

Pengaruh Media Last Card terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Materi Places Siswa Kelas II SD

Irhas Roiyan Pandhuru

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Email: irhasroiyan@gmail.com

Ulhaq Zuhdi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Email: ulhaqzuhdi@unesa.ac.id

Abstrak

Penguasaan Bahasa Inggris merupakan kebutuhan untuk dapat ikut berpartisipasi dalam persaingan global. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris materi *Places* siswa kelas II SD *Labschool* UNESA. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan uji t-test. Hasil uji t-test yaitu $-3,298$ yang berarti $t < t_{tabel}$ atau $-3,298 < -1,740$ pada taraf Signifikansi 5% yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak dengan kesimpulan adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa penggunaan media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places* siswa.

Kata Kunci: kosakata bahasa Inggris, Last Card.

Abstract

Mastering the English Language is a necessity to participate in global competition. Therefore, the purpose of this study is to find out how the influence of the Last Card media on the results of learning English vocabulary section Places students grade II SD Labschool UNESA. This research is experimental research using *Nonequivalent Control Group Design* by using t-test. The result of t-test test is -3.298 which means $t < t_{table}$ or $-3.298 < -1.740$ at 5% significance level which means H_a accepted and H_o is rejected by the conclusion of a significant influence between giving the treatment in the form of using the Last Card media in the experiment class to the result of learning the English vocabulary section Places.

Keywords: English vocabulary, Last Card.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, Globalisasi menuntut masyarakat dunia untuk berkembang mengikuti perubahan zaman. Termasuk di Indonesia, globalisasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan di masyarakat. Sebagai contoh adalah dalam bidang Bahasa sebagai alat penyampaian ide dan gagasan, pikiran dan jembatan komunikasi antar masyarakat Indonesia yang multikultural. Bukan hanya bahasa daerah, namun bahasa asing juga mewarnai percakapan sehari-hari di Indonesia. Bahasa asing yang dimaksud adalah Bahasa Internasional seperti Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bahasa Jepang, Bahasa Arab, Bahasa Perancis, dan Bahasa Spanyol. Namun, di antara bahasa-bahasa asing tersebut, Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia internasional untuk berkomunikasi.

Bahasa Inggris menempati posisi yang cukup vital dalam kehidupan manusia di seluruh dunia. Di Indonesia saja, kita banyak menemui Bahasa Inggris digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari nama-nama tempat, produk makanan dan minuman, produk kecantikan, *travel*, lagu-lagu, istilah hukum, istilah ekonomi, dan bahkan istilah dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris baik di dunia pendidikan maupun di dunia kerja merupakan kebutuhan untuk berpartisipasi dalam persaingan di era globalisasi ini.

Berdasarkan keadaan tersebut, pemerintah telah lama memasukkan pendidikan Bahasa Inggris ke dalam kurikulum pembelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Dalam hal ini, mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal atau mapel tambahan. Itu artinya anak-anak SD mempunyai kesempatan paling tidak 2 jam pelajaran tiap minggu untuk mempelajari Bahasa Inggris. Mempelajari Bahasa Inggris sejak usia SD dapat meningkatkan persentase keberhasilan mempelajarinya, karena menurut

Iskandarwassid, dkk (2008: 120) usia tersebut merupakan tahun-tahun emas pemerolehan bahasa, yaitu saat usia dini.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP, mata pelajaran Bahasa Inggris menyangkup empat keterampilan, yaitu keterampilan membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis. Diperkuat dengan pendapat Harmer (2007: 265), yang mengungkapkan bahwa Bahasa Inggris memiliki empat keterampilan dasar yang meliputi *reading*, *listening*, *writing* dan *speaking*, dan kemudian diklasifikasikan menjadi *Receptive skills* dan *Productive skills*. *Receptive skills (reading & listening)* diartikan sebagai keterampilan dimana siswa menarik makna dari percakapan, dan *Productive skills (writing & speaking)* diartikan sebagai keterampilan dimana siswa harus memproduksi bahasa secara mandiri.

