

Implementasi Ajaran Tamansiswa Tri-N dalam Pembelajaran Kosakata dan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Asesmen

Ismail

SMK Takhassus Al Qur'an Wonosobo

fnuismail@gmail.com

Abstrak: Ajaran tamansiswa Tri-N merupakan konsep pendidikan yang diajarkan oleh Ki Hadjar Dewantara yang terdiri atas *niteni*, *nirokake* dan *nambahi*. Penelitian ini berfokus pada implementasi ajaran tamansiswa Tri-N untuk meningkatkan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris dan pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media asesmen. Dengan *niteni*, siswa mencari kejelasan dari kosakata yang dipelajari melalui proses pencarian makna dengan cermat. Pada proses *nirokke*, siswa meniru persis pengucapan dan makna yang dipelajari. Kemudian dalam proses *nambahi*, siswa mencoba untuk menjadi kreatif dalam membuat kalimat dengan pengetahuan yang telah diperoleh saat proses *niteni* dan *nirokke*. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kepustakaan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi ajaran Tri-N dalam pembelajaran kosakata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata baru. Model pembelajaran dilakukan secara bertahap yaitu Pertama, menemukan makna (*Niteni*). Siswa mengidentifikasi kosakata baru dan mencari maknanya. Kedua, menghafalkan makna (*Nirokke*). Setelah siswa mengetahui arti suatu kata dibutuhkan proses penghafalan yaitu siswa berlatih menirukan pengucapan yang benar dan menggunakan kosakata tersebut. Ketiga, mengaplikasikan dalam kalimat (*Nambahi*). Setiap kata yang sudah dihafal, siswa mengaplikasikannya dalam sebuah kalimat dengan cara menambahkan kosakata yang sudah dihafal pada kalimat tersebut. Untuk menguji pemahaman mereka, penulis memanfaatkan aplikasi Kahoot!

Kata Kunci: ajaran tamansiswa Tri-N, kosakata, Kahoot!

Abstract: *The Tamansiswa Tri-N teaching is an educational concept taught by Ki Hadjar Dewantara which consists of 'niteni, nirokake, and nambahi'. This research focuses on the implementation of the Tamansiswa Tri-N teaching to increase vocabulary in learning English and the use of Kahoot! as an assessment media. By 'niteni', students seek clarity from the vocabulary learned through a careful search for meaning. In the 'nirokke' process, students imitate exactly the pronunciation and meaning that is learned. Then in the process of 'nambahi', students try to be creative in making sentences with the knowledge that has been obtained during the 'niteni and nirokke' processes. This research method is a library research method. The results of this study can be concluded that the implementation of Tri-N teaching in vocabulary learning can improve students' understanding of new vocabulary. The learning model is carried out in stages, namely first, finding meaning (Niteni). Students identify new vocabulary and look for its meaning. Second, memorize the meaning (Nirokke). After students know the meaning of a word, a memorization process is needed, namely, students practice imitating the correct pronunciation and using the vocabulary. Third, apply in sentences (Nambahi). For every word that has been memorized, students apply it in a sentence by adding vocabulary that has been memorized. To test their understanding, the researcher used Kahoot! application.*

Keywords: *Tri-N teaching, vocabulary, Kahoot!*

A. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang merebak di Indonesia saat ini memberi perubahan besar dalam kehidupan. Salah satunya pada aktivitas belajar mengajar. Aktivitas kelas tatap muka ditiadakan dan digantikan dengan pembelajaran daring melalui aplikasi video konferensi seperti *zoom* atau *google meet*. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan bertanya langsung terkait hal-hal yang kurang dipahami. Guru juga dapat menyampaikan materi melalui slide presentasi dan menjelaskannya secara *live* selama pembelajaran daring.

Akan tetapi, setelah satu tahun lebih pemberlakuan pembelajaran daring, sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh Cahyani, Listiana, dan Larasati (2020) menunjukkan beberapa siswa mengeluh terkait berbagai permasalahan dan kesulitan yang mereka hadapi selama diberlakukannya pembelajaran daring. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Astini (2020) menunjukkan bahwa beberapa siswa juga mengalami permasalahan dalam pembelajaran daring. Salah satu diantaranya adalah kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas tentunya menuntut guru untuk lebih inovatif dalam pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa inggris.

Elihami, dkk. (2020:16) menyampaikan bahwa jika seseorang ingin dapat berkomunikasi dalam bahasa tertentu dengan baik, maka pertama-tama dia harus menguasai kosakata bahasa tersebut. Kosakata adalah aspek terpenting bahasa yang harus dipelajari ketika seseorang belajar bahasa. Dakhi & Fitria (2019) juga memiliki pendapat yang sama yakni pengetahuan kosakata dianggap sebagai kemampuan awal yang harus dikuasai untuk meningkatkan kemampuan bahasa seseorang.

