

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCATION GAMES DAN ASESMEN PORTOFOLIO TERHADAP PEMEROLEHAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SD GUGUS I KECAMATAN GIANYAR.

Sri Kusuma Dewi Ni Wayan, Nyoman Dantes, A.A.I.N Marhaeni
Program Studi Penelitian Evaluasi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: kusuma.dewi1@pasca.undiksha.ac.id, nyoman.dantes@pasca.undiksha.ac.id,
agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan education games dan asesmen portofolio terhadap pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar. Penelitian ini adalah sebuah eksperimen dengan rancangan *Post Test Only Control Group Design*. Yang melibatkan 100 orang siswa sebagai sampel. Analisis data menggunakan ANAVA dua jalur yang dilanjutkan dengan uji Tukey. Hasil penelitian menunjukkan (1) ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa mengikuti penggunaan education games dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (2) ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris ditinjau dari penggunaan bentuk asesmen, (3) ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan asesmen terhadap pemerolehan kosakata Bahasa Inggris, (4) untuk siswa yang mengikuti asesmen portofolio, ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti penggunaan education games dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (5) untuk siswa yang mengikuti asesmen konvensional, ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti penggunaan education games dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (6) untuk siswa yang mengikuti penggunaan education games, ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang diberikan asesmen portofolio dengan siswa yang diberikan asesmen konvensional, (7) Untuk siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, tidak ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti asesmen portofolio dan asesmen konvensional.

Kata Kunci : Penggunaan Education Games, Asesmen Portofolio, Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris

Abstract

The aim of this research is to know the effect of using education games and portfolio assessment on the English vocabulary acquisition students grade V of elementary school cluster I Gianyar district. This research applied experiment design of posttest – only control group design. This research involves 100 students as research. The data obtained were analyzed by 2 ways ANOVA with F test, which was followed by Tukey test. Based on data analysis, it was found as follows. (1) There was a difference in the English vocabulary acquisition between students who attended using education games and those who attended conventional model, (2) There was a difference English vocabulary acquisition from the assessment, (3) There was an interaction effect between the teaching model and assessment on the English vocabulary acquisition. (4) For students who attended portfolio assessment, There was a difference in the English vocabulary acquisition between students who attended using education games and those who attended conventional teaching model, (5) For students who attended conventional assessment, There was a difference in the English vocabulary acquisition between students who attended using education games and those who attended conventional teaching model, (6) For students who attended using education games, There was a difference in the English vocabulary acquisition between students who attended portfolio assessment and those who attended conventional assessment, (7) For students who attended conventional teaching model, There was a difference in the English vocabulary acquisition between students who attended portfolio assessment and those who attended conventional assessment.

Key Words : using education games, portfolio assessment, English vocabulary acquisition

PENDAHULUAN

Guna menghadapi persaingan bebas dan ketat antarbangsa tersebut, diperlukan sumber daya manusia yang mampu bersaing bukan saja ditingkat nasional (dalam negeri), ataupun regional tetapi juga ditingkat internasional. Agar bisa bersaing dalam tantangan global ini SDM Indonesia harus disiapkan betul-betul menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang tanpa harus kehilangan jati diri. Dalam upaya meningkatkan Sumber Daya Manusia Indonesia agar dapat bersaing dalam pergaulan internasional, maka peningkatan mutu pendidikan Nasional adalah sesuatu yang mutlak. Untuk mencapai mutu pendidikan yang tinggi diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan bermutu.

Menurut Abu Ahmadi (2008) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab. Secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan tersebut bersifat sukarela. Education games (permainan edukatif) menurut Andang Ismail dalam bukunya Education Games, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Menurut Kraschen (2002) proses penyerapan bahasa secara alami melalui pengalaman individu secara langsung dalam penggunaan bahasa untuk berkomunikasi. Dan terjadinya proses penyerapan ini amat bergantung pada input yang diterima

