

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA/SISWI TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA “PREPOSITIONS OF PLACE” DI MTS DARUL FALAH KEPOLO INDRAMAYU

Oleh :

Muhammad Anton¹⁾, Nirmala Rahmiharti²⁾, Suci Amaliah³⁾, Pipit Marfiana⁴⁾, Amiroel Pribadi⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi Petroleum Balongan

email: anthon.muhammad@yahoo.co.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 21 Desember 2025

Revisi, 12 Januari 2026

Diterima, 14 Januari 2026

Publish, 27 Januari 2026

Kata Kunci :

Tingkat Pengetahuan,
Penguasaan Kosa Kata,
Prepositions of Place,
Siswa MTS,

ABSTRAK

Sampai saat ini penguasaan bahasa inggris masih dianggap penting dan perlu untuk siapa saja di era global ini. Dalam penguasaan bahasa inggris tidak luput dari pemahaman untuk menguasai kosakata (*Vocabulary*) karena penguasaan vocabulary yang baik dianggap penting untuk komunikasi yang lancar dan pemahaman yang mendalam, kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menyebutkan, menuliskan, mengartikan, dan menggunakan kosakata dengan benar saat menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu cara yang bisa ditempuh untuk menambah kosakata adalah dengan bermain permainan (*Game*), Bermain *game* dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan membuat belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa dan siswi MTS Darul Falah Kepolo Indramayu dan untuk membantu siswa untuk menambah kosa kata dan memahami *Noun*, *To be (simple present tense)* dan *basic prepositionsof place* dalam bahasa inggris. Metode yang digunakan adalah Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan rancangan Pre-Eksperimen (*Pre-Experimental Design*), dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Pemberian materi mengenai *Noun*, *to be* khususnya *simple present tense*, dan *basic prepositions of place*. Tingkat pengetahuan kosakata *prepositions of Place* siswa mendapatkan peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai mean N-Gain score sebesar 0,702786221 yang termasuk dalam kategori tinggi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Institut Teknologi Petroleum Balongan

Afiliasi: Institut Teknologi Petroleum Balongan

Email: anthon.muhammad@yahoo.co.id

1. PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa terutama bahasa inggris dari dulu hingga saat ini masih dianggap penting untuk menjangkau di dunia akademik, profesionalisme, maupun untuk individu itu sendiri. Bahasa inggris merupakan bahasa yang hingga saat ini dikenal sebagai *lingua franca* karena penggunaannya yang luas di seluruh dunia. “*With more than 350 million people around the world speaking English as a first*

language and more than 430 million speaking it as a second language , there are English speakers in most countries around the world. English may not be the most spoken language in the world, but it is the official language of 53 countries and spoken by around 400 million people across the globe. English is not just about being able to communicate with native English speakers, it is the most common second language in the world” [Lebih dari 350 juta

orang di seluruh dunia menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama dan lebih dari 430 juta orang menggunakannya sebagai bahasa kedua. Penutur bahasa Inggris tersebar di sebagian besar negara di dunia. Bahasa Inggris mungkin bukan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, tetapi merupakan bahasa resmi di 53 negara dan dituturkan oleh sekitar 400 juta orang di seluruh dunia. Bahasa Inggris bukan hanya tentang kemampuan berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Inggris, tetapi juga merupakan bahasa kedua yang paling umum di dunia] (Ilyosovna, 2020). Bisa dikatakan Bahasa Inggris adalah lingua franca dunia, dengan menguasai bahasa ini diharapkan dapat berkomunikasi dengan lebih banyak orang dari berbagai latar belakang budaya, baik secara profesional maupun individual.

Penguasaan bahasa inggris tidak dapat dipisahkan dari pemahaman untuk menguasai kosakata (*Vocabulary*) karena penguasaan kosakata adalah salah satu langkah awal untuk menguasai suatu bahasa tidak terkecuali bahasa inggris. Esensi dan jiwa suatu bahasa adalah kosakatanya, tidak mungkin belajar suatu bahasa tanpa memiliki banyak kosakata bahasa tersebut (Fahri, Maulidi, & Hasan, 2022). Oleh karenanya, penguasaan kosa kata sangatlah penting dalam penguasaan bahasa inggris.

Salah satu upaya untuk bisa menambah wawasan atau ilmu pengetahuan terkait kosa kata bahasa inggris bisa dilakukan dengan bermain game. Pentingnya memasukkan penguasaan kosakata bahasa Inggris berbasis permainan diruang kelas dasar sangatlah besar. Permainan atau Gim menawarkan pengalaman pendidikan yang menghibur dan dinamis bagi para siswa, meningkatkan keterlibatan dan kesenangan mereka sambil menguasai terminologi baru (Agustina, Andanty, Setiawan, et all, 2024). Selain itu, pembelajaran dengan melalui game dapat memberikan suasana yang tidak membosankan dan cenderung monoton serta membuat belajar jadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran bahasa inggris.