Hingga tahun 1960-an, penelitian tentang kosakata seringkali diabaikan oleh para peneliti; namun akhir-akhir ini banyak mendapat perhatian peneliti (Muliawati & Ismail, 2017). Nunan (2017), seorang peneliti terkemuka di bidang kosakata bahasa kedua (L2), menegaskan bahwa peserta didik harus menggunakan teknik dan strategi tertentu untuk mencapai kemahiran dalam pengetahuan kosakata. Pengetahuan kosakata memainkan peran yang vital dalam pemerolehan bahasa kedua atau Second Language Acquisition (SLA), dalam hal ini bahasa inggris (Hughes & Reed, 2016).

Kosakata (vocabulary) memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan sebuah kalimat. Bersama dengan tata bahasa (structure) kosakata membentuk sebuah makna yang utuh disertai dengan pengucapan (pronunciation) dan intonasinya. Lebih lanjut Jeremy Harmer (1991) menganalogikan jika bahasa itu merupakan sebatang tubuh, *structure* merupakan tulang yang membentuk rangka sedangkan kosakata (vocabulary) merupakan daging yang membuat tubuh mempunyai bentuk. Jika siswa lemah dalam penguasaan kosakatanya, sudah bisa dipastikan mereka tidak akan mampu menyampaikan ide dan pikirannya dengan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Sehingga siswa akan kesulitan menyampaikan informasi yang semestinya ke dalam bahasa sasaran (bahasa inggris).

Ajaran Tri-N merupakan konsep pendidikan yang diajarkan oleh Ki Hadjar Dewantara yang terdiri dari *niteni*, *nirokake* dan *nambahi*. Konsep dari ajaran Taman siswa Tri-N adalah siswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang bagaimana memecahkan dan mengingat sesuatu yang dibicarakan atau (*niteni*) tentang sesuatu, maka siswa juga harus memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu setelah memiliki pengetahuan tersebut. Dan tidak hanya meniru sesuatu yang dipelajari (*nirokake*), tetapi

mencoba mengembangkan sesuatu yang telah dipelajari (ditambahkan) dari ilmu yang diperoleh. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nin, E. L. Q., & Dhamocharan, M., (2019) bahwa dalam belajar bahasa dibutuhkan strategi pembelajaran kosakata yang tepat, sehingga tidak menghambat perkembangan pembelajaran bahasa mereka. Strategi pembelajaran kosa kata tidak cukup hanya menghafal karena hal ini tidak mendorong kedalaman pemahaman bahasa, tetapi dibutuhkan instruksi kosa kata secara eksplisit atau bisa mengaplikasikannya.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata baru dalam pembelajaran bahasa Inggris secara daring, maka diperlukan asesmen secara virtual. Salah satu aplikasi virtual dalam pembelajaran kosakata yang menarik adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah sebuah platform pembelajaran online berbasis permainan yang di dalamnya ada kuis atau asesmen kosakata.

Bagi sebagian besar guru bahasa Inggris di sekolah menengah, pembelajaran kosakata seringkali menjadi kendala, terutama dalam pembelajaran daring. Dari kondisi yang disampaikan diatas, timbul sebuah pertanyaan bagaimana sebaiknya strategi pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara virtual? Oleh karena itu, fokus penulis dalam penelitian ini adalah implementasi ajaran tamansiswa Tri-N dalam pembelajaran kosakata dan pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* sebagai media asesmen.

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti di dalam artikel penelitian ini adalah metode penelitian kepustakaan (library research). Metode penelitian kepustakaan hanya menggunakan sumber-sumber pustaka/referensi yang relevan bagi penelitian ini tanpa menggunakan sumber primer maupun studi lapangan (Zed, 2014). Sumber-sumber yang dikumpulkan berasal dari Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Kabupaten Wonosobo, perpustakaan pribadi (private library), dan internet. Sumber-sumber tersebut terdiri atas buku-buku, maupun jurnal/artikel elektronik (e-journal/e-article) atau jurnal/artikel tercetak.

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam upaya memahami ajaran tamansiswa Tri – N dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kosakata siswa, disajikan pembahasan tentang: 1. Kosakakata bahasa Inggris, 2. Konsep ajaran Tri-N Tamansiswa, 3. Model pembelajaran Tri-N 4. Implementasi model pembelajaran Tri-N. 5. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Asesmen.

C. Pembahasan

1. Kosakata (vocabulary) Bahasa Inggris

Hatch dan Brown menyatakan bahwa kosakata adalah suatu daftar atau rangkaian kata untuk suatu bahasa tertentu yang mungkin digunakan oleh pembicara perseorangan (Hatch dan Brown, 1995). Kosakata adalah salah satu komponen utama dalam penguasaan bahasa yang memberikan banyak dasar untuk seberapa baik pelajar berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis (Richards dan Renandya, 2002).