Penguasaan *Productive skills* menurut Harmer di atas, selaras dengan tujuan pokok pembelajaran Bahasa Inggris yaitu penguasaan lisan dan tulisan, Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 402). Dapat diartikan, peserta didik diharapkan mampu berbicara (berbahasa Inggris yang baik dan benar) untuk dirinya dan dapat dimengerti oleh orang lain, dan dapat menuangkannya dalam bentuk tulisan dengan baik dan benar dengan memperhatikan kaidah penulisan kalimat dalam Bahasa Inggris (*grammar*). Namun selain kedua hal tersebut, terdapat satu hal yang tidak kalah penting untuk dikuasai dalam mempelajari Bahasa Inggris, yaitu kosakata (*vocabulary*).

Pada dasarnya, penguasaan kecakapan berbahasa Inggris sangat bergantung pada perbendaharaan kata yang dipunyai seseorang. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dipunyai, semakin mudah seseorang berbahasa dan mengekspresikan dirinya secara lisan maupun tertulis. Penguasaan kosakata merupakan hal mendasar sebelum seseorang dapat berkomunikasi dengan baik sehingga cocok untuk diimplementasikan di Sekolah Dasar.

Untuk keperluan inilah, tidak bisa lepas dari berbagai komponen yang saling bekerja sama, terpadu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adalah media pembelajaran, salah satu komponen yang menyumbangkan peran yang signifikan dalam suatu proses pembelajaran. Karena media pembelajaran membuat penyampaian informasi menjadi lebih mudah dan bermakna. Oleh karena itu guru diberikan kesempatan yang leluasa untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar, menarik perhatian dan menstimulus kreatifitas siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar mengajar *vocabulary*.

Sebagaimana fungsinya, maka media pembelajaran yang layak, sudah seharusnya memenuhi kualifikasi untuk berkontribusi dalam mengatasi

kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran terkait dengan cara penyampaian materi, tingkat pemahaman siswa terhadap materi, alokasi waktu, tenaga, serta alat indera.

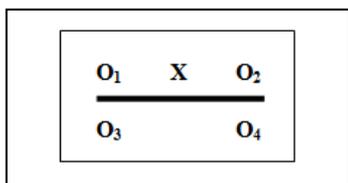
Salah satu cara efektif untuk mengajarkan sesuatu termasuk mengajar kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini adalah dengan menggunakan media *Last Card*, adalah nama dari permainan kartu modifikasi dari kartu Uno yang tiap lembar kartunya terdapat kosakata *sight words* inti materi. Stewin, (2014: 8) berpendapat bahwa membelajarkan siswa untuk menghafal kosakata berfrekuensi tinggi (*sight words*) adalah strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan pelafalan dan pemahaman.

Salah satu materi yang yang diajarkan pada siswa SD adalah materi *places* atau tempat-tempat umum. Dalam materi ini diberikan berbagai kosakata mengenai nama-nama sebutan tempat-tempat umum dalam bahasa Inggris, antara lain rumah sakit, sekolah, taman, rumah makan, dan lain-lain. Materi ini cukup penting mengingat sebutan tempat sering muncul dalam berbagai bacaan (*reading*), menceritakan pengalaman di luar kelas (*speaking*), menuliskan nama tempat (*writing*), bahkan mendengarkan teks bacaan atau percakapan (*listening*).

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat pengaruh media Last Card terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris materi *Places* siswa kelas II SD *Labschool* UNESA.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan rancangan *Quasi Eksperiment Design* atau eksperimen semu, yang bertujuan untuk berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol (Darmadi, 2011: 17). Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dengan dua kelompok yang tidak dipilih secara *random*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran dengan menggunakan media *Last Card*, dan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran berupa penggunaan media *Last Card*. Masing-masing kelompok akan diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal para siswa, setelah itu dilakukan pembelajaran baik yang diberi perlakuan maupun yang tidak diberikan perlakuan, dan pada akhir penelitian akan diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil akhir pembelajaran adakah pengaruh perlakuan atau tidak. Berikut akan dipaparkan rancangan penelitian:



