

Efektivitas Pembacaan Novel bergenre *Adventure* dalam Menambah *Vocabulary* pada Kemampuan *Reading* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris

Ichwan Fahri ^{a, 1, *}, Zehbi Maulidi ^{b, 2}, Mohammad Alfian Hasan ^{c, 3}

^{a, b, c} Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

¹ ichwan.fahri20@mhs.uinjkt.ac.id; ² zehbi.maulidi20@mhs.uinjkt.ac.id;

³ alfan.hasan20@mhs.uinjkt.ac.id

* Corresponding author

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 10/06/2022

Accepted: 17/07/2023

Published: 31/07/2023

Kata Kunci

Reading;

Vocabulary;

Novel

Abstrak

Mengingat betapa pentingnya fungsi pembelajaran bahasa, maka hendaknya pembelajaran bahasa dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Pembelajaran bahasa seharusnya diorientasikan untuk kepentingan pembentukan kemampuan berbahasa serta pembentukan kemampuan dalam keilmuan yang lain. Secara umum, tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris adalah agar dapat menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi, baik secara aktif maupun secara pasif. *Reading* merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai dalam belajar Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris merupakan salah satu Bahasa asing yang sangat penting untuk dipelajari. Novel merupakan media untuk mempertajam kemampuan *reading* dalam meningkatkan kosakata. Terdapat berbagai macam genre novel dan salah satunya adalah genre *adventure*. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah membaca novel bergenre *adventure* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta angkatan 2020. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan *Post Test* dan *Pre Test*. Instrumen penelitian menggunakan dua jenis soal, soal pertama berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal dan soal kedua berbentuk *essay* sebanyak 10 soal. Soal dibuat dengan menggunakan media *Google Form*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan dari hasil membaca novel bergenre *adventure*. Penelitian ini dilakukan secara *online*. Populasi dari penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Sampel dari penelitian ini adalah Angkatan 2020 Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil penelitian ini menemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembacaan novel *adventure* terhadap menambah *vocabulary* pada kemampuan *reading* mahasiswa.

©2023 The Author's

This is an open-access article under the CC-BY-SA 4.0 license.



[doi: https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i1.5128](https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i1.5128)

Pendahuluan

Pembelajaran dilakukan dalam berbagai bidang keilmuan, termasuk Bahasa, dalam hal ini maka berlaku pula istilah pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik untuk memiliki keterampilan dalam bahasa tertentu. Pembelajaran

bahasa memiliki peran yang sangat penting, termasuk dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Mengingat betapa pentingnya fungsi pembelajaran bahasa, maka hendaknya pembelajaran bahasa dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Pembelajaran bahasa seharusnya diorientasikan untuk kepentingan pembentukan kemampuan berbahasa serta pembentukan kemampuan dalam keilmuan yang lain. Pembelajaran bahasa juga berlaku dalam bahasa Inggris. Berdasarkan pengertian pembelajaran bahasa di atas, dapat diambil definisi serupa untuk pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk memiliki keterampilan dalam berbahasa Inggris. Secara umum, tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris adalah agar dapat menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi, baik secara aktif maupun secara pasif.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari, apalagi di era yang sekarang ini. Bahasa Inggris merupakan Bahasa dengan penutur terbanyak di dunia. Diperkirakan ada lebih dari 400.000.000 orang yang mempelajari Bahasa Inggris sebagai Bahasa kedua (Kitao, 1996). Angka ini menunjukkan bahwa pentingnya belajar Bahasa Inggris di era sekarang. Pentingnya berbicara Bahasa Inggris bukan dilihat dari berapa jumlah orang yang berbicara Bahasa tersebut, tetapi untuk apa Bahasa Inggris itu digunakan. Lebih jauh lagi Bahasa Inggris juga sebagai Bahasa utama untuk penyampaian berita dan informasi di dunia. Serta, Bahasa Inggris juga berfungsi sebagai Bahasa pengantar dalam dunia bisnis dan pemerintahan, bahkan digunakan di beberapa negara yang mana Bahasa Inggris adalah Bahasa minoritas di negara tersebut.