Kosakata adalah kumpulan kata yang digunakan dalam bahasa tertentu. Kata-kata ini menyampaikan makna tertentu dan bisa dalam bentuk item tunggal dan frase atau potongan dari sekelompok kata. Kosakata adalah pusat pengajaran bahasa karena tanpa kosakata yang cukup siswa tidak dapat memahami orang lain atau mengekspresikan ide mereka sendiri. (Yanti, 2018)

Berdasarkan definisi tersebut, kosakata merupakan inti penting dari suatu bahasa yang dibangun dalam serangkaian kata dalam bahasa asing yang digunakan untuk mengekspresikan sebuah arti. Sebuah kata disini adalah simbol dalam bentuk serangkaian alfabet yang melambangkan sebuah objek dalam bentuk fisik atau ide.

Berdasarkan perkembangannya, Tarigan (2001) membagi kosakata kedalam tiga golongan :

- 1) Kosakata Dasar (Basic Vocabulary) adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa latin. Dalam kosakata dasar ini telah termasuk nama bagian tubuh, kata ganti, kata bilangan pokok, kata kerja pokok dan benda-benda universal
- 2) Kosakata aktif (produktif) ialah kosakata yang sering digunakan dalam berbicara dan menulis (mengarang). Pengembangan kosakata aktif dapat dilakukan dengan melihat persamaan- persamaan dan perbedaan-perbedaan yang belum pernah didengar atau dilihat sebelumnya. Yang termasuk kosakata aktif antara lain: bunga, matahari, angin, sebagai, jiwa, yang, makan, duduk.
- 3) Kosakata pasif (reseptif) ialah kosakata yang jarang atau tidak pernah dipakai atau hanya digunakan dalam menyimak dan membaca. Artinya kata-kata yang kita temui pada waktu menyimak dan membaca dapat dipahami, tetapi pada waktu berbicara dan menulis kata-kata tersebut seolah-olah hilang. Yang termasuk kosakata pasif antara lain pusa, kuma, bayu, pawana, bak, laksana, bersemayam, bertitah.

Jeremy Harmer (Longman, 1995) menyatakan bahwa salah satu masalah dalam pengajaran kosakata adalah pemilihan kosakata yang tepat untuk diajarkan pada suatu level tertentu dan siswa tertentu pula. Oleh karena itu permasalahan utama dalam pengajaran kosakata adalah bagaimana mengidentifikasi kosakata untuk diajarkan pada setiap jenjang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Prinsip umum dalam memilih kosakata adalah dengan mempertimbangkan factor frequency (keserangan digunakannya kosakata tersebut). Lebih jauh Jeremy Harmer menambahkan untuk dapat menguasai kosakata, seorang siswa seharusnya memiliki pengetahuan sebagai berikut: meaning (arti), word use, word formation dan word grammar.

Meaning atau arti kata juga perlu penekanan, bahwa satu kata dalam bahasa Inggris artinya tidak hanya satu. Contoh yang High frequency saja, book bisa berarti buku atau bisa juga memesan. Oleh karena itu seorang guru seharusnya juga melatih menentukan arti berdasarkan konteksnya dan juga mengenalkan synonym dan antonym.

Nation (2001) menawarkan pendekatan yang sistematis dibanding pendekatan insidental dalam pengajaran kosakata, dimana ia memfokuskan bagian-bagian yang esensial dari materi pembelajaran (Nation, 2001). Dia menunjukkan beberapa kelemahan dari insidental learning dan kenyataan siswa tidak bisa memanfaatkan pembelajaran kosakata sambil lalu melalui reading. Lebih jauh lagi Jeremy harmer menegaskan dalam pembelajaran kosakata ada beberapa aspek dari kosakata yang harus dikuasai oleh siswa yaitu meaning, word use, word formation, dan word grammar.

Kosakata (vocabulary) merupakan komponen inti dari semua aspek kompetensi berbahasa. Kosakata seseorang sangat mempengaruhi kemampuan dalam belajar bahasa terutama untuk membaca. Siswa Indonesia yang mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing, mengalami kesulitan dalam membaca teks bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan kurangnya penguasaan dan pengetahuan mereka tentang kosakata dan kata-

kata yang tidak familiar sehingga pemahaman bacaan tidak tercapai. Ketika siswa menemukan kata-kata sulit dalam membaca, mereka cenderung bertanya kepada guru atau membuka kamus secara langsung. Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa terhadap kata hanya sebatas memahami penafsiran bukan memahami makna kata (Nurdini dan Marlina, 2017)

Mengingat begitu pentingnya penguasaan kosakata dalam praktik berbahasa seseorang, khususnya berbahasa tulis maupun lisan, maka perlu perhatian khusus dalam usaha memperdalam dan memperluas penguasaan kosakata. Siswa diharapkan tidak hanya memahami makna kata, tetapi juga dapat menggunakan kata tersebut ke dalam wacananya. Jika siswa mempunyai penguasaan kosakata yang rendah maka siswa sulit menyusun dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat, sehingga variasi kalimat dalam keterampilan berbicara dan menulis siswa tidak beraturan. Sebaliknya, jika siswa mempunyai penguasaan kosakata yang tinggi maka siswa mudah menyusun dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat, sehingga variasi kalimat dalam keterampilan berbicara dan menulis siswa baik dan teratur (Susanto, 2017).