oleh setiap individu. Bila ingin meningkatkan kemampuan bahasa perlu berada pada tempat dan situasi dimana bahasa tersebut digunakan. Jadi menurut pandangan Kraschen, untuk menguasai bahasa asing, siswa tidak perlu belajar grammar secara formal tapi pengalaman langsung dengan bahasa itu sendiri lebih penting.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar, sejauh ini pembelajaran difokuskan pada pengenalan kosakata dengan memahami kosa kata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dipahami seorang siswa dalam pembelajaran bahasa inggris yang merupakan bahasa asing bagi seluruh siswa dan masyarakat Indonesia. Apalagi kalau yang dipelajari itu adalah bahasa asing, sehingga pemahaman kosakata bahasa tersebut merupakan sesuatu yang mutlak dimiliki oleh pembelajar bahasa. Apabila seorang siswa memiliki perbendaharaan kata bahasa inggris yang memadai maka otomatis akan lebih menunjang pada pencapaian empat kompetensi bahasa inggris yakni listening, speaking, reading, and writing. Demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosa kata yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa di atas.

Berdasarkan kenyataan diatas, metode pembelajaran harus dikembangkan sedemikian rupa secara tepat, karena merupakan sesuatu yang penting untuk dapat meningkatkan mutu hasil pembelajaran secara efektif. Metode pembelajaran yang efektif, aktif, empatik, dan menyenangkan ditenggarai sebagai tehnik yang tepat untuk dapat memperbaiki sikap dan motivasi belajar siswa. metode pembelajaran tersebut adalah

penggunaan metode education games.

Dalam pembelajaran dengan metode education games, siswa akan diajak untuk bermain sekaligus belajar. Siswa tidak lagi merasa kalau bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan siswa tidak diperlakukan sebagai objek pembelajaran semata sehingga proses belajar dan pembelajaran menjadi menyenangkan .

Selama ini proses pembelajaran bahasa Inggris dikelas kurang melibatkan faktor- faktor potensi diri yang dimiliki siswa. Guru perlu memahami perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dari paparan situasi di atas dapat dinyatakan bahwa kebutuhan yang mendesak untuk menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SD adalah menggunakan asesmen alternatif yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, dan penilaian yang dianggap paling sesuai adalah asesmen portofolio.

Asesmen portofolio adalah suatu prosedur pengumpulan data /informasi mengenai perkembangan dan kemampuan siswa melalui portofolionya, dimana informasi dikumpulkan secara formal dengan menggunakan kriteria tertentu untuk tujuan pengambilan keputusan terhadap status siswa (Marhaeni, 2004:4). Moya dan O'Malley menyebutkan tiga rasional kenapa asesmen portofolio dipilih sebagai asesmen alternatif dalam pembelajaran kosakata dalam Bahasa Inggris, yaitu (1) keterbatasan informasi yang diperoleh bila digunakan hanya satu model asesmen, (2) kompleksitas konstruk (properti bahasa) yang hendak diakses, dan (3) perlunya teknik-teknik asesmen adaptif untuk

pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua maupun bahasa asing. Salvia dan Ysseldyke (1995: 293) menyatakan bahwa portofolio adalah sekumpulan hasil karya siswa yang dapat menunjukkan apa yang bisa dilakukan siswa.

Bertitik tolak dari berbagai uraian di atas, peneliti menganggap penting penggunaan education games dan asesmen portofolio terhadap perolehan kosakata Bahasa Inggris siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen semu menggunakan *post-test only control group design*. Variabel dalam penelitian ini yaitu: penggunaan education games sebagai variabel bebas, asesmen portofolio sebagai variabel moderator dan pemerolehan kosakata bahasa Inggris sebagai variabel terikat. Dengan demikian, desain analisis penelitian ini adalah analisis faktorial 2x2 karena setiap faktor dalam penelitian ini menggunakan 2 kategori (Suryabrata, 2006).

Untuk menentukan sampel penelitian digunakan teknik random sampling, kelompok sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diterapkan penggunaan education games dan pada kelompok kontrol diterapkan metode pembelajaran konvensional. Desain eksperimen dan dari penelitian ini sebagai berikut.

R	X	O1
R	-	O2

Desain Eksperimen Posttest- Only Control Group Desain

Populasi penelitian ini adalah siswa gugus I Kecamatan Gianyar. Sampel diambil dengan teknik

random sampling yang dikenakan terhadap kelas dengan cara undian. Dalam pengundian terpilih dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol yakni SD 2 Gianyar sebagai kelompok eksperimen dan SD 1 dan SD 3 Gianyar sebagai kelompok kontrol.

