

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI LINGODEER PADA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA SISWA KELAS DELAPAN SMP ISLAM MALANG

Aly Akbar Sadiq miftahul jannah¹, Trisnian Ifianti, ², chindy hanggara rosa indah³

**E-mail: alykhalifah@gmail.com, trisnian.iffianti@budiutomomalang.ac.id,
chindyhanggara.ch@gmail.com**

ABSTRACT

In the era globalization, technology has an important role in every sector of human life, including in the world of education so electronic based learning is no stranger to students. From the development of this era, teachers must follow the flow of this increasingly modern era, which must switch from conventional learning to electronic based learning. So in this study the researcher implemented an application that is very friendly to students, namely the Lingodeer application. This application is applied to train students' English, more specifically to increase students' English vocabulary, because if we want to learn new language what we have to learn first is the vocabulary of that language.

This study aims to determine the increase in students' vocabulary. By using the Lingodeer application in the eighth grade of SMP Islam Malang. This study used a pre - experimental design with one group pre-test and post-test. The population of this research is Islamic junior high school students which consist of 29 students. The sample of this research is class VIII which consists of 20 students. This researcher uses multiple choice as a research instrument. Based on the research findings, the results show that using the Lingodeer application is effective in increasing students' vocabulary. This is evidenced by the average post t- test score. The average score before and after treatment (63.700) > (70.75) with a t-test value greater than t-table 3,870 > 2,101. The researcher assumes that using the Lingodeer application can improve students' vocabulary and can be a good technique in teaching vocabulary.

Keywords: Vocabulary, Lingodeer application

ABSTRAK

Di era globalisasi, teknologi memiliki peran penting dalam setiap sektor kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan sehingga pembelajaran berbasis elektronik tidak asing lagi bagi siswa. Dari perkembangan zaman ini, guru harus mengikuti arus zaman yang semakin modern ini, yang harus beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis elektronik. Maka dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan sebuah aplikasi yang sangat ramah terhadap siswa yaitu aplikasi Lingodeer. Aplikasi ini diterapkan untuk melatih bahasa Inggris siswa, lebih khusus untuk menambah kosakata bahasa Inggris siswa, karena jika kita ingin mempelajari bahasa baru yang harus dipelajari terlebih dahulu adalah kosakata bahasa tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa. Dengan menggunakan aplikasi Lingodeer pada siswa kelas VIII SMP Islam Malang. Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental design dengan one group pre-test and post-test. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Islam yang berjumlah 29 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII yang terdiri dari 20 siswa. Peneliti ini menggunakan pilihan ganda sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan temuan penelitian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Lingodeer efektif dalam meningkatkan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor post t-test. Rata-rata skor sebelum dan sesudah perlakuan $(63,700) > (70,75)$ dengan nilai t-test lebih besar dari t-tabel $3,870 > 2,101$. Peneliti berasumsi bahwa menggunakan aplikasi Lingodeer dapat meningkatkan kosakata siswa dan dapat menjadi teknik yang baik dalam mengajar kosakata.

Kata kunci: Kosakata, aplikasi Lingodeer

1. PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa sudah menjadi misi yang harus diwujudkan, oleh karena itu bangsa ini harus menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas, agar mampu bersaing di era persaingan saat ini, dimana teknologi berkembang begitu pesat sehingga dunia pendidikan terus berinovasi, produktif, dan progresif menuju arah yang lebih baik.

Era lima titik nol merupakan masa perkembangan teknologi yang telah memberikan pengaruh yang kompleks, dimana digitalisasi telah merambah ke masyarakat madani, artinya pengaruh digitalisasi juga mempengaruhi dunia pendidikan yang memicu tenaga kependidikan untuk berkembang mengikuti arus. pengaruhnya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dengan terus melakukan terobosan-terobosan, atau variasi pengajaran sehingga lebih cepat dan mudah dalam menyajikan bahan ajar kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media inovatif merupakan langkah yang tepat dalam mendukung kegiatan pembelajaran, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di bangsa ini. Sutirman (2013:15) mengatakan bahwa media adalah komponen sumber

belajar atau wahana fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Oleh karena itu, guru dibimbing untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimulai dari peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sistem pendukung dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Pentingnya kuantitas bahasa Inggris menjadi perhatian khusus bagi guru dalam meningkatkan penguasaan bahasa Inggris siswa. Masalah ini kemudian menuntut guru untuk terus melakukan inovasi pembelajaran dengan menghadirkan media atau model pembelajaran yang inovatif agar dapat memberikan dampak yang menarik bagi siswa sehingga siswa mampu menyerap mata pelajaran dengan lebih baik.