2. Konsep Ajaran Tamansiswa Tri-N

Konsep dari ajaran Taman siswa Tri-N adalah siswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang bagaimana memecahkan dan mengingat sesuatu yang dibicarakan atau (niteni) tentang sesuatu, maka siswa juga harus memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu setelah memiliki pengetahuan tersebut. Dan tidak hanya meniru sesuatu yang dipelajari (niroake), tetapi mencoba mengembangkan sesuatu yang telah dipelajari (ditambahkan) dari ilmu yang diperoleh.

Ki Hadjar Dewantara (KHD) merupakan Bapak Pendidikan Indonesia yang memiliki jasa mengubah sistem pendidikan Indonesia dari yang berbasis penjajahan menjadi berbasis nasionalis. Beliau melakukan revolusi pendidikan melalui perguruan Tamansiswa dengan mengimplementasikan berbagai ajaran. Salah satu ajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Tri-N. Tri-N merupakan ajaran yang digunakan untuk menumbuhkan kreativitas siswa agar dapat menciptakan hal baru dalam dunia keilmuan sejak dini. Hal ini perlu dikembangkan sebagai cara menempuh ilmu pengetahuan agar tidak asal meniru belaka, dalam arti "menjiplak" atau mengcopy, melainkan harus memasaknya (mengolah) segala bahan dari dunia asing untuk dijadikan "masakan baru" yang lezat dan menyehatkan diri (Dewantara, 2013).

Niteni adalah proses kognitif atau pikiran manusia, berasal dari kata "titen", yang menunjuk pada kemampuan secara cermat mengenali, dan menangkap makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu objek yang diamati, dengan cara memperhatikan, membandingkan, mengamati secara saksama, jeli dan mendalam serta melibatkan seluruh indra. Diartikan dalam proses berkarya, aktivitas pertama yang dilakukan ialah mengamati, dengan mempelajari masalah, dan menelaah. Mengamati tidak sekadar membaca, melihat, tetapi dicerna, dan diwujudkan dengan baik (Yunawan, 2016). Tindakan niteni fungsi utama dibebankan pada pemikiran (Djohar & Istiningsih, 2016)

Niroake, berarti menirukan apa yang telah dipahami, atau tindak lanjut dari proses niteni dengan melibatkan seluruh pribadinya. Niroake adalah aktivitas menirukan dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dalam bentuk contoh atau teladan yang baik. Perilaku meniru ini tidak salah, meniru diartikan sebagai menduplikasi diri terhadap karya yang sudah ada, yang hendak "dicontoh" metodenya, semangatnya, bagaimana

mengolah permasalahan menjadi karya yang baik, yang mudah dicerna dan mudah dipahami sesuai fungsinya. Tetapi, bukan hanya sebuah pembiaran dalam praktik plagiarsme, ini adalah proses belajar. Tahapan mengamati merupakan tahapan awal dalam proses terinspirasi yang disebut tahap pengenalan dalam langkah niroake (Yunawan, 2016).

Nambahake merupakan sebuah titik akhir, bukan sekadar aktivitas meniru tetapi sudah ada unsur penambahan, suatu aktivitas melengkapi, menyempurnakan sesuai keinginan individu melalui mengolah, mengubah, memodifikasi, menginovasi, memperbaiki, menambah, mengurangi, dan proses berpikir kreatif dalam rangka memunculkan unsur pembeda, yaitu asas kebaruan. Adakalanya *nambahake* tersebut dengan tujuan mulia, mewujudkan suatu temuan, atau kemungkinan atas buah makna kebaruan (Yunawan, 2016).

Niteni berarti proses menemukan makna (ciri, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu objek yang diamati melalui alat indera. Dengan demikian niteni merupakan proses kognitif / berpikir yang menurut Ki Hadjar Dewantara disebut Cipta. Cipta adalah kekuatan berpikir yang bertugas menemukan kebenaran sesuatu dengan cara mengamati dan membandingkan objek sehingga dapat mengetahui perbedaan dan persamaannya. Nirokke dan *nambahi* bisa diartikan meniru (meniru) dan mengembangkan / menambah (berinovasi / menambah nilai). Pembahasan kedua konsep ini disatukan mengingat *nirokke* dan *nambahi* berada pada level yang sama, yaitu penerapan proses perolehan *niteni*. Menurut Ki Hadjar Dewantara termasuk dalam ranah “Kemauan atau Karsa” yang selalu muncul di samping atau seolah-olah sebagai hasil dari pikiran dan perasaan. Perbedaan keduanya terletak pada derajat dan proses kreatifnya. *Nirokke* atau peniruan menurut Ki Hadjar Dewantara merupakan kodrat di masa kecil (Suroso, 2011).