Preposisi (*Prepositions*) adalah kelompok kata yang menghubungkan kata benda atau kata ganti dengan bagian lain dari kalimat, memberikan informasi tentang waktu, tempat, arah, atau hubungan lainnya. Menurut Mujahidah, Megawati, Khaira et all (2020) terdapat lima macam prepositions, seperti *Preposition of Time*, *Preposition of Place*, *Preposition of Direction*, *Prepositions for Agents*, *Prepositional Phrase*. Dan dalam penelitian ini penulis berfokus pada preposisi tempat (*Preposition of Place*). Sebagai contoh “in”, “on”, “under”, “in front of”, “next to”, “behind”.

Penggunaan preposisi (*prepositions*) tentu kurang tepat jika digunakan tanpa penggunaan “to be” yang benar dan sesuai. To be berfungsi sebagai penghubung subjek dengan kata sifat (*adjective*), kata benda (*noun*), atau kata keterangan (*adverb*), serta sebagai kata kerja bantu dalam *continuous tense*. Kalimat dalam bahasa inggris harus mempunyai

setidaknya satu subyek dan satu kata kerja atau *to be*. *To be* terutama dalam bentuk kalimat *simple present tense* adalah *is*, *am*, *are*. Kalimat nominal adalah kalimat yang terdiri dari subjek dan pelengkap tanpa kata kerja (*ordinary verb*). Dalam kalimat nominal *simple present tense* kata kerja bantu (*auxiliary verb*) yang dipakai, hanyalah *is*, *am*, *are*. (Mola, 2024).

Selain itu, penggunaan *to be is, am, are*, harus sesuai dengan subyek atau noun yang dipakai. *Noun* (kata benda) adalah kata yang di gunakan untuk menunjuknkan nama orang, tempat, hewan, hari, tumbuhan, gagasan atau nama suatu baenda atau hal-hal yang dibendakan dan lain sebagainya. (Mujahidah, Megawati, Khaira et all, 2020).

Cara untuk menambah pengetahuan tentang kosakata (*vocabulary*) salah satunya bisa dengan menggunakan metode bermain gim karena dengan ini siswa terutama siswa SMP bisa belajar *Vocabulary* dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan terlebih karakter anak anak SMP yang cenderung mudah bosan belajar. dengan bermain game juga secara tidak sadar melatih keterampilan membaca, mendengar, dan kosakata melalui interaksi nyata dalam game, yang membantu memperluas pemahaman bahasa secara efektif.

Pembelajaran *vocabulary* harus diajarkan sejak dini dan Siswa SMP merupakan generasi muda yang perlu ditanamkan kesadaran tentang pentingnya b.inggris serta pemberian edukasi tentang belajar bahasa inggris terutama *vocabulary* bisa dilakukan dimana saja dan bisa semenyenangkan itu.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini ialah metode kuantitatif dengan rancangan Pre-Eksperimen (Pre-Experimental Design). Desain yang dipilih adalah “One-Group Pretest-Posttest Design”. Sugiyono dalam Beti (2022) menjelaskan bahwa desain ini merupakan bentuk penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelompok sampel, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan setelah diberikan perlakuan terhadap kelompok tersebut.

Untuk mengukur pengaruh perlakuan berupa peningkatan pengetahuan, penelitian ini menerapkan tes sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding, maka desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Mirani, Aliffia, dan Isroyati (2019), pada desain *one group pretest-posttest*, kelompok subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*), kemudian memperoleh perlakuan tertentu (*treatment*), dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) menggunakan instrumen pengukuran yang sama. Responden yang mengikuti pretest dan posttest merupakan individu yang sama atau disebut *desain within subject*.

Pretest dilaksanakan dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada kelas tersebut. Setelah itu,

diberikan treatment berupa penyampaian atau penjelasan materi. Kemudian, setelah perlakuan selesai, dilakukan posttest dengan pemberian kembali pertanyaan yang sejenis untuk mengukur hasil belajar peserta.

Setelah diperoleh hasil nilai pretest dan posttest, peneliti melakukan analisis terhadap skor tersebut. Analisis yang digunakan adalah uji normalitas gain untuk menilai tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan kepada peserta. Uji ini dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain. Adapun rumus perhitungan N-Gain yang digunakan merujuk pada Rusmin (2019).