Sementara itu, kita ketahui bahwa pentingnya berbicara bahasa Inggris sebagaimana dimaksud dalam PERMEN No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi yang menekankan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah mengembangkan kompetensi komunikasi verbal yang terbatas untuk mengiringi tindakan (bahasa yang menyertai tindakan) di sekolah, konteks, dan memiliki kesadaran

akan hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing.

Sebagaimana dimaksud dalam PERMEN No. 22 Tahun 2006, oleh karena itu siswa dituntut untuk menguasai bahasa Inggris dan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan pengetahuan bahasa Inggris kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, Zulfiqar (2011:2), menyatakan bahwa dalam belajar bahasa Inggris terkadang terjadi kesulitan dan hambatan. Masalah umum yang sering terjadi adalah dari segi abjad, terdapat perbedaan penulisan dan cara membaca suatu kata berdasarkan penyebutan abjad tersebut. Cara membaca (ejaan), perbedaan antara menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris juga merupakan salah satu kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, beberapa huruf terkadang tidak diucapkan meskipun huruf tersebut dituliskan.

Penguasaan kosa kata merupakan syarat khusus dalam meningkatkan kualitas belajar siswa, kosa kata merupakan komponen pembelajaran yang harus dikuasai, semakin banyak siswa menguasai banyak kosakata maka akan semakin luwes ekspresi siswa dalam berbicara.

Masalah yang terjadi saat ini adalah siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan

kosakata bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh penerapan media yang kurang memadai dalam mendukung proses belajar mengajar siswa.

Penguasaan kosakata juga menjadi kendala bagi siswa kelas VIII SMP Islam Malang, oleh karena itu guru SMP Islam Malang dituntut untuk bertindak inovatif salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses belajar mengajar agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. pembelajaran yang efisien.

Proses pembelajaran berbasis aplikasi yang dimaksud inilah yang ingin peneliti lakukan dalam penelitian ini, Menurut Azhar Arsyad (2006:29) berdasarkan perkembangan teknologi, “media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu a).media yang dihasilkan dari teknologi cetak, b) media hasil teknologi audio visual, c) media hasil teknologi berbasis komputer, dan d) media hasil perpaduan teknologi cetak dan komputer.

2. METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto (2002: 2-3) yang mengatakan tentang jenis penelitian, penulis memilih penelitian eksperimen dalam penelitian ini.

Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-experimental (one group pre-test posttest). Desain ini disajikan sebagai berikut:

Di mana:

X1: Pra-Tes

T : Treatment

X2: Pasca Tes

Perlakuan

Kelas VIII berjumlah 20 siswa, ini yang diajar menggunakan aplikasi Lingodeer sebagai media langkah dalam proses pengajaran kosakata di kelas sebagai berikut:

1. Pra-tes

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian dan memperkenalkan penerapan Lingodeer di depan kelas. Kemudian peneliti memberikan pre-test untuk mengetahui pengetahuan awal mereka.

2. Pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan aplikasi Lingodeer sebagai media pembelajaran.

3. Post-test

Di akhir pertemuan, peneliti memberikan post-test untuk mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembelajaran kosakata menggunakan aplikasi Lingodeer.

Definisi Aplikasi Lingodeer

Olena O.Pavlenko et.al (2019) lingodeer adalah aplikasi pembelajaran bahasa asing, dengan pilihan bahasa asing disertai dengan beberapa tingkatan yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan bahasa asing yang dipelajari. Untuk siswa tingkat SD, aplikasi ini sangat cocok untuk membantu memahami kosakata bahasa asing seperti bahasa Inggris.

Aplikasi dimulai pada September 2017 dengan penekanan awal pada bahasa Asia Timur tetapi sejak itu berkembang untuk memasukkan kursus dalam berbagai bahasa. Menurut Lingodeer, aplikasi pembelajaran Bahasa ini telah mengumpulkan lebih dari "10 juta pelajar yang puas" menggunakannya. Selain itu, tampaknya aplikasi lingodeer telah memenangkan Penghargaan Pilihan Editor Google Play 2019 dan Penghargaan Keunggulan Android. Wang Zhulong, seorang ilmuwan komputer dan instruktur bahasa, yang menciptakan aplikasi Lingodeer. Dia sebelumnya membangun aplikasi startup Mandarin populer, Chinese Skill, yang mengumpulkan \$5 juta. Meskipun Lingodeer tidak terlalu unik (sangat mirip dengan Duolingo, Babbel, dan

Rosetta Stone), Lingodeer menonjol karena kesederhanaannya, penjelasan yang komprehensif, dan fungsionalitas yang lugas. Dalam penggunaannya, Lingodeer lebih menekankan pada kosakata dasar, didukung dengan fitur-fitur menarik yang disediakan seperti animasi dan audio oleh penutur asli yang membantu pengguna seperti siswa untuk mengoreksi tingkat ketepatan dalam mengucapkan kosakata, dan pengulangan untuk memastikan pengguna mendapatkan pengulangan yang diperlukan sebelum melanjutkan. terlalu cepat.