Dalam kaitannya dengan proses meniru, khususnya anak memiliki keinginan untuk selalu meniru segala sesuatu yang menarik minatnya. Sebagian besar kemampuan, keterampilan, dan perilaku anak merupakan proses peniruan, terutama orang tua, misalnya berbicara, bertingkah laku, bermain, dan lain sebagainya. Peniruan ini sangat bermanfaat karena sifatnya mendidik diri sendiri secara pribadi melalui orientasi dan pengalaman bahkan dalam khayalan. Penambahan / pengembangan (*nambahi*) adalah proses lebih lanjut dari *nirokke*. Dalam proses ini terjadi proses kreatif dan inovatif untuk memberikan warna baru pada model yang dicontoh. Proses tambahan ini diharapkan terjadi pada siswa. Dalam hal ini, Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa siswa diharapkan tidak hanya sekedar meniru, tetapi mengolah pengetahuan yang diperolehnya (Suroso, 2011).

Berdasarkan pemaparan di atas, Tri-N yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan ajaran yang digunakan untuk meningkatkan kosakata siswa dengan mengajarkan anak didik untuk mengenali kosakata dan mendengarkan pengucapannya dengan cermat. Pembelajaran juga dilakukan dengan proses meniru dari apa yang didengar, dan dilihat yang dilanjutkan dengan kegiatan penambahan dengan mengaplikasikannya dalam kalimat. Konsep ini sangat perlu ditanamkan dalam pembelajaran kosakata agar siswa dapat menghafal dan memahami makna lebih dalam.

3. Model Pembelajaran Tri-N

Konsep Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dalam Pembelajaran dianggap sebagai ilmu yang penting karena dapat digunakan sebagai dasar dalam pembelajaran. Model pembelajaran Tri-N harus diterapkan secara bertahap yaitu *Niteni, Nirokke*, kemudian

Nambahi. Setiap tahapan tidak saling mendahului, karena *Nambahi* merupakan proses terakhir yang akan menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang utuh. Adapun model pembelajaran Tri - N Ki Hadjar Dewantara adalah sebagai berikut:

Pertama, menemukan makna (*Niteni*). Siswa diminta untuk mengidentifikasi kosakata baru pada sebuah teks kemudian diminta mencari artinya dengan menanyakan pada teman ataupun kepada guru. Dalam bertanya siswa diberikan sedikit tantangan (*challenge*) yaitu dengan menggunakan bahasa Inggris. Mengapa proses mencari makna penting? Dalam proses pencarian akan timbul rasa ingin tahu yang membuat pikiran siswa menjadi aktif. Tidak ada hal yang lebih bermanfaat sebagai modal belajar selain pikiran yang aktif. Siswa yang pikirannya aktif akan belajar dengan baik, sebagaimana yang dijelaskan teori konstruktivisme, dimana siswa dalam belajar harus secara aktif membangun pengetahuannya.

Kedua, menghafalkan makna kata (*Nirokke*) setelah siswa mengetahui arti suatu kata dibutuhkan proses penghafalan yaitu dengan meminta siswa untuk berlatih menirukan pengucapan yang benar dan menggunakan kosakata tersebut. Dengan latihan akan membantu siswa menghafal kosakata secara otomatis, karena disitu terjadi proses pengulangan memori penghafalan. Dibutuhkan proses berulang-ulang untuk bisa membuat otak menghafal sesuatu yang baru.

Ketiga, mengaplikasikan dalam kalimat (*Nambahi*) setiap kata yang sudah dihafal siswa harus bisa diaplikasikan dalam sebuah kalimat dengan cara membuat kalimat dengan menambahkan kosakata yang sudah dihafal. Hal ini penting dilakukan untuk memantapkan hafalan kosakata supaya tidak mudah lupa atau memasukkan kosakata baru ke dalam memori otak jangka panjang (*long term memory*). Penyimpanan informasi pada memori jangka panjang terjadi oleh perpindahan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang dengan adanya latihan dan pengulangan.

Penguasaan kosakata memerlukan proses yang berkesinambungan dan tidak saling mendahului agar kosakata bisa dikuasai dengan baik dan tersimpan dalam memori otak jangka panjang.

4. Implementasi ajaran tamansiswa Tri-N dalam pembelajaran

Penerapan model pembelajaran Tri-N diharapkan mampu meningkatkan kosakata siswa dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru memberi salam pembuka, doa dan presensi kelas daring
- 2) Guru memberi *apersepsi*
- 3) Guru menyampaikan informasi materi dan tujuan pembelajaran
- 4) Guru mempresentasikan sebuah teks melalui media slide.
- 5) Siswa secara individu mengidentifikasi kosakata baru pada contoh teks yang disajikan (*niteni*)
- 6) Siswa mencari arti dari kosakata tersebut melalui tanya jawab dengan teman sekelas atau dengan guru menggunakan bahasa Inggris kemudian ditulis di buku kosakata baru (guna mengaktifkan pikiran dengan cara menimbulkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan) (*niteni*)
- 7) Guru bersama siswa membaca teks bacaan dan mengartikannya. (*Nirokke*)
- 8) Siswa menirukan pengucapan yang benar dan memahami maknanya. (*Nirokke*)
- 9) Siswa diberikan latihan dengan cara menempatkan kosakata tersebut untuk melengkapi kalimat/menentukan kosakata yang sesuai dengan kalimat. (*Nambahi*)

- 10) Siswa diminta membuat kalimat menggunakan kosakata baru yang sudah mereka hafalkan di buku tugas. (*Nambahi*)
- 11) Guru mengecek tugas siswa.
- 10) Guru memberikan evaluasi hasil belajar kosakata menggunakan aplikasi *Kahoot!*
- 11) Guru memberi penguatan materi.
- 12) Guru membekali siswa dengan tugas individu untuk dikerjakan di rumah.