Rumus di atas menjelaskan bahwa pada awal pembelajaran, kelompok eksperimen diberikan *pre-test* (O_1) dan perlakuan (X) yaitu berupa pemberian perlakuan dengan media *Last Card*, kemudian di akhir pembelajaran diberikan *post-test* (O_2). Sedangkan, pada kelompok kontrol diberikan *pre-test* (O_3) tanpa diberikan perlakuan berupa pemberian media *Last Card* dan pada akhir pemberian *post-test* (O_4). Bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh media *Last Card* terhadap pembelajaran Bahasa Inggris materi *Places*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Labschool UNESA dan dirancang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Populasinya yaitu kelas II SD Labschool UNESA. Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk menjadi sumber data disebut sampel. Darmadi (2011: 53). Untuk teknik pengambilan sampel sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dilakukan dengan teknik *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang pemilihannya dilakukan secara acak, yaitu dalam penentuan sampel menggunakan undian dengan hasil kelas II-A sebagai kelompok eksperimen dengan 17 siswa dan kelas II-B sebagai kelas kontrol dengan 17 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah soal tes. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2010: 266) bahwa untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang telah diteliti yaitu menggunakan tes. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu, *pre-test* dan *post-test*.

Pre-test adalah soal tes yang diberikan kepada siswa pada awal pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa tentang materi *places*. *Post-test* adalah soal yang diberikan setelah pemberian materi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Masing-masing soal *pre-test* dan *post-test* akan memiliki tingkat kesulitan yang relatif sama dengan soal yang berbeda. Masing-masing soal *pre-test* dan *post-test* akan diberikan dalam bentuk objektif atau pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal.

Metode analisis data dalam penelitian ini memiliki dua tahap, yaitu tahap analisis instrument dan tahap analisis data. Analisis instrumen bertujuan untuk melihat apakah instrument yang ditujukan untuk mengambil data layak untuk digunakan atau tidak. Untuk mengukur

instrumen dalam penelitian ini digunakan Uji Validitas dan Reliabilitas.

Adapun untuk mengukur tingkat validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan koefisien korelasi. Koefisien korelasi adalah suatu alat ukur statistik, yang dapat digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda, agar dapat ditentukan tingkat hubungan antara variabel-variabelnya (Arikunto, 2010:313). Perhitungan validasi dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu validasi pertama peneliti memvalidasi instrumen penelitian yang terdiri dari silabus, RPP, LKS, media dan instrument tes yang dilakukan kepada validator ahli, sedangkan pada validasi kedua peneliti memvalidasi soal *pre-test* dan *post-test* dengan cara diujikan kepada siswa kelas II di sekolah lain. Perhitungan hasil validitas dalam penelitian ini diukur menggunakan program pengolahan data SPSS 22 dengan korelasi *Product Moment*. Kriteria item yang valid yaitu dengan melihat hasil probabilitas. Jika nilai $p > 0,05$ maka item dinyatakan tidak valid. Jika $p < 0,05$ maka item dinyatakan valid dan berkorelasi secara signifikan.

Sementara itu, uji reliabilitas berkenaan dengan derajat stabilitas dan konsistensi temuan atau data. Menurut Sugiyono (2014: 268) dalam pandangan positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 22 dengan kriteria *Spearman-Brown* karena instrumen tes yang digunakan yaitu tipe soal objektif dimana peneliti mengelompokkan skor butir soal bernomor ganjil sebagai belahan pertama dan skor butir soal bernomor genap sebagai belahan kedua. Kriteria uji reliabilitas dengan *Spearman-Brown* adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tidak reliabel.

Kemudian dalam tahap analisis hasil terdapat uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan N-Gain ternormalisasi.

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari kedua kelompok sampel berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menghitung antara nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan nilai *posttest* dengan nilai *posttest* antara kedua kelas juga. Dalam penelitian ini menggunakan program pengolahan data SPSS versi 22 melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan kriteria jika $W < W_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal dan jika $W > W_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi/keragaman yang sama, dalam hal ini adalah data yang diperoleh dari kelas eksperimen(kelas II-A) dan kelas kontrol (kelas II-B). Uji homogenitas dalam penelitian ini dihitung dengan program pengolahan data SPSS 22 melalui uji *Levene*. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data homogen.