Data dikumpulkan dengan metode tes. Tes pemerolehan kosakata ini merupakan tes objektif. Untuk memenuhi kualitas isinya, terlebih dahulu dilakukan expert judgement oleh dua pakar guna mendapatkan kualitas tes yang baik. Setelah itu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keterandalan (reliabilitas).

Data dalam penelitian ini dianalisis secara bertahap, meliputi: deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas setiap kelompok digunakan uji Chi Square (χ^2) pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan k-1. Harga χ^2 untuk masing-masing variable dapat ditentukan dengan memasukkan harga rata-rata dan simpangan baku untuk variabel masing-masing kedalam kurve normal serta menentukan sebaran frekuensinya. Untuk uji homogenitas varians antar kelompok digunakan uji Bartlett. Untuk uji Bartlett digunakan statistik Chi Square.

Tabel 3.12 Kurve Normal

No	Kelas interval	Frekuensi harapan
1	$\bar{X}_{-3SD} - < \bar{X}_{-2SD}$	2%
2	$\bar{X}_{-2SD} - < \bar{X}_{-1SD}$	14%
3	$\bar{X}_{-1SD} - < \bar{X}$	34%
4	$\bar{X} - < \bar{X}_{+1SD}$	34 %
5	$\bar{X}_{+1SD} - < \bar{X}_{+2SD}$	14%
6	$\bar{X}_{+2SD} - < \bar{X}_{+3SD}$	2 %

Tabel Kerja dalam Uji Bartlett

Sampel ke	Db	1/db	si ²	log si ²	(db) log si ²
L	$n_1 - 1$	$1/(n_1 - 1)$	si ²	log si ²	$(n_1 - 1) \log si^2$
K	$n_k - 1$	$1/(n_k - 1)$	si ²	log si ²	$(n_k - 1) \log si^2$

Penelitian ini menguji perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara dua kelompok dengan dua jenis model pembelajaran yang berbeda yaitu pelaksanaan education games dan model pembelajaran konvensional dengan variabel moderator asesmen portofolio dan asesmen konvensional. Juga akan diuji interaksi antara pembelajaran dengan asesmen yang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

diterapkan terhadap pemerolehan kosakata` bahasa Inggris siswa. Untuk hipotesis 1, 2 dan 3 teknik yang digunakan untuk pengujian analisis adalah teknik analisis varians dua jalur(F_{AB}). Sedangkan untuk menguji hipotesis 4, 5, 6, dan 7 digunakan uji Tukey.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengujian Hipotesis

Model Pembelajaran \ Bentuk Asesmen	Education Games	Konvensional	Total
Portofolio	$\bar{X} = 84,205$	$\bar{X} = 71,714$	$\bar{X}_{A1}=78,388$
Konvensional	$\bar{X} = 72,146$	$\bar{X} = 75,119$	$\bar{X}_{A2}=73,405$
Total	$\bar{X}_{B1}=78,10465$	$\bar{X}_{B2}=73,63855$	

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dua jalur diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Ringkasan Anava Dua Jalur Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris

Sumber Varians	JK	Db	RJK	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Antar A	1049.2423	1	1049.24231	6.637**)	3,91	Signifikan
Antar B	842.4539	1	842.4539	5.32899**)	3,91	Signifikan
Interaksi AB	2483.50093 9	1	2483.50094	15.7095**)	3,91	Signifikan
Dalam Perlakuan	969490.134 2	165	158.088833			
Total	973,865.33	168.00	4,533.29			

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa:

Pertama, hasil uji hipotesis pertama telah berhasil menolak H_0 dan menerima H_1 , yang berarti bahwa

pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan Education Games lebih baik dari siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional

pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar.

Nilai rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan education games adalah 78,388 dan rata-rata nilai pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 73,404. Sehingga secara keseluruhan, pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan education games lebih baik dari siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Keunggulan penggunaan education games dibuktikan oleh hasil penelitian dari Eny Wulandari, (2012), bahwa peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan Education Games lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Kovariabel konsep diri memiliki peranan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Eni Wulandari (2012) mengungkapkan bahwa hasil penelitian yang menerapkan pelaksanaan education games secara konsisten menunjukkan keunggulan yaitu : *pertama*, Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya. *Kedua*, Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi. *Ketiga*, Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru. Dan yang *keempat adalah* permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak

Kedua, hasil uji hipotesis kedua berhasil menolak H_0 dan menerima H_1 . Ini berarti ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan asesmen terhadap pemerolehan kosakata Bahasa Inggris pada siswa

kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar.