Dengan langkah - langkah tersebut di atas, model pembelajaran Tri-N dapat melatih kemampuan siswa melalui panca indera. Harapannya dengan *niteni*, siswa dapat mencari kejelasan dari kosakata yang dipelajari melalui proses mencari makna yang cermat. Sedangkan dari proses *nirokke*, siswa dapat meniru persis pengucapan dan makna yang dipelajari. Kemudian dalam proses *nambahi*, siswa dapat mencoba untuk menjadi kreatif dalam membuat kalimat dengan pengetahuan yang telah diperoleh saat proses *niteni* dan *nirokke*.

Sebagai informasi tambahan mengenai langkah-langkah implementasi ajaran tamansiswa Tri-N dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dan pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media asesmen, penulis sertakan link RPP (Lesson plan) <https://docs.google.com/document/d/1eumfjsBV35srsvswxsJZg-y8KPmUKnkRt/edit?usp=sharing&ouid=109847595852594554379&rtpof=true&sd=true> dan simulasi video pembelajaran daring. <https://youtu.be/O1dOKtVTdqY>

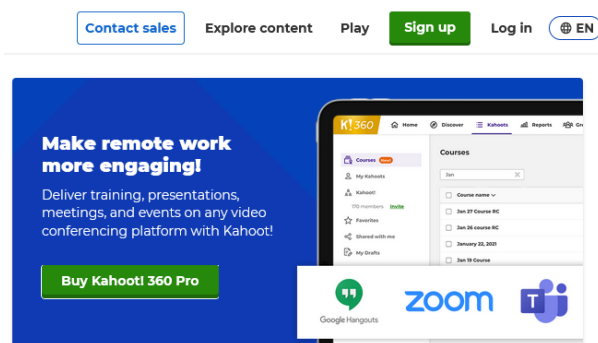
5. Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Asesmen

Kahoot! merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pendidikan berbasis permainan elektronik yang memiliki fitur-fitur unggulan yang dapat memungkinkan seorang guru untuk membuat angket, melakukan diskusi, dan menyelenggarakan asesmen secara daring (Sera & Wheeler, 2017). Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru untuk dapat melibatkan seluruh siswa agar aktif turut serta dalam proses pembelajaran di kelas maya.

Kahoot! adalah salah satu platform pembelajaran online berbasis permainan yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis/asesmen kosakata bahasa Inggris. Siswa tidak perlu membuat akun Kahoot! untuk mengakses kuis yang telah dibuat oleh guru. Siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat apa pun dengan web browser yang diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, notebook, tablet, dan smartphone/telepon genggam. Namun, guru tetap membutuhkan akun untuk membuat asesmen atau kuis di Kahoot!.

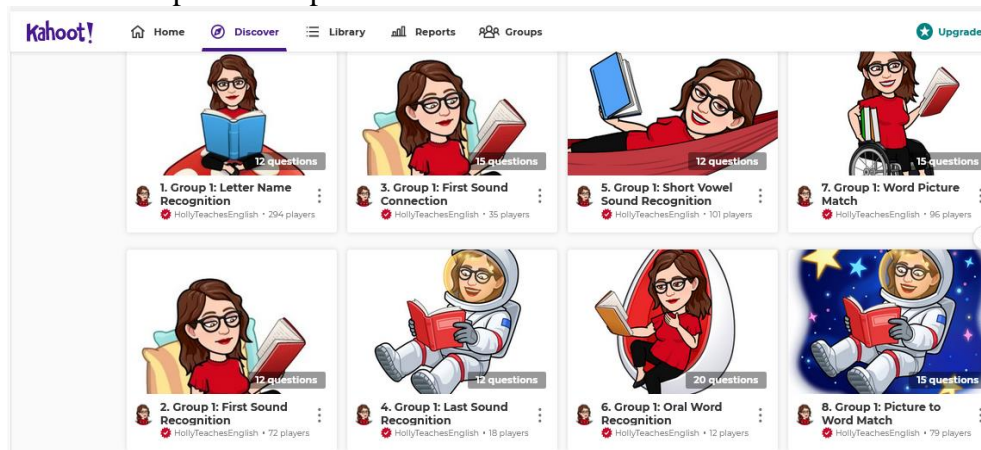
Berikut dijabarkan cara memanfaatkan *Kahoot!* sebagai media asesmen.

- a. Guru mengakses situs *Kahoot!* pada halaman web <https://kahoot.com>. Akun bisa dibuat dengan menekan tombol Sign up atau memilih tombol Log in apabila akun telah berhasil dibuat. Agar lebih jelas, pembuatan akun dapat dilihat pada Gambar 1.