Menurut International Journal of English Linguistic (2018) lingodeer adalah situs belajar bahasa online gratis, memiliki misi untuk membantu pengguna belajar bahasa sambil menggunakan latihan belajar mereka untuk menerjemahkan web Bahasa dipelajari melalui terjemahan dengan, menurut pengembang, lingodeer Aplikasi ini sama efektifnya dengan perangkat lunak pembelajaran bahasa terkemuka lainnya. Untuk menerjemahkan web, terjemahan mesin tidak cukup baik dan, hanya mengandalkan penerjemah profesional, terlalu mahal. lingodeer, kami diberitahu, menawarkan cara ketiga, dengan terjemahan sebagai produk sampingan dari pelajar bahasa. Terjemahan yang, jika seperti yang

dijanjiikan, hampir semurah yang dilakukan oleh mesin dan hampir sama baiknya jika dilakukan oleh para profesional. Diluncurkan pada Juni 2017. Lingodeer telah berkembang pada saat penulisan 300.000 pelajar bahasa aktif yang siap untuk tugas itu. Penelitian ini secara independen menilai sejauh mana lingodeer, tahap perkembangannya saat ini, memenuhi harapan ini. Bisa dibilang aplikasi ini adalah sebuah game, namun tentunya bukan game hiburan pada umumnya, game pada lingodeer sangat erat kaitannya dengan pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Aplikasi ini menggabungkan elemen audio, visual, serta pertanyaan tentang tata bahasa suatu bahasa dengan cara yang sangat menyenangkan.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Lingodeer

Seperti yang dikatakan Latief et.al (2019) aplikasi Lingodeer juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:

Kelebihan

Lingodeer mengajarkan banyak bahasa, tidak hanya satu. Hal ini terutama berkaitan dengan tata bahasa yang mengatur subdivisi bahasa. Lingodeer memberikan lebih banyak kesulitan dan tantangan dalam

bentuk gameplay dan desain visual yang menarik. Karena lebih menekankan pada tata bahasa dan kosa kata untuk mendapatkan penguasaan bahasa yang lengkap.

Beberapa keuntungan dari aplikasi lingodeer adalah, lebih banyak variasi dalam Lingodeer itu mencakup banyak latihan seperti Mencocokkan foto dengan kata-kata, berbicara, mendengarkan pengucapan, pertanyaan pilihan ganda, mengisi bagian yang kosong, menambahkan kata ke tempat yang benar dan menulis kalimat. Lingodeer menyediakan banyak latihan yang memungkinkan Anda memahami bahasa dan membuatnya menyenangkan untuk dipelajari. Satu hal yang membuat Lingodeer menonjol dari aplikasi lain adalah silabus tata bahasa yang ditawarkannya. Mereka memiliki silabus tata bahasa tingkat hampir buku teks. Audionya jernih dan membantu Anda mendengarkan pengucapannya. Ada banyak tips dan catatan yang bisa ditemukan di antara pelajaran yang berguna untuk diingat. Alfabet diajarkan di awal kursus yang jelas bahwa seseorang perlu mempelajari alfabet untuk memahami bahasa baru. Sangat fokus pada bahasa Asia. Ikhtisar kursus yang lebih baik

untuk membantu Anda memilih yang lebih baik.

Kekurangannya

Urutannya berbeda dan terkadang isinya tidak tertata dengan baik dan beberapa kata yang berat diperkenalkan terlalu dini. Lingodeer, dibandingkan dengan Duolingo, memiliki bahasa yang sangat selektif yang menjadi penghalang bagi seseorang yang ingin belajar bahasa lain. Namun, mereka dapat menambahkan lebih banyak bahasa. Kursus dan latihan tidak memiliki keterampilan lisan untuk pelajar kehidupan nyata yang beberapa orang benar-benar terjebak dengannya.

3. TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Skor Siswa dalam Pre-test dan Post-test

Aly Akbar Sadiq Miftahul Jannah
Efektifitas Penggunaan Aplikasi Lingodeer Pada Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa
Kelas Delapan SMP Islam Malang

Students	Pre-test Value	Post-test Value
AM	56	70
RMU	60	66
AAB	44	50
RB	60	66
YFN	56	65
AP	60	72
VTM	68	52
AM	74	82
YFN	82	78
FTM	72	88
AR	56	70
OA	48	60
VO	52	60
SBEP	56	68
VNIS	65	80
ASMH	74	88
RN	84	76
FPN	68	72
GSA	69	76
SBE	70	76
Summary	1,179	1,412

Analisis Skor untuk ujian

Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui rata-rata skor siswa pada pre-test dan post-test di kelas.

