

Implementasi Aplikasi Multimedia Flashcard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa SD Negeri Rejoagung

Vigo Dewangga^{#1}, Taufiq Rizaldi^{*2}, Fendik Eko Purnomo^{3#3}

*#Jurusan Bahasa, Komunikasi dan Pariwisata dan Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember
Jl. Mastrip PO. BOX 164, Jember*

¹vigodewangga1221@gmail.com

³fendik.purnomo@gmail.com

**Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember
Jl. Mastrip PO. BOX 164, Jember*

²taufiq.rizaldi@gmail.com

Abstract

Mastery of English vocabulary needs to be improved especially for children. Therefore, learning should be joyful and interesting. One way to improve English vocabulary for children is through flashcard multimedia application. This study aims to identify the improvement of English vocabulary skills of 5th grade students of SD Negeri Rejoagung, Rejoagung Village, Semboro after using flashcard. This research use Quasi Experiment Design with pre test-post test one group design. Population and Sample of the research is the 5th grade students of SD Negeri Rejoagung which consists of 32 students. Therefore, it is used the entire population. The results of the data analysis found that the average score 75.16 before using flashcard multimedia application (pre-test). Then, after using flashcard multimedia application (post-test) the average score is 88.33. So it can be said that the use of flashcard multimedia application for teaching and learning English vocabulary has been running well.

Keywords— Flashcard Multimedia Application, English Vocabulary

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat dikenal sebagai bahasa asing atau internasional dikalangan masyarakat Indonesia karena digunakan dalam setiap kesempatan, misalnya orang tua yang kerap kali memilih berbicara Bahasa Inggris dengan anak-anaknya daripada berbicara dalam Bahasa Indonesia, atau sebagai modal awal dalam melamar pekerjaan karena ada beberapa perusahaan baik multinasional maupun asing yang mensyaratkan mahir berbahasa Inggris secara aktif dan pasif. Dalam belajar Bahasa Inggris setiap pembelajar harus bisa menguasai 4 keahlian/ skill yang ada dalam Bahasa Inggris, yaitu Listening, Reading, Writing dan Speaking. Selain itu ada beberapa komponen penunjang empat keahlian/skill dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu tata bahasa/ grammar, pelafalan/ pronunciation dan kosakata/ vocabulary. Kosakata/ vocabulary menjadi hal yang sangat penting dan mendasar untuk keempat keahlian/ skill dalam belajar Bahasa Inggris. Menurut Long dan Richards (2008: 31) berpendapat bahwa kosakata/ vocabulary sama seperti tata

bahasa/ grammar merupakan hal utama dan mendasar dalam seseorang mempelajari sebuah bahasa. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa kosakata/ vocabulary tidak hanya merupakan bagian dari Bahasa Inggris yang digunakan buat berkomunikasi tetapi juga merupakan bagian yang utama dan penting untuk dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Bagi pembelajar Bahasa Inggris semakin dia menguasai kosakata/ vocabulary dengan baik akan menjadikan performanya berkomunikasi dalam Bahasa Inggris juga baik. Pada kenyataannya kondisi tersebut tidak ditemukan di SD Negeri Rejoagung, Kecamatan Semboro, Jember. Proses pembelajaran kosakata/ vocabulary Bahasa Inggris di SD Negeri Rejoagung, Kecamatan Semboro, Jember pada umumnya masih belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi di lapangan ada permasalahan yang dihadapi oleh para siswa di SD Negeri Rejoagung, Kecamatan Semboro, Jember yaitu masih banyak anak didik yang belum bisa atau kesulitan dalam mengingat kosakata/ vocabulary dengan baik.

Mengajarkan kosakata/ vocabulary Bahasa Inggris tidak melalui pada ranah kognitif untuk mengingat dengan baik

kosakata/ vocabulary Bahasa Inggris tetapi juga ranah psikologis dalam hal ini memberikan suasana yang menyenangkan dan aktif dalam proses pembelajaran pada para siswa. Untuk para guru Bahasa Inggris, proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui media pembelajaran yang kreatif, komunikatif dan inovatif bisa mengubah suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan memberikan suatu media pembelajaran yang interaktif dan variatif untuk anak didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat meningkatkan kosakata/ vocabulary serta tata bahasa anak didik dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan kosakata/ vocabulary Bahasa Inggris anak didik di SD Negeri Rejoagung yaitu dengan menggunakan media flashcard yang dibuat dengan menggunakan aplikasi multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (Teks, Suara, Citra, Animasi dan Video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi (Eka, 2013). Penggunaan Multimedia untuk pembelajaran suatu subjek telah banyak diterapkan, Tsou dkk.(2006) menggunakan multimedia storytelling website untuk menerapkan pembelajaran bahasa asing, aplikasi tersebut diterapkan pada anak – naka dengan tingkat pendidikan sekolah dasar. Dari hasil uji coba selama sepuluh minggu, anak – anak yang diberi pembelajaran dengan menggunakan multimedia storytelling website mendapatkan hasil tes yang jauh lebih baik dan memuaskan.