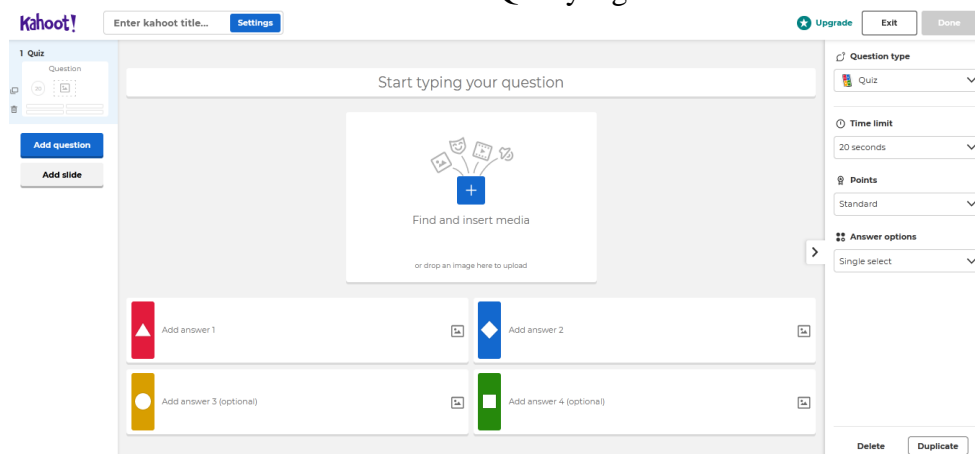


Gambar 1. Halaman muka aplikasi Kahoot!

- b. Selanjutnya, guru dapat membuat quiz sendiri atau memilih quiz yang sudah ada di bagian Discover sesuai dengan topik yang sedang dipelajari. Cara memilih quiz yang sudah tersedia dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pilihan Quiz yang Tersedia



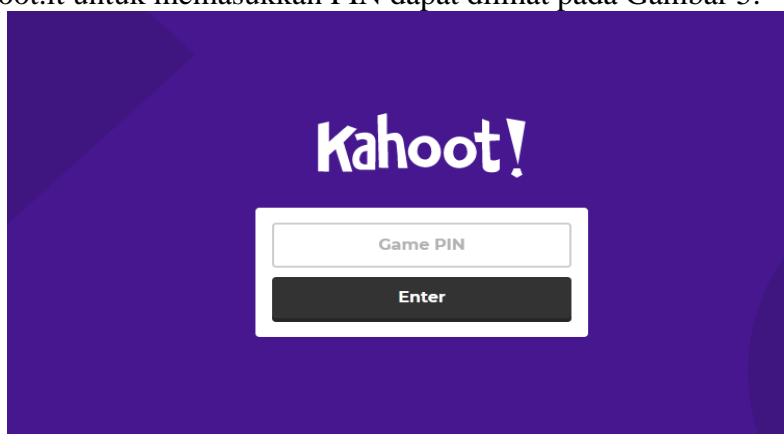
Gambar 3. Tampilan jika membuat Quiz sendiri

- c. Setelah guru membuat quiz atau memilih quiz yang sesuai, guru menunjukkan Game PIN yang dibuat secara acak oleh Kahoot.com. Guru dapat memilih mode classic pada kelas kecil dan jika kelas besar, guru disarankan memilih mode team. Contoh tampilan Game PIN pada Gambar 4.



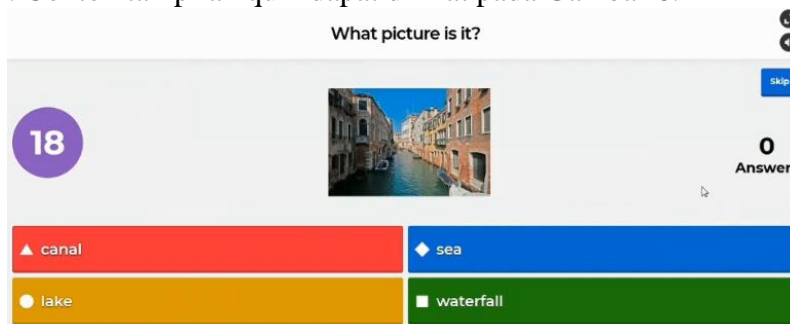
Gambar 4. Game PIN

- d. Guru meminta siswa untuk mengakses Kahoot.it pada telepon genggamnya dan memasukkan Game PIN sebagaimana yang tertera pada layar. Tampilan halaman muka kahoot.it untuk memasukkan PIN dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Muka Kahoot.it

- e. Setelah menginput PIN, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan dengan memilih jawaban yang tersedia dengan menekan simbol sesuai dengan simbol yang muncul pada layar. Contoh tampilan quiz dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Contoh Tampilan Quiz di Layar

- f. Kemudian siswa dan guru dapat melihat hasil akhir yang sudah dikalkulasi oleh sistem sesuai dengan ketepatan dan kecepatan masing-masing siswa dalam menjawab setiap pertanyaan seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan score Quiz di Layar

Poin diberikan berdasarkan seberapa cepat siswa menanggapi pertanyaan serta menjawab pertanyaan dengan benar. Nama dari lima pemain teratas ditampilkan di layar, sementara setiap pemain menerima peringkat mereka di perangkat mereka sendiri. Siswa diberikan poin berdasarkan ketepatan waktu tanggapan mereka serta ketepatan menjawab pertanyaan dengan benar.

