, S., Trisnawati, I.K., & Netta, A. (2023). Literasi Bahasa Inggris Menggunakan Flash Card Untuk Anak-Anak Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Suhaili, M. (2020). The Effect Of Modified Domino Cards Game On Students' Vocabulary Mastery. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. 4(3). 500-505.
- Slavin, R. E. (2014). *Educational Psychology: Theory and Practice* (11th ed.). Pearson.
- Utami, K.R., & Rahmawati, C. (2019). IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY USING FLASH CARDS. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*. 2 (6), 845-851.
- Widyasari, I., Suryandari, K, C., & Suropto. (2016). Penerapan Metode Permainan Melalui Media Flash Card Dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sdn 2 Kebasen. *Kalam Cendekia PGSD Kabumen*. 4(6), 1-5.