Penerapan multimedia sebagai media pembelajan bahasa jawa yang dilakukan oleh Supriyono dkk.(2015) menunjukan hasil bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan antusia dan semangat belajar siswa untuk mempelajari sebuah bahasa. Mata pelajaran yang dikenal masyarakat luas sebagai mata kuliah yang sulit seperti Ilmu Pengetahuan Alam juga dapat dirubah menjadi mata pelajaran yang menarik minat dan antusias siswa dengan menggunakan multimedia interaktif (Hermono, 2012).

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kosakata

Pengertian Vocabulary (kosa kata) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata dalam bahasa Inggris disebut vocabulary, kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses

pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif. Kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. Kosakata digunakan untuk mewakili suatu nama, sifat, bentuk dan jenis benda, bisa menggunakan kesatuan bahasa yang bermakna, yang disebut kata atau kelompok kata.

B. Media Flashcard

Flash card merupakan salah satu contoh media yang terdapat dalam metode permainan bahasa. Metode permainan bahasa mempunyai keunggulan, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengasah ketrampilan berbahasa mereka. Sedangkan, media Flash card memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini dipaksa untuk memiliki perbendaharaan kata dan kejelian dalam menebak suatu gambar dengan baik. Penelitian ini diambil berupa permainan menebak gambar yang berupa Flash card. Flash Card adalah permainan tebak gambar yang dapat dimainkan oleh 2, 3, atau 4 orang peserta, dalam waktu tertentu. Misalnya satu menit, secara bergilir setiap pemain berusaha menebak gambar yang memiliki definisi di tiap belakang kartunya. Jikalau jawabannya benar maka akan memperoleh nilai. Media Flash card memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam meningkatkan pemahaman tentang perbendaharaan kata dan kejelian dalam menebak suatu gambar dengan baik. Dan apabila didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai serta aplikasi multimedia yang interaktif, juga dapat membawa peserta didik pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Flashcard

C. Multimedia Interaktif

Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (2003: 217) menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran

melalui komputer. Agnew, Kellerman & Meyer (1996: 8) menyatakan bahwa istilah multimedia lebih terfokus pada interaktivitas antara media dengan pemakai media. Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.

Multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi. Pertama, multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional. Kedua, multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi. Ketiga, multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian slide mikroskop atau radiograf. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran perlu diperhatikan tahap-tahap tertentu yang harus dilalui. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Luther, 1994 (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 32-48) mengungkapkan enam tahap pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.



Gambar 2. Multimedia Interaktif

Menurut Arief S. Sadiman, et al. (2006: 100), pengembangan media meliputi enam langkah, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi. Sementara itu, Satya Adi (2003: 5-6) menyatakan bahwa proses pengembangan multimedia pembelajaran mengikuti lima langkah, yaitu: (1) melakukan proses analisis yaitu menemukan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat multimedia; (2) membuat desain multimedia yaitu membuat storyboard atau alur cerita; (3) melakukan pengembangan yaitu membuat motion effect, transisi, struktur navigasi, dan data variabel; (4) melaksanakan evaluasi yaitu menguji produk dengan melibatkan audience yang sesungguhnya; dan (5) melakukan pendistribusian yaitu mengemas hasil karya untuk didistribusikan.

III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kualitas pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia flashcard dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman murid setelah diterapkan aplikasi multimedia flashcard dalam pembelajaran kosakata Bahasa

B. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Membantu guru Bahasa Inggris memiliki gambaran tentang penerapan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.
- b. Dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

IV. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas VSD Negeri Rejoagung pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya *vocabulary* (kosakata) yang menggunakan model pembelajaran *repetition drilling* dengan menggunakan media multimedia flashcard dibanding model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini menggunakan penelitian quasi experimental (eksperimen semu) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010: 114) metode penelitian quasi eksperimen adalah metode yang memiliki kelompok kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam desain penelitian ini yang digunakan adalah one group pre-test post-test design. Dalam desain penelitian ini akan diberikan terlebih dahulu pre-test pada sampel sebelum perlakuan dan post-test diberikan di akhir pembelajaran pada sampel. One group pre-test dan post-test design diambil karena sesuai dengan tujuan penelitian ini ingin mengetahui peningkatan dan hasil belajar siswa kelas lima dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan pemberian multimedia Flashcard sebagai media pembelajaran setelah pre-test dan sebelum post-test. Berikut merupakan tabel desain penelitian one group pre-test post-test design.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi yang dimaksud dengan populasi

adalah seluruh individu yang akan dijadikan sebagai obyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rejoagung rombel sebanyak 32 orang.

b. Sampel

Arikunto (2013: 174) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pada penelitian ini obyek yang akan diteliti yaitu siswa kelas V SD Negeri Rejoagung Kecamatan Semboro, Jember. Sampel penelitian ini ditentukan sebanyak 32 siswa atau seluruh siswa dari kelas V dengan alasan karena populasinya di bawah 100 sesuai pendapat Arikunto yaitu apabila populasi kurang dari 100, maka sampel diambil dari keseluruhan populasi yg ada sehingga disebut penelitian populasi.