Untuk siswa yang mengikuti asesmen portofolio, skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan education games adalah 84,205 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 71,714 sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang mengikuti asesmen portofolio, pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti penggunaan education games lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional

Selanjutnya, untuk siswa yang mengikuti asesmen konvensional, skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 72,146 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelajaran dengan penggunaan education games adalah 75,119, pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional lebih rendah daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan pelaksanaan education games.

Hasil uji hipotesis kedua mengindikasikan adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan asesmen terhadap pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil ANAVA 2x2 bahwa nilai $F_{ABhitung} = 15,7095$ lebih besar daripada nilai $F_{tabel} = 3,91$. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{ABhitung}$ signifikan.

Pada penggunaan education games siswa diajak untuk saling berinteraksi antara siswa satu dengan yang lainnya melalui permainan yang mendidik dimana proses ini sangat menyenangkan bagi siswa Jadi materi yang dipelajari siswa akan melekat untuk periode waktu yang lebih lama.

Kegiatan yang menonjol adalah adanya kebebasan pada siswa menyampaikan pengetahuan informal siswa melalui masalah-masalah sebagai awal dari proses pembelajaran.

Ketiga, hasil uji hipotesis ketiga berhasil menolak H_0 dan menerima H_1 yang berarti bahwa terdapat perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris ditinjau dari penggunaan bentuk asesmen pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar

Skor rata-rata pemerolehan kosakata Bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen portofolio adalah 78,10465 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen konvensional adalah 73,63855, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemerolehan kosakata Bahasa Inggris untuk siswa yang mengikuti asesmen portofolio lebih baik dibanding pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar.

Asesmen portofolio adalah suatu prosedur pengumpulan informasi mengenai perkembangan dan kemampuan siswa melalui portofolionya, dimana pengumpulan informasi tersebut dilakukan secara formal dengan menggunakan kriteria tertentu, untuk tujuan pengambilan keputusan terhadap status siswa.

Asesmen konvensional adalah penilaian yang semata-mata hanya menekankan pada penguasaan konsep yang dijarang dengan tes tertulis obyektif dan subyektif sebagai alat ukurnya. Keadaan semacam ini merupakan salah satu penyebab guru enggan melakukan kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses anak.

Keempat, hasil uji hipotesis keempat berhasil menolak H_0 dan menerima H_1 yang menyatakan bahwa

pada kelompok siswa yang mengikuti asesmen portofolio, pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan education games lebih baik dari siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar .

Skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti penggunaan education games dan asesmen portofolio adalah 84,204 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 71,714 sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang mengikuti penggunaan education games dan asesmen portofolio lebih baik daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar

Penggunaan education games pada siswa membuat siswa berpeluang untuk mengeksplorasi kemampuannya sehingga pada saat proses pembelajaran terjadi siswa mampu mengembangkan kemampuan yang mereka miliki secara optimal, karena mereka dilibatkan secara aktif untuk memahami materi pelajaran yang dipelajari. Sementara itu, pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*, yang didominasi dengan metode ceramah, guru memberikan siswa penjelasan yang disertai dengan contoh soal, memberikan tugas dan latihan. Guru sebagai pemberi informasi. Dalam proses pembelajaran konvensional siswa bersifat pasif, siswa tidak bisa mengembangkan dirinya secara maksimal..

Kelima, hasil uji hipotesis kelima berhasil menolak H_1 dan menerima H_0 yang menyatakan bahwa untuk siswa yang mengikuti asesmen konvensional , tidak terdapat

perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti penggunaan education games dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar.

Skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang diberikan asesmen konvensional yang mengikuti pelajaran dengan penggunaan education games adalah 72,15 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 75,10 sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang diberikan asesmen konvensional, pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelajaran dengan penggunaan education games lebih rendah daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar

Seperti telah diuraikan pada pembahasan untuk hipotesis yang ketiga, penggunaan education games pada siswa membuat siswa berpeluang untuk mengeksplorasi kemampuannya sehingga pada saat proses pembelajaran terjadi, siswa mampu mengembangkan kemampuan yang mereka miliki secara optimal, karena mereka dilibatkan secara aktif untuk memahami konsep-konsep materi pelajaran yang dipelajari.