Tabel tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Sebelum perlakuan, peneliti melakukan pre-test dengan nilai rata-rata 1.179. Setelah perlakuan, skor rata-rata adalah 1.412. Artinya, kemajuan terjadi setelah aplikasi Lingodeer diterapkan dalam pengajaran kosakata.

Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui apakah perbedaan kemampuan kosakata antara pre-test dan post-test pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan ($df = n-2$ (18), dimana $n =$ jumlah mata pelajaran (20 siswa) . Nilai t -tabel adalah 2,101. Uji- t untuk sampel independen diterapkan. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan uji- t :

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	63.70	20	10.722	2.397
POSTTEST	70.75	20	10.376	2.320

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTTEST	20	.702	.001

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower		Upper
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-7.050	8.147	1.822	-10.863	-3.237	-3.870

Data di atas menunjukkan bahwa nilai t -tabel lebih kecil (2,101) dibandingkan dengan nilai uji- t (3.870). Artinya ada perbedaan yang signifikan dalam

kemampuan kosakata siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan aplikasi Lingodeer. Pencapaian kosakata pada hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa pengajaran kosakata dengan aplikasi Lingodeer tidak efektif untuk meningkatkan kosakata siswa dan hipotesis alternatif ditolak. (H_a) menyatakan bahwa pengajaran kosakata dengan aplikasi Lingodeer efektif untuk meningkatkan kosakata diterima siswa. Karena aplikasi Lingodeer efektif untuk meningkatkan kosakata siswa, maka hipotesis yang dibuktikan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) diterima. Pada output, nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan rerata hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test di kelas yang menggunakan aplikasi Lingodeer.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti menemukan bahwa penerapan aplikasi Lingodeer di kelas, kosakata siswa di kelas delapan SMP Islam Malang dapat ditingkatkan. Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari siswa dengan satu kelas pre-test dan post-test. Hasilnya membuktikan bahwa metode ini efektif untuk meningkatkan kosakata siswa. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai uji-t

lebih tinggi dari nilai t-tabel ($3.847 > 2.101$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Lingodeer dalam meningkatkan kosakata di kelas VIII SMP Islam Malang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa.

Selain itu, nilai rata-rata post-test lebih tinggi 70,75 dari pada pre-test yaitu 63,70 sehingga post-test lebih tinggi dari pada pre-test. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan. Penggunaan aplikasi Lingodeer efektif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas VIII SMP Islam Malang.

Berdasarkan kesimpulan yang telah ditulis, peneliti ingin merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru Bahasa Inggris

- a. Guru harus mengetahui kesulitan siswa dalam kosakata
- b. Guru sebaiknya menggunakan aplikasi Lingodeer sebagai teknik yang menarik dalam mengajar kosa kata.
- c. Guru harus kreatif untuk menciptakan media baru dan metode baru dalam pengajaran bahasa Inggris.

2. Bagi peneliti

Aly Akbar Sadiq Miftahul Jannah
Efektifitas Penggunaan Aplikasi Lingodeer Pada Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa
Kelas Delapan SMP Islam Malang

- a. Peneliti harus lebih kreatif dalam menciptakan media untuk mengajar dan meningkatkan kosakata siswa
- b. Peneliti harus dapat mengambil manfaat dari penelitian ini seperti menggunakan tugas akhir ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian tentang kosakata.
- c. Peneliti harus dapat mengembangkan penggunaan aplikasi Lingodeer dalam pengajaran bahasa Inggris. Dalam penelitian ini masih belum sempurna, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut di bidang yang sama, khususnya tentang penggunaan teknik aplikasi Lingodeer dalam pengajaran kosakata.

- Sarwar, B., Zulfiqar, S., Aziz, S., & Ejaz Chandia, K. (2019). *Usage of social media in teaching English vocabulary*.
Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Triakina, O. O., Pavlenko, O. O., Volkova, N. P., & Kassim, D. A. (2018). *Usage of E-learning Tools in Self-education of Government Officers Involved in Global Trade Activities*.
Ulffah, S. (2013). *Desain Penelitian Eksperimen*. (online). accessed 26 Juni2022

REFERENSI

- Abdul Muhid, (2010). *Analisis Statistik SPSS for Windows: Cara Praktis Melakukan Analisis*.
Admin SPSS Statistik. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Accessed 20 Juni 2022,
Basuki and Hidayati. (2019). Kahoot!
Or Quizizz: *The Students' perspective. In Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC) (pp.202211)*
Lewis, G. P., & Fisher, S. K. (2003). *Up-regulation of glial fibrillary acidic protein in the hippocampus of adult mice*.
Sanaky, Hujair AH.(2013) "*Media pembelajaran interaktif-inovatif*." Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.