V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Hasil yang dicapai

Kegiatan penelitian “Implementasi Aplikasi Multimedia Flashcard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa SD Negeri Rejoagung”, memiliki beberapa hasil pada laporan kemajuan ini ,yaitu :

a. Dalam tahap persiapan sudah melaksanakan:

- Koordinasi dengan pihak sekolah dan mengobservasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Bahasa Inggris
- Studi literatur mengenai materi kelas V yang akan diajarkan di sekolah
- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- Mempersiapkan media pembelajaran aplikasi multimedia Flashcard
- Membuat instrumen penelitian dalam bentuk tes beserta kunci jawaban

b. Dalam tahap pelaksanaan sudah melaksanakan:

- Melaksanakan proses pembelajaran kosakata secara konvensional
- Melaksanakan pre-test
- Analisis hasil pre-test
- Melaksanakan post-test
- Analisis hasil post-test

Tes hasil belajar ini dilaksanakan pada responden sebanyak 32 siswa SD Negeri Rejoagung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL 1. HASIL NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST

	Sebelum menggunakan aplikasi multimedia flashcard	Setelah menggunakan aplikasi multimedia flashcard
Nilai Minimum	40	70

Nilai Maksimum	90	100
Nilai rata-rata	75,16	88,33

Berdasarkan tabel 1. di peroleh hasil tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi multimedia Flashcard kurang dari batas minimum kelulusan (65,00). Nilai minimumnya masih sangat kurang dari nilai minimum kelulusan. Jadi dapat dikatakan pemahaman atau hasil belajar dari siswa yang mengikuti pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kurang memuaskan.

Namun nilai siswa SD Negeri Rejoagung setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi multimedia flashcard mengalami peningkatan, dapat dilihat dari hasil nilai minimum dan maksimumnya mengalami peningkatan dan juga nilai rata-rata mengalami peningkatan yang tadinya dibawah nilai 65,00 sekarang nilainya telah melebihi nilai minimum kelulusan. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi multimedia flashcard telah berjalan dengan baik karena hasil belajar siswa SD Negeri Rejoagung dalam hal kosakata Bahasa Inggris mengalami peningkatan 13,17 dari sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi multimedia flashcard.

B. Luaran

Setelah dilakukan kegiatan penelitian ini diharapkan akan memperoleh luaran :

- a. Dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Rejoagung menjadi lebih baik.
- b. Dapat dijadikan sebagai informasi baru bagi guru Bahasa Inggris dalam pembelajaran akan pengaplikasian multimedia Flashcard. Selain itu akan dipublikasikan naskas berupa jurnal nasional terindeks DOAJ yaitu Jurnal Pendidikan SCHOLARIA Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.



Gambar 1. Observasi Penelitian



Gambar 2. Pelaksanaan Pre-test



Gambar 3. Pelaksanaan Post-test

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Jember yang telah mendanai kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arief S. Sadiman, et al. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Eka Putra, Ilham. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal TEKNOIF*, Vol.1, No.2, Edisi Oktober 2013.
- [4] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- [6] Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- [7] Sugiyono. 2013. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Hermono, Fajar dan Fitroh Nur Hakim. 2012. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas IIISDN Dempelrejo). *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 4 No 1 – 2012*.
- [9] Supriyono, Heru dkk. 2015. Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *The 2nd University Research Coloquium 2015 : UMS*.
- [10] Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (Eds.) (2003). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- [11] Tsou, Wenli, Weichung Wang, Yenjun Tzeng. 2006. Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education Volume 47, Issue 1, Pages 1-126 (August 2006)*.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian pada Bab V, dapat ditarik kesimpulan mengenai kemampuan pemahaman siswa tentang pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SD Negeri Rejoagung. Untuk hasil *pre - test* diperoleh hasil rata-rata sebesar 75,16 sedangkan *post test* diperoleh hasil rata-rata 88,33 sehingga peningkatan rata-ratanya sebesar 13,17. Terjadi perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini memberikan bukti bahwa dengan menggunakan aplikasi multimedia flashcard mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa SD Negeri Rejoagung dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.

B. Saran

Perlu adanya pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini, antara lain perlunya penambahan narasi yang sifatnya aplikatif untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru Bahasa Inggris.