Sedangkan pada pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, hal-hal yang diuraikan di atas tidak dapat berkembang secara maksimal karena seluruh kegiatan diatur dan berpusat pada guru, sementara siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan-penjelasan guru tanpa dilibatkan aktif dalam pembelajaran. Guru lebih menekankan tugasnya

sebagai model. Tujuan akan dicapai secara maksimal apabila guru mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilannya secara tepat sehingga dapat ditiru oleh siswa. Guru secara ketat mengatur proses pembelajaran baik dari segi topik, materi, maupun strategi. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi kurang bermakna sehingga hasil belajar siswa menjadi tidak optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapatlah disimpulkan bahwa dalam pemberian asesmen konvensional kepada siswa dan penggunaan education games tidak memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

Keenam, hasil uji hipotesis keenam berhasil menolak H_1 dan menerima H_0 yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti penggunaan education games, terdapat perbedaan yang signifikan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa antara siswa yang mengikuti asesmen portofolio lebih baik dari siswa yang mengikuti asesmen konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar.

Skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti penggunaan education games dan asesmen portofolio adalah 84,204 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelaksanaan education games dan asesmen konvensional adalah 71,714 sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang mengikuti penggunaan education games dan asesmen portofolio lebih baik daripada siswa yang mengikuti pelaksanaan education games dan asesmen konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar

Seperti yang telah dijelaskan pada hipotesis ketiga bahwa, Asesmen portofolio adalah suatu prosedur

pengumpulan informasi mengenai perkembangan dan kemampuan siswa melalui portofolionya, dimana pengumpulan informasi tersebut dilakukan secara formal dengan menggunakan kriteria tertentu, untuk tujuan pengambilan keputusan terhadap status siswa.

Ketujuh, hasil uji hipotesis ketujuh berhasil menerima H_1 dan menolak H_0 yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, tidak terdapat perbedaan signifikan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen portofolio dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar .

PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, ditemukan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti penggunaan education games dan siswa yang mengikuti model konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Pemerolehan Kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti penggunaan education games lebih baik daripada pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional.
- 2) Ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa ditinjau dari penggunaan bentuk asesmen pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen portofolio lebih baik

Skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dan asesmen portofolio adalah 71,714 dan skor rata-rata pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dan asesmen konvensional adalah 75,095 sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang mengikuti penggunaan education games dan asesmen konvensional lebih rendah daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional dan asesmen konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar

daripada pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen konvensional.

- 3) Ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan asesmen terhadap pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Hasil uji hipotesis ketiga mengindikasikan adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan asesmen terhadap pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil ANAVA 2x2 bahwa nilai $F_{ABhitung}$ lebih besar daripada nilai F_{tabel} .
- 4) Untuk siswa yang mengikuti asesmen konvensional, ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti penggunaan education games dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada siswa yang mengikuti asesmen portofolio

dengan penggunaan education games lebih baik daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

- 5) Untuk siswa yang mengikuti asesmen konvensional, ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pelajaran dengan penggunaan education games dan siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen konvensional dengan penggunaan education games lebih rendah daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional.
- 6) Untuk siswa yang mengikuti penggunaan education games, ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang diberikan asesmen portofolio dengan siswa yang diberikan asesmen konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen portofolio lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti asesmen konvensional pada siswa yang mengikuti penggunaan education games.
- 7) Untuk siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, tidak ada perbedaan pemerolehan kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti asesmen portofolio dan asesmen konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gianyar. Pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa yang mengikuti asesmen portofolio lebih rendah

daripada siswa yang mengikuti asesmen konvensional pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

- Andang, Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Celce Marianne-Murcia. Ed .2001. *Teaching English as a Second Foreign Language*, Heinle & Heinle, ELT International.
- Dantes, N . 2007. *Metodologi Penelitian*, Singaraja Undiksa.
- Iskandar, 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: G.P . Press.
- Krashen, Stephen D. 2002. *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. California : Pergamon Press
- Marhaeni A.A.I.N. 2004."Portofolio Assesmen in A Competency – Based English As A Foreign Language (ELF) Instruction " Jurnal Pendidikan dan Pengajaran ISSN 0215-8250 no 1 th XXXVII Januari 2004