Uji hipotesis dengan menggunakan teknik *t-test*, yang merupakan teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi (Winarsunu, 2015:75). Uji *t-test* ini nantinya akan dijadikan pembandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Ada tidaknya pengaruh penggunaan media *Last Card* pada saat pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar pada kedua kelompok dengan mengambil nilai *pre-test* dan *post-test*. Perhitungannya dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS versi 22 dengan rumus *Independent Samples T Test* dengan kriteria jika H_0 tidak terbukti dan H_a terbukti dilihat dari $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis “terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Last Card* terhadap pembelajaran Bahasa Inggris materi *places* siswa kelas II SD *Labschool* UNESA.” diterima dan jika H_0 tidak terbukti dan H_a terbukti dilihat dari $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis “terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Last Card* terhadap pembelajaran Bahasa Inggris materi *places* siswa kelas II SD *Labschool* UNESA.” tidak diterima.

N - Gain ternormalisasi (g) untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

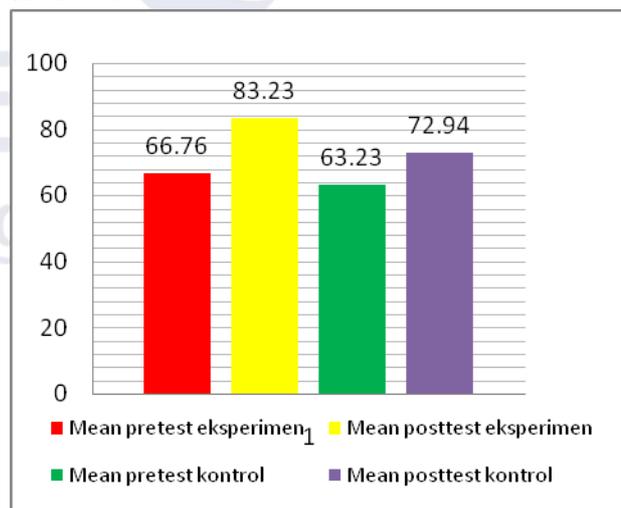
Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen penelitian berupa 50 soal objektif, yang valid sebanyak 47 soal. Soal-soal yang valid merupakan soal yang mempunyai r hitung lebih besar dari r tabel dalam taraf signifikansi 5%. Dalam menghitung validitas ini dibantu dengan SPSS 22 dengan rumus *pearson correlation*. Dari 47 soal yang dinyatakan valid, peneliti hanya menggunakan 40 soal yang dibagi dan diacak menjadi soal *pretest* dan *posttest* untuk mengumpulkan data penelitian. Selanjutnya soal dipilah menjadi soal *pretest* dan soal *posttest*. Untuk soal *pretest*, butir soal yang

dipilih yaitu soal nomor: 1, 5, 6, 7, 9, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 30, 31, 32, 33, 34, 36. Dan untuk soal *posttest*, soal yang dipilih yaitu soal nomor: 3, 4, 8, 10, 11, 12, 14, 24, 25, 26, 28, 29, 35, 38, 39, 40, 41, 43, 48, 50.

Setelah mendapatkan soal yang valid, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 22. Penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda, karena itu perhitungan reliabilitas yang digunakan adalah rumus *Spearman-Brown*. Kriteria dalam penghitungan reliabilitas baik dengan *Cronbach Alpha* maupun *Spearman Brown* adalah dengan batasan 0,6. Jika r yang dihasilkan dari perhitungan lebih besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel, dan sebaliknya jika r yang diperoleh kurang dari 0,6 maka instrumen penelitian dinyatakan tidak reliabel.

Sesuai penghitungan dengan menggunakan SPSS 22 bahwa dari 47 soal yang valid didapatkan nilai *Spearman-Brown* $> 0,6$ yaitu 0,986 dan nilai perhitungan *Cronbach Alpha* $> 0,6$ yaitu 0,918. Sesuai dengan ketentuan bahwa jika nilai penghitungan *Spearman-Brown* dan *Cronbach Alpha* $> 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas soal tergolong pada interpretasi yang tinggi.