Kemampuan berbahasa dibagi kedalam beberapa bagian. Menurut Hamer dalam Puspitasari (2018) kemampuan berbahasa dibagi menjadi dua yaitu *receptive* dan *productive*. *Receptive skill* adalah kemampuan yang digunakan untuk menyerap sebuah informasi, *Receptive skill* terdiri atas *listening* dan *reading*. Berbeda dengan *receptive skill*, *productive skill* adalah kemampuan untuk menggunakan Bahasa Inggris secara lebih aktif yang mana *productive skill* terdiri atas *speaking* dan *writing*.

Keempat *skill* yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya, *Reading* merupakan salah satu *skill* yang sangat penting. Karena *Reading* adalah sebagaimana menurut Urquhart mengutip dalam Parmawati dan Yugafati (2017) menyatakan bahwa membaca berarti berurusan dengan pesan Bahasa dalam bentuk tertulis atau cetak. Membaca adalah kegiatan yang memberikan banyak wawasan dan pengetahuan. Selain menambah banyak wawasan dan pengetahuan, *Reading skill* juga bisa menambah kosakata. Esensi dan jiwa suatu bahasa adalah kosakatanya, tidak mungkin belajar suatu bahasa tanpa memiliki banyak kosakata bahasa tersebut. Oleh sebab itu, kosa kata sangatlah penting dalam kehidupan manusia dalam mempelajari suatu bahasa khususnya dalam belajar Bahasa Inggris. Butuh usaha untuk menambah jumlah kosakata dalam bahasa Inggris, salah-satunya kita dapat membaca tulisan-tulisan berbahasa Inggris seperti novel.

Novel berasal dari bahasa *novella*, yang dalam bahasa Jerman disebut *novelle* dan novel dalam bahasa Inggris, dan inilah yang kemudian masuk ke Indonesia. Secara harfiah *novella* berarti sebuah barang baru yang kecil, yang kemudian diartikan sebagai cerita pendek yang berbentuk prosa. Novel adalah karangan panjang yang berbentuk prosa dan mengandung rentetan cerita kehidupan suatu tokoh dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku. Sebagai karya sastra novel terdiri atas berbagai genre, yaitu ada *Fantasy*, *Science Fiction (Sci-Fi)*, *Romance*, *Horror*, *Mystery*, *Adventure* dan lain-lain. Novel bergenre *adventure* adalah novel dengan genre petualangan atau juga novel dengan alur cerita tentang petualangan atau suatu usaha yang menarik dan melibatkan risiko dan bahaya fisik, yang membentuk alur cerita utama. Berdasarkan kamus Merriam-Webster pengertian *adventure* adalah “*an undertaking usually involving danger and unknown risks*” atau dalam bahasa Indonesianya “suatu usaha yang biasanya melibatkan bahaya dan risiko yang tidak diketahui”.

