
PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Githa S.I. Fa Biola dan Mersilina L. Patintingan

Universitas Kristen Indonesia Toraja
Email: ukitoraja@yahoo.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 26 Januari 2021
Direvisi 15 April 2021
Disetujui 15 April 2021

Keywords:

*Audiovisual media,
english vocabulary mastery level*

Abstract

This study examined the influence of the use of audiovisual media on the level of English vocabulary mastery of grade 3 students at SDN 130 Tokesan Tana Toraja Regency. The approach used in this research is quantitative approach with one group pretest posttest design. Data analysis technique used in this study is using t-test formula. Based on the results of the study obtained showed that with the value of significance of t-test results less than 0.05 is 0.000, and the result of t calculate greater than t table is t count with a value of 6704 greater than the table t value of 2,093, it can be concluded that there is an influence of the use of audiovisual media on the level of Mastery of English vocabulary of grade III students sdn 130 Tokesan Tana Toraja

Abstrak

Penelitian ini menelaah pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja.

Dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen kelompok tunggal (one group pretest posttest design). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t test.

Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai signifikansi hasil uji t-test lebih kecil dari 0.05 yaitu 0.000, dan hasil t hitung yang lebih besar dari t tabel yaitu t hitung dengan nilai 6.704 lebih besar dari nilai t tabel yaitu 2.093. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja.

© 2020 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional dan menjadi alat komunikasi di dunia. Bahkan kemungkinan besar bahasa Inggris menjadi bahasa dasar peradaban dunia (Izzan, 2010). Karena bahasa Inggris menjadi bahasa internasional, bahasa Inggris pun menjadi bahasa yang banyak diminati sekarang ini. Banyak siswa yang mengikuti kursus-kursus demi menambah kemampuannya dalam berbahasa Inggris.

Izzan (2010) mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mencakup komponen-komponen bahasa yang berupa keterampilan menyimak (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*) dan mengarang (*writing*). Untuk bisa meningkatkan empat kemampuan tersebut maka terlebih dahulu harus memperkaya kosakata atau *vocabulary*. Dalam pembelajaran yang mencakup empat komponen tersebut siswa harus memiliki perbendaharaan kosakata yang baik. Kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui atau dimengerti oleh seseorang dan akan digunakan untuk menyusun kalimat baru. Oleh karena itu, pentinglah bagi setiap siswa untuk belajar kosakata sejak dini.

Sejalan dengan itu, mata pelajaran bahasa Inggris juga diajarkan di Sekolah Dasar untuk mengenalkan pada anak bahasa Inggris sejak dini. Bahasa Inggris di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran muatan lokal yang bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi berkomunikasi dan memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Namun dalam pembelajaran, siswa seringkali terhambat karena media pembelajaran yang tidak mendukung dan kurang menyenangkan (Arsyad, 2017). Media pembelajaran yang tidak mendukung dan kurang menyenangkan berakibat pada tidak tertariknya siswa belajar bahasa Inggris dan membuat hasil belajar yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dari 20 siswa kelas III di SDN 130 Tokesan, hanya 12 orang yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sisanya yaitu 8 orang, masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diisyaratkan yaitu nilai 60. Dari hasil dari evaluasi belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa rendah. Hal tersebut berdasarkan dari 15 soal

yang berikan, terdapat 13 soal untuk menguji pengetahuan tentang kosakata bahasa Inggris. Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris dikarenakan kurang adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Karena faktor tersebut maka guru hendaknya menggunakan media agar siswa tertarik mempelajari bahasa dan memengaruhi tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris baik.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar pemanfaatan media audiovisual cenderung sangat diperlukan. Hal ini disebabkan oleh cara belajar siswa yang lebih cocok untuk mengaktualisasikan bahasa yang dipelajari dalam bentuk benda nyata. Bagi kebanyakan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris akan sangat sulit apabila hanya dikatakan atau diajarkan dalam bentuk verbal yang bersifat abstrak. Siswa akan lebih mudah mempelajari kata-kata tertentu apabila dibantu dengan alat pandang dengar yang nyata (Rusman, 2018). Oleh karena itu, media audiovisual merupakan salah satu media yang tepat untuk pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Penelitian terdahulu juga memberikan informasi terkait penelitian ini yaitu penelitian Elviza (2013) yang menyebutkan bahwa dengan memberikan permainan teka-teki silang siswa kelas VII memiliki peningkatan kosakata bahasa Inggris, dimana dengan memberikan berbagai macam variasi permainan siswa dengan mudah dapat mengingat kembali setiap kosakata yang mungkin pernah dibaca dan menolungnya untuk menambah jumlah kosakata.