Setelah pembelajaran di kelas eksperimen yakni kelas dengan menggunakan media *Last Card*, dan kelas kontrol (tanpa menggunakan media) selesai, didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas, yang selanjutnya digunakan untuk menguji normalitas, homogenitas, t-test dan N-gainnya. Untuk hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Perbandingan Mean Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari gambar 1 di atas terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar siswa kelas kontrol dan

eksperimen yang masing-masing berjumlah 17 memiliki rata-rata kelas kontrol yaitu 72.94, sedangkan kelas eksperimen 83.23.

Selanjutnya, hasil tersebut dihitung menggunakan uji normalitas, dengan tujuan untuk mengetahui data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk membantu perhitungannya digunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil penelitian nilai Sig pada *pretest* kelas kontrol yakni 0,204 dan nilai Sig *pretest* pada kelas eksperimen yang mempunyai Sig 0,66. Sedangkan nilai Sig *posttest* pada kelas kontrol sebesar

0,546 dan nilai Sig untuk kelas eksperimen sebesar 0,327. Dengan demikian nilai *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki Sig. > 0,05 dalam analisis SPSS. Oleh karena itu ditetapkan bahwa hasil *pretest* maupun *posttest* pada kedua kelompok memiliki data dengan distribusi normal.

Uji homogenitas dalam analisis SPSS 22 menggunakan uji Levene (*Levene Test*). Perhitungan homogenitas ini dilakukan terhadap data hasil penelitian baik *pretest* maupun *posttest*. Dari hasil perhitungan, didapatkan nilai Signifikansi untuk hasil antar data *pretest* kedua kelompok = 0,807 yang berarti Sig > 0.05 dapat dinyatakan bahwa data hasil *pretest* kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang sama (homogen). Sedangkan nilai Signifikansi untuk hasil antar data *posttest* antara kedua kelompok = 0,088 yang berarti Sig > 0,05 dapat dikatakan bahwa data hasil *posttest* kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang sama (homogen)..

Setelah data telah dinyatakan terdistribusi dengan normal maka langkah selanjutnya adalah dengan menghitung uji *t-test*. Pada penelitian ini digunakan uji *t-test* untuk membuktikan hipotesis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places* siswa kelas II SD *Labschool* UNESA.

Perhitungan uji T dihitung dengan menghitung selisih atau beda hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan analisis SPSS 22 dengan rumus *Independent Sample T-Test* dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yang tidak saling mempengaruhi.

Tabel 1. Hasil mean posttest uji T

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kontrol	17	72.94	10.615	2.575
	Eksperimen	17	83.24	7.276	1.765

Dari hasil perhitungan mean posttest uji T di atas, dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

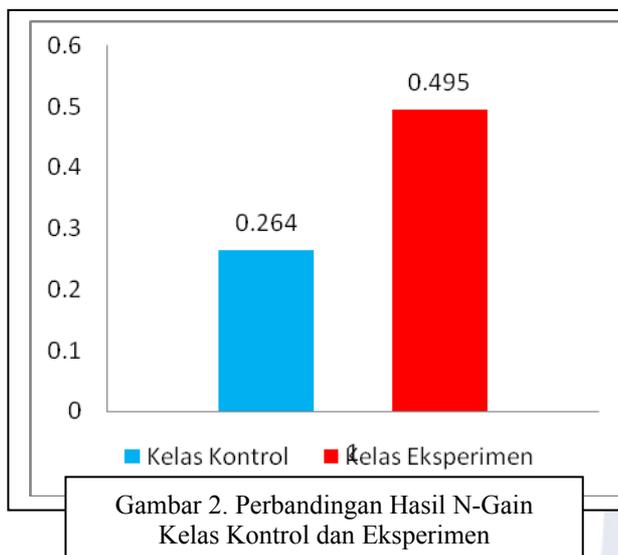
Selanjutnya dari hasil perhitungan uji *Independent Sample Test*, terdapat dua cara untuk melihat ada tidaknya pengaruh yaitu yang pertama membandingkan t hitung dengan t tabel dengan ketentuan jika t hitung bernilai positif maka ada pengaruh jika T hitung > T tabel, begitu sebaliknya jika T hitung bernilai negatif maka akan ada pengaruh jika T hitung < T tabel. Dari tabel di atas diketahui bahwa T hitung yaitu -3,298 yang berarti < T tabel atau -3,298 < -1,740 pada taraf Signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih hasil *posttest* kelas kontrol dan eksperimen atau yang berarti terdapat pengaruh yang Signifikan antara pemberian perlakuan berupa penggunaan media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places* siswa.