Metode

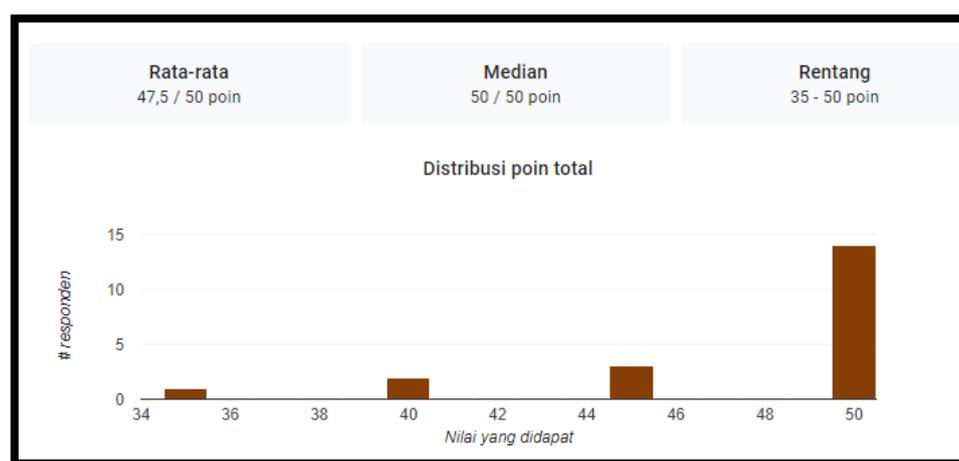
Pemilihan metode penelitian sangat penting dan harus sesuai dengan topik dan tujuan yang akan dicari. Menurut Syahrudin dan Salim (2012: 44) Metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu, sedangkan metodologi adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan dalam metode tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sujarweni (2014: 39) pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai

(diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan pengertian Metode Penelitian Kuantitatif, menurut Sugiyono (2017: 8) adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Test dan Post Test*. *Pre-Test* merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan *Post-Test* merupakan tes yang dilakukan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran. Penyebaran *Pre Test* dan *Post Test* dilakukan pada bulan Mei 2022. Variabel dari penelitian ini adalah kemampuan untuk mengetahui seberapa banyak kosakata yang dimiliki. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta angkatan 2020. Sampel dari penelitian ini adalah 20 mahasiswa pendidikan bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta angkatan 2020 yang terdiri dari 2 orang dari Kelas A, 9 orang dari Kelas B, dan 9 orang dari Kelas D. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal sebanyak 20 soal, yang terdiri atas 10 soal jenis pilihan ganda dan 10 soal jenis *essay*. Soal ditulis dan disebar di dalam *Google Form*.

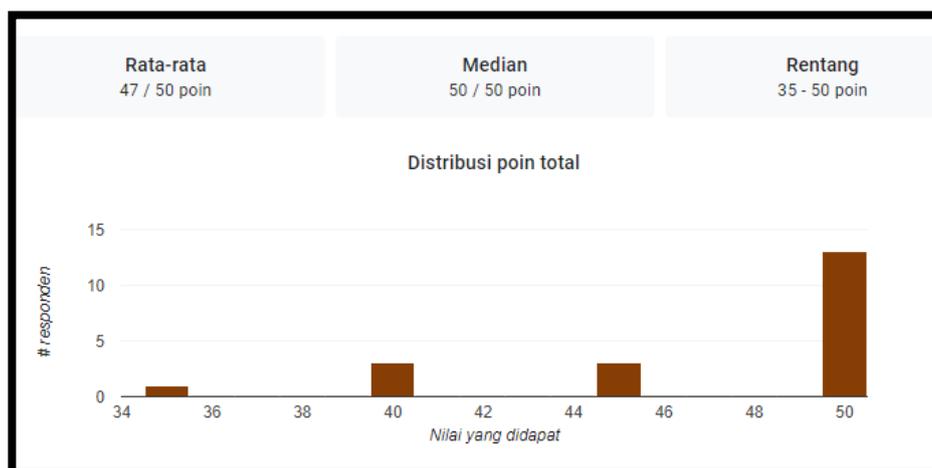
Hasil

Penelitian yang dilakukan dalam tahanan *Pre Test* dan *Post Test* yang dilakukan pada 20 mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ditampilkan dalam bentuk Gambar Grafik dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Pre Test

Gambar 1 menunjukkan bahwa responden sebanyak 1 orang dengan nilai sebesar 35 poin. Selanjutnya, terdapat 2 responden yang mendapatkan nilai sebesar 40 poin. Setelah itu, terdapat 3 responden yang mendapatkan 45 poin. Dan yang terakhir terdapat 14 responden yang mendapatkan nilai sebesar 50 poin atau dengan kata lain mendapatkan nilai sempurna pada *Pre Test* ini. Hasil tes dari observasi ini pada Efektivitas Pembacaan Novel bergenre *Adventure* dalam Menambah *Vocabulary* pada Kemampuan *Reading* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris terdapat banyak mahasiswa yang memiliki keterampilan dalam membaca novel bergenre *adventure* serta memiliki pengetahuan tentang *vocabulary* yang mumpuni. Selanjutnya hasil dari *Post Test* digambarkan pada Grafik di bawah.