Fitriyani (2017) dalam hasil penelitiannya memaparkan bahwa Media Flash Cards pun dapat dengan efektif meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD. Media Flash Cards ini lebih menolong siswa dalam mengenal kosakata baru. Pengenalan kosakata baru ini dilakukan menggunakan Flash Card berisi gambar yang sangat membantu siswa untuk mengasosiasikan kata asing tersebut dengan benda konkret yang sering mereka lihat dalam keseharian.

Nurfadilah (2018) mendukung asumsi peneliti bahwa Penguasaan kosakata anak tuna rungu sangat terbantu dengan adanya Media pembelajaran Video Komunikasi Total, dimana siswa yang mengalami kesulitan mendengar dapat dibantu secara visual dengan komunikasi khusus untuk siswa tuna rungu.

Media audiovisual ini berisi gambaran dan deskripsi sebuah benda yang dipadukan dengan huruf yang memungkinkan mereka dapat belajar dengan cukup cepat. Media audiovisual yang

digunakan dalam penelitian ini berisi dialog interaktif pembelajaran kosakata yang memperkenalkan siswa kosakata baru. Selain itu, media audiovisual ini juga berisi instruksi dan latihan bagi siswa melalui pengulangan bunyi, pemaknaan leksikal dan aplikasi ragam bahasa yang sangat memungkinkan siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melibatkan aktivitas menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal tersebut diharapkan dapat membuat siswa memiliki variasi aktivitas belajar yang beragam, sehingga tidak hanya dapat meningkatkan penggunaan kosakata tetapi juga mendukung keaktifan belajar siswa.

Tujuannya dalam penelitian ini adalah menelaah pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan variabel bebas dalam penelitian penelitian ini adalah media audiovisual, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kelompok tunggal (*one group pretest posttest design*). Eksperimen kelompok tunggal (*one group pretest posttest design*) menerapkan *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok dengan memberikan perlakuan *pretest* kemudian mengamati efeknya/*posttest* pada variabel terikat.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. *Pretest* (tes awal) diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kemampuan atau penguasaan siswa terhadap materi yang akan diberikan. Selanjutnya *posttest* (tes akhir) diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN 130 Tokesan yang berjumlah 20 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang berdasarkan pertimbangan pelaku riset atau dengan maksud dan tujuan penelitian (Sukandarrumidi, 2012). Lebih lanjut Sukandarrumidi (2012) menjelaskan bahwa *purposive sampling* disesuaikan dengan tujuan penelitian dan jumlah atau ukuran sampel tidak dipersoalkan. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 130 Tokesan yang berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan instrument berupa soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test*. Uji tersebut digunakan untuk menghitung keefektifitasan perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian. Hasil data inilah yang kemudian dianalisis sehingga hasil yang diperoleh dapat menunjukkan perlakuan yang diberikan efektif atau tidak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan SPSS dan rumus *t-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- MD : Perbedaan rata-rata (jumlah perbedaan dibagi jumlah data)
 N : Jumlah data (individu)
 D : Jumlah nilai *pretest*
 D2 : Jumlah nilai *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah atau skenario pembelajaran menggunakan media audiovisual. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- Mempersiapkan kelas, dalam hal ini siswa terlebih dahulu dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran.
- Mempersiapkan alat bantu yang akan digunakan dalam pembelajaran (pengeras suara, proyektor, layar proyektor, dan tempat proyektor).
- Pemutaran media audiovisual (video/tayangan).
- Penguatan (tanya jawab, diskusi) terhadap materi yang disediakan melalui video/tayangan.
- Kesimpulan.

Setelah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual, siswa diberikan tes untuk menguji penguasaan kosakata selama empat kali pertemuan. Adapun rekapitulasi hasil tes siswa selama empat kali pertemuan disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Tes siswa kelas III SDN 130 Tokesan

No	Nama	Pertemuan			
		I	2	3	4

1	Cristian	80	60	70	70
2	Agung	100	80	90	80
3	Heri	70	60	60	80
4	Homer	70	80	70	80
5	Aldianto	70	80	60	90
6	Cristyano	90	80	70	100
7	Elaine	100	100	100	90
8	Maykel	80	100	70	90
9	Gishela	90	100	100	90
10	Febi	70	80	90	90
11	Fransiskus	70	80	90	100
12	Julianti	90	100	90	100
13	Yeriel	100	100	100	100
14	Gizela	100	100	90	100
15	Regal	70	80	70	70
16	Intan	60	60	70	70
17	Vargas	60	60	70	80
18	Ariel	60	80	70	80
19	Narasya	70	60	80	70
20	Rendi	70	60	60	70