Cara yang kedua yakni dengan melihat Sig. (2-tailed). Jika Sig. (2-tailed) pada perhitungan di bawah 0,05 maka terdapat perbedaan yang bermakna atau adanya pengaruh dari pemberian perlakuan, sedangkan jika lebih besar dari 0,05 maka tidak ada pengaruh dari pemberian perlakuan. Berdasarkan tabel 4.8 didapatkan Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,002 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih hasil *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Atau yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa penggunaan media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places* siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji T, diketahui terdapat pengaruh media *Last Card* terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places*. Pengaruh yang ditimbulkan adalah pada peningkatan hasil belajarnya. Pengaruh terhadap hasil belajarnya tersebut selanjutnya

diuji dengan menggunakan Gain Ternormalisasi.

Dari hasil perhitungan skor Gain rata-rata pada kelas kontrol yaitu 0.264 dengan kategori **rendah**, dan skor kelas eksperimen yaitu 0.495 dengan kategori **sedang**. Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, maka ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *Last Card* memiliki peningkatan belajar sedang, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan *Last Card* terjadi peningkatan hasil belajar yang tinggi. Hasilnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Berdasarkan gambar 2, diatas dapat dilihat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen lebih besar dari pada peningkatan hasil belajar di kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Last Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Hasil tersebut tidak lepas dari pengaruh penggunaan media. Menurut Rusman (2017: 214), media adalah pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan, dengan begitu menjadi wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan karakteristik medianya, media *Last Card* termasuk dalam tingkat verbal, namun penggunaan media *Last Card* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Penglihatan untuk membaca dan mengenali kata Bahasa Inggris yang tertulis di kartu, dan pendengaran untuk mendengar makna kata ketika diucapkan oleh lawan bermain. Jadi, media ini tidak terlalu abstrak sehingga tidak menyulitkan bagi siswa untuk menerima dan menampung informasi yang diberikan.

Pada dasarnya dalam memilih media pembelajaran, guru harus mengetahui ciri-ciri media

yang akan digunakan. Dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi kosakata *Places*, sehingga media *Last Card* cocok digunakan karena media tersebut telah mengimplementasikan ciri fiksatif yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekomendasikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. sedemikian rupa sehingga materi dapat disajikan dengan cara yang menarik, membuat perhatian siswa jadi terfokus dan menyenangkan.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda apabila dilihat dari segi manfaatnya. Media *Last Card* menyumbangkan manfaat yang cukup besar untuk menunjang suatu proses pembelajaran, dapat dilihat dari pendapat *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Dwiyo, 2013: 11, yaitu (1) memperbesar perhatian siswa, (2) meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar dan perkembangan bahasa siswa.