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 1. Rumus Perhitungan N-Gain
Sumber : Rusmin (2019)

Selain itu, pada bagian analisis data juga dihitung nilai rata-rata (*mean*) dari skor pretest dan posttest. Selisih antara mean pretest dan posttest kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan kriteria interpretasi efektivitas berdasarkan nilai N-Gain. Kriteria interpretasi efektivitas N-Gain disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Sumber: Mirani, Aliffia, Isroyati (2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diberikan materi, responden diminta untuk mengerjakan serangkaian pertanyaan pretest yang berkaitan dengan topik yang akan disampaikan. Setelah itu, responden menerima pemaparan materi sebagai bentuk perlakuan (*treatment*).

Pada tahap akhir, responden kembali diminta untuk menjawab pertanyaan yang sama atau sejenis pada posttest guna mengetahui peningkatan pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran.

Nilai normalitas gain dari setiap responden setelah mengikuti pretest dan posttest disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Perhitungan Dengan N-Gain Score

PERHITUNGAN DENGAN N-GAIN SCORE			
No	Pre Test	Post Test	N Gain Score
1	40	60	0,333333333
2	0	90	0,9
3	50	80	0,6
4	70	90	0,666666667
5	70	80	0,333333333
6	30	80	0,714285714
7	20	60	0,5
8	20	70	0,625
9	40	60	0,333333333
10	40	80	0,666666667
11	30	90	0,857142857
12	50	70	0,4
13	60	90	0,75
14	60	100	1
15	50	80	0,6
16	30	70	0,571428571

17	70	100	1
18	20	90	0,875
19	40	80	0,666666667
20	20	60	0,5
21	50	90	0,8
22	10	50	0,444444444
23	40	70	0,5
24	50	80	0,6
25	50	80	0,6
26	40	90	0,833333333
27	60	100	1
28	30	80	0,714285714
29	50	100	1
30	30	80	0,714285714
31	30	70	0,571428571
32	50	90	0,8
33	50	80	0,6
34	80	100	1
35	40	100	1
36	40	80	0,666666667
37	50	100	1
38	10	50	0,444444444
39	80	100	1
40	40	70	0,5
41	10	80	0,777777778
42	50	100	1
43	40	90	0,833333333
44	40	100	1
45	40	90	0,833333333
46	30	70	0,571428571
47	60	80	0,5
Mean	41,70213	81,70213	0,702786221

Setelah diperoleh nilai N-Gain dari setiap peserta, tahap selanjutnya adalah melakukan klasifikasi tingkat efektivitas berdasarkan kriteria yang tercantum pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Klasifikasi N Gain

Kriteria	Jumlah Responden	Presentasi (%)
Tinggi	24	51%
Sedang	23	49%
Rendah	0	0%

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai mean N-Gain score sebesar 0,702786221 yang termasuk dalam kategori tinggi. Mayoritas responden memperoleh nilai pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 24 dari 47 responden dengan persentase sebesar 51%. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah diberikan pemaparan materi. Hal tersebut terlihat dari perbandingan nilai mean pretest dan posttest, di mana nilai mean pretest sebesar 41,70213 meningkat menjadi 81,70213 pada posttest. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman responden terhadap materi yang diajarkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosa kata *prepositions of place* pada siswa/siswi di MTs Darul Falah Kepolo Indramayu. Hal tersebut terlihat dari tingkat efektivitas yang didominasi kategori tinggi sebesar 51%. Selain itu, adanya selisih peningkatan nilai mean antara pretest dan posttest turut menunjukkan bahwa pemahaman responden mengalami peningkatan setelah diberikan edukasi.

Dengan demikian, pemberian edukasi mengenai penguasaan kosa kata *prepositions of place*

Bahasa Inggris terbukti penting, karena mampu meningkatkan kemampuan responden dalam memahami dan menggunakan kosa kata secara lebih baik.

5. REFERENSI

- Agustina E, Andanty F. D., et all. (2024). Peranan Game untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris: Sebuah Penguatan Literasi bagi Guru Sekolah Dasar. 4(1)
- Beti, A., Ramatia, D.P., Syska, P.S. (2022). Peningkatan Self-disclosure melalui Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rambang Niru. Jurnal Pendidikan Dan Konseling. 4(4)
- Fahri I., Maulidi Z., Hasan, M.A. (2022). Efektivitas Pembacaan Novel bergenre Adventure dalam Menambah Vocabulary pada Kemampuan Reading Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. 28(4)
- Mirani, O., Aliffia, T.P, Isroyati. (2019) Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. Simponi 2019. 1 (1)
- Mola, M. (2024). Buku Ajar Bahasa Inggris. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mujahidah., Megawati., Khaira M., Et all. (2020). BASIC ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS. Pare-pare:
- Ilyosovna, N.A (2020). The Importance of English Language. 22 (2)
- Rusmin, A.M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Tunanetra Di MTSLB/A Yaketunis Yogyakarta. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan. 8(4).