Bagan 2. Grafik Hasil *Post Test*

Selanjutnya pada bagan yang kedua Efektivitas Pembacaan Novel bergenre *Adventure* dalam Menambah *Vocabulary* pada Kemampuan *Reading* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris pada bagian *Post Test* menunjukkan bahwa ada 1 responden yang memiliki nilai sebesar 35. Selanjutnya terdapat tiga orang yang memiliki nilai sebesar 40 poin. Kemudian tiga orang selanjutnya mendapatkan nilai sebesar 45 poin. Terakhir terdapat 13 responden yang mengisi *post test* mendapatkan nilai sebesar 50.

Pembahasan

Dicermati berdasarkan perbandingan antara 2 grafik pada bagian hasil, maka hasil penelitian tersebut pada efektivitas pembacaan novel bergenre *adventure* di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *Post Test* dan *Pre Test*, berarti penggunaan novel bergenre *adventure* tidak dapat meningkatkan atau menambah *vocabulary* pada kemampuan *reading* mahasiswa yang ada di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Seyogyanya semakin banyak bahan bacaan dalam bahasa inggris, harusnya dapat menambah *vocabulary* para pembacanya.

Hasil yang agak berbeda jika lebih dicermati pada hasil *pre test* dan *post test*, ada sedikit perubahan dalam hasil *Pre Test* dan *Post Test* tersebut dengan adanya peningkatan dan pengurangan pada kemampuan *vocabulary* pada beberapa responden. Kejadian tersebut tentunya memperlihatkan bahwa pada beberapa kasus khusus pembacaan Novel *Adventure* yang dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, ada yang mengalami peningkatan bahkan penurunan terkait *vocabulary* pada kemampuan *reading* pada beberapa responden. Peningkatan atau bahkan penurunan tersebut hanya saja tidak berpengaruh secara signifikan, dan hanya terjadi di beberapa responden saja.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini, berdasarkan *Pre Test* dan *Post Test* menemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terkait pembacaan novel *adventure* terhadap menambah *vocabulary* pada kemampuan reading mahasiswa di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Selain itu ditemukan pada beberapa kasus khusus responden yang mengalami peningkatan dan bahkan penurunan *vocabulary* pada kemampuan *reading* setelah membaca novel *adventure* tersebut.

Referensi

- Kitao, S. K., & Kitao, K. (1996). *Testing Speaking*.
- Parmawati, A., & Yugafiaty, R. (2017). Using Authentic Material to Improve Student's reading Interest (A Classroom Action Research in The Second Semester Students of Stkip Siliwangi Bandung). *Eltin*

Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia, 5(1), 1-8.
<https://doi.org/10.22460/eltin.v5i1.p1-8>

Puspitasari, Evi. (2018). Peningkatan Productive Skills Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Fun-Learning. Seminar Nasional: Hasil Pengabdian kepada Masyarakat.392-398.
<http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/19982>

Salim dan Syahrums. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Cipta Pustaka.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sujarweni, V. Wiratna. (2014). Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Kontribusi Penulis

Penulisan artikel ini merupakan hasil dari kontribusi semua penulis. Semua penulis berkontribusi pada konsepsi dan desain penelitian. Persiapan materi, pengumpulan, dan analisis data yang dilakukan oleh Ichwan Fahri, Zehbi Maulidi, dan Mohammad Alfian Hasan. Draf pertama naskah ditulis oleh semua penulis, kemudian semua penulis turut serta membaca dan merevisi naskah.