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual, maka siswa diberikan pretest sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Tujuan pemberian pretest ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait dengan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Setelah siswa mengerjakan pretest, selanjutnya siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan (pembelajaran dengan media audiovisual), maka dilanjutkan dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terkait dengan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Instrumen soal pretest dan *posttest* sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli. Hasil rekapitulasi nilai dari *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Cristian	20	40
2	Agung	63	63
3	Heri	20	43
4	Homer	56	50
5	Aldianto	50	63
6	Cristyano	46	70
7	Elaine	70	96
8	Maykel	23	60
9	Gishela	53	80
10	Febi	23	43
11	Fransiskus	36	63
12	Julianti	76	73

13	Yeriel	80	100
14	Gizela	83	96
15	Regal	30	53
16	Intan	33	40
17	Vargas	20	40
18	Ariel	43	56
19	Narasya	23	36
20	Rendi	30	40

Hasil pretest dan *posttest* sebelum dilakukan uji *t-test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja, terlebih dahulu dilakukan uji normalitasnya. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal atau tidak.

Untuk mengetahui nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal atau tidak, digunakan uji *kolmogorov-smirnov* melalui aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tabel Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	43.90	60.25
	Std. Deviation	21.487	20.269
Most Extreme Differences	Absolute	.144	.153
	Positive	.144	.153
	Negative	-.133	-.116
Test Statistic		.144	.153
		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa hasil dari uji normalitas data nilai *pretest* dan *posttest* adalah nilai signifikansi dari uji *kolmogorov-smirnov* sebesar $0.200 > 0.05$ sehingga data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selain itu dapat dilihat dari *Asymp.Sig.*, uji normalitas juga dapat dilihat dari kolom *Most Extreme Differences Absolute* pada Tabel 3 yang dibandingkan dengan tabel nilai kritik uji *kolmogorov-smirnov*. Pada tabel nilai kritik uji *kolmogorov-smirnov*, jika sampel berjumlah 20, dengan *confidence interval* atau taraf kepercayaan penelitian 0.05, maka taraf signifikansi D adalah 0.294. Apabila data

dapat menyimpulkan sendiri dan menyusun sendiri pengetahuan baru melalui pengalaman belajar yang bervariasi maka pembelajaran tersebut sudah berhasil.

Dalam pembelajaran, langkah guru dalam membuat siswa mudah memahami adalah ketika guru memutar video/tayangan. Siswa mudah memahami kosakata baru ketika guru memutar video/tayangan karena saat pemutar video/tayangan. Senada dengan Ahsin (2016) menyatakan bahwa dengan menggunakan media audiovisual dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak dengan melihat gambar. Siswa dapat membaca kosakata tersebut, mendengarkan cara ucap kosakata tersebut, dan melihat contoh atau gambar dari kosakata baru yang ada dalam video/tayangan. Penggunaan media berbasis multimedia membuat siswa lebih senang dalam proses pembelajaran karena ada unsur gambar, tulisan, suara, maupun gerakan (Nikmah dkk, 2020). Setelah pemutar video atau tayangan, langkah guru selanjutnya adalah mengucapkan materi dalam bahasa Inggris lalu diikuti oleh siswa. Pengucapan diulang hingga pengucapan siswa benar sesuai dengan video/tayangan yang telah ditayangkan (Rusmajadi, 2010). Langkah ini akan memberikan penguatan dalam ingatan siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja. Dari hasil analisis data yang ada juga menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 130 Tokesan Kabupaten Tana Toraja. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi hasil uji *t-test* lebih kecil dari 0.05 yaitu 0.000, dan hasil *t* hitung yang lebih besar dari *t* tabel yaitu *t* hitung dengan nilai 6.704 lebih besar dari nilai *t* tabel yaitu 2.093.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsin, M. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual dan Metode Quantum Learning. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2).

Arsyad, Azhar (Ed). 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Darma, Surya. 2008. *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Elviza, Y., Emidar, E., & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII. A SMPN 2 Sungai Penuh. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(2), 469-476.

Fitriyani, Eka dkk. 2017. *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. 4(2).

Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).

Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.

Lubis, E., & Yuniarni, D. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8).

Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44-52.

Nurfadilah dan Nurhastuti. 2018. *Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tuna Rungu*. 6(1)

Nurfadilah, N., & Nurhastuti, N. (2018). Media Pembelajaran Video Komunikasi Total Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 230-237.

Rusmajadi, Jodih. 2010. *Terampil Berbahasa Inggris Beberapa Tips Mengajar Bahasa Inggris*. Jakarta: PT Indeks.

Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Pres.

Santoso, Singgih. 2014. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.

Sukandarrumidi. 2012. *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.