Kesimpulan

Konsep pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil belajar yang maksimal. Implementasi konsep Tri-N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata baru. Model pembelajaran di lakukan secara bertahap yaitu Pertama, menemukan makna (*Niteni*). Siswa mengidentifikasi kosakata baru dan mencari artinya dengan menanyakan pada teman ataupun kepada guru. Kedua, menghafalkan makna kata (*Nirokke*). Setelah siswa mengetahui arti suatu kata dibutuhkan proses penghafalan yaitu siswa berlatih menirukan pengucapan yang benar dan menggunakan kosakata tersebut. Ketiga, mengaplikasikan dalam kalimat (*Nambahi*). Setiap kata yang sudah dihafal siswa mengaplikasikan dalam sebuah kalimat dengan cara menambahkan kosakata yang sudah dihafal ke dalam kalimat tersebut. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata yang sudah dipelajari, maka diperlukan asesmen secara virtual. Salah satu aplikasi virtual dalam pembelajaran kosakata yang menarik dan efektif adalah *Kahoot!*.

Seorang guru atau pamong hendaknya memperhatikan dan mengembangkan lebih jauh lagi penerapan ajaran Tri-N Tamansiswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan ajaran Ki Hadjar Dewantara untuk mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Dalam rangka mengimplementasikan ajaran Tri- N (*niteni, nirokake dan nambahi*) untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris, perlu adanya upaya terus menerus dan berkesinambungan sehingga menjadi kebiasaan bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Astini, N. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3. 241-255. 10.37329/cetta.v3i2.452.
- Buku kecil Tamansiswa, <http://www.yk-edu.org>. Diakses pada tanggal 15 Desember 2020.
- Cahyani, Adhetya & Listiana, Iin & Larasati, Sari. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*. 3. 123-140. 10.37542/iq.v3i01.57.
- Dakhi, S. & Fitria T. N. (2019) The Principles and the Teaching of English Vocabulary: A Review. *Journal of English Teaching*, Volume 5 (1), February 2019. English Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Kristen Indonesia, Indonesia.
- Dewantara, Ki Hadjar. (1964). *Asas-asas dan Dasar-dasar Taman Siswa*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Djohar & Istiningsih. (2016). *Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Kehidupan Nyata*. Yogyakarta: Lentera.
- Elihami, E. (2019). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Higher Of Think Mahasiswa Berbasis Kampus Merdeka. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 1(1), 79-86.
- Elihami, E., & Ekawati, E. (2020). Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal edukasi nonformal*, 1(2), 16-31.
- Harmer, Jeremy, 1995. *The Practice of English Language Teaching*: Longman.
- Hatch, E.M. dan C. Brown. (1995). *Vocabulary Sentence and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hughes, R., & Reed, B. S. (2016). *Teaching and researching speaking*: Taylor & Francis.
- Muliawati, I., & Ismail, N. M. (2017). Intricacies in Vocabulary Intake For EFL Adult Learners. Paper presented at the CONFERENCE PROCEEDING
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nin, E. L. Q., & Dhamoetharan, M. (2019). Vocabulary Journaling To Improve Reading Comprehension. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 6(5) 173-190.
- Nunan, D. (2017). Does learner strategy training make a difference? *Linguas Modernas*(24), 123-142.
- Nurdini, Husna & Leni Marlina (2017). Vocabulary Journal As A Learning Tool For Students In Learning Vocabulary Through Reading At Junior High School. *Journal of English Language Teaching* Volume 6 No. 1 Serie D. available at <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>
- Richard, Jack C and Willy A Renandya. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University.
- Sera, L., & Wheeler, E. (2017). Game on: The gamification of the pharmacy classroom. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 9(1), 155–159.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

"Inovasi Manajemen Pendidikan Dalam Tatanan Kenormalan Baru"

Yogyakarta, 28 Agustus 2021

- Suroso, D. A., & Nashori, F. (2011). Psikologi Islam Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Yohana Dini Trisnani (2017). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Tarigan, Henry Guntur. (2001). Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa.
- Yanti, Cita Hikmah. (2018) Academic Vocabulary Mastery And Perception For Efl Students Of Universitas Bina Darma. *Holistics Journal*, Volume 10, Number 19 June 2018, ISSN: 2085-4021. Universitas Bina Darma.
- Yunawan, Ipung Kurnianto. (2014). Niteni, nirokne, nambahi sebagai proses berpikir kreatif, *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Vol. 2.N0.2/Oktobre 2014.
- Zed, M. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.