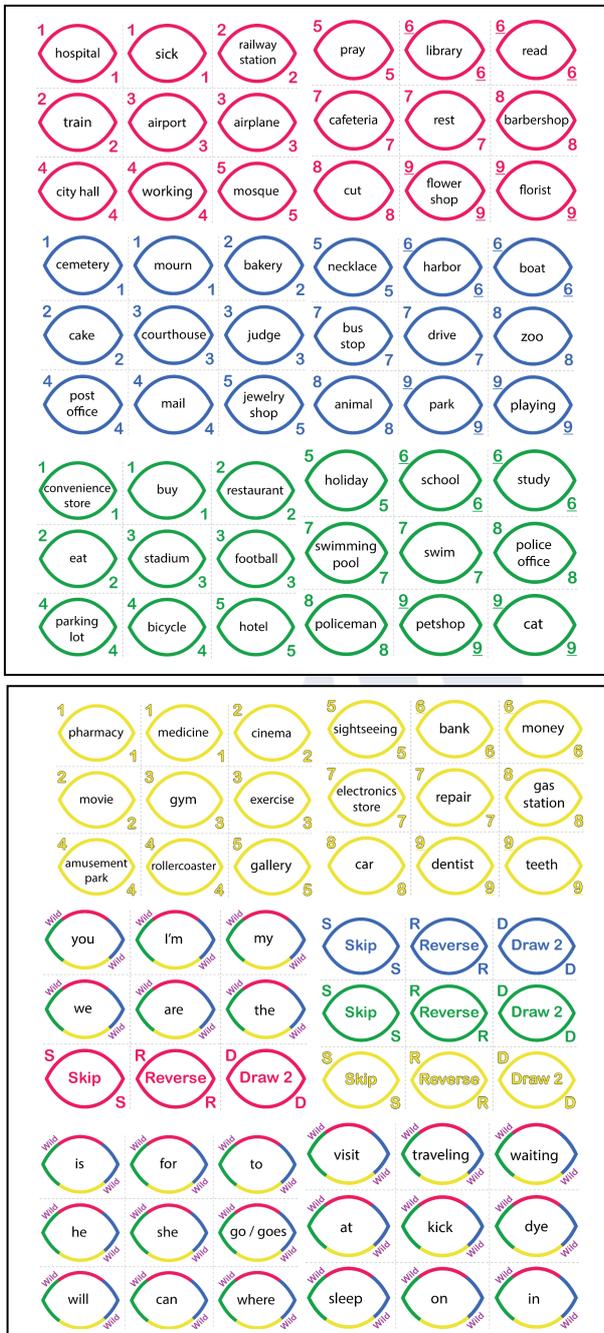
Implementasi dari beberapa prinsip media menurut Rusman (2017:221) diantaranya, (1) efektifitas, pemilihan media harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektifitas) dalam pembelajaran dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. (2) Relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia. (3) Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut ekonomis namun dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif membutuhkan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga. Dan (4) dapat digunakan, media pembelajaran yang digunakan harus benar-benar dapat diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Semua prinsip tersebut telah terkandung dalam media *Last Card*, karena media tersebut dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran dari materi yang dipelajari. Isi dari media juga telah diintegrasikan sehingga sesuai dengan konteks pembelajaran. Aspek teknis lainnya yang menjadi pertimbangan seperti kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga dan fasilitas tidak menjadi penghambat karena media tersebut sangat sederhana dan dapat digunakan di manapun, termasuk di luar kelas.

Selain itu, sangatlah penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa SD karena mereka cenderung memiliki fokus perhatian yang terbatas sehingga membutuhkan pembelajaran yang dapat secara konstan menarik perhatian mereka. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik

bagi siswa adalah dengan menggunakan media yang berupa permainan Penggunaan media *Last Card* dalam materi *places* ini merupakan pengembangan dari permainan kartu *Last Card* yang lembar-lembar kartunya diisi dengan kosakata *places*, sehingga siswa dapat belajar mempelajari kosakata sambil bermain *Last Card*. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa dengan daftar kosakata yang digunakan dalam pembelajaran materi *places*. Kegiatan ini tidak membutuhkan proses pemikiran yang rumit. Tapi, sebagai hasilnya siswa melihat mendengar dan memahami arti berbagai kata dan bersenang-senang dalam melakukannya..

Layaknya permainan kartu pada umumnya, permainan *Last Card* memiliki beberapa aturan yang harus dipatuhi. Berikut adalah cara bermain dan rambu-rambu yang harus dipatuhi dalam permainan *Last Card*:

1. Kocok kartunya, dan bagikan tujuh kartu (menghadap ke bawah) ke masing-masing pemain. Para pemain tidak diperbolehkan menunjukkan kartu mereka satu sama lain. Masukkan kartu yang tersisa ke tumpukan (*pile card*). Ambillah satu kartu dan letakkan di sebelah tumpukan; pastikan itu adalah kartu bernomor. Kartu awal ini berperan sebagai *deal card* dan merupakan tempat pemain akan mencocokkan kartu mereka saat mereka memainkannya.
2. Pilihlah salah satu pemain untuk bermain terlebih dahulu. Pemain A menanggalkan satu kartu, kartu itu harus sesuai dengan nomor atau warna kartu awal. Sebagai contoh, kartu awal yang berwarna pink 6 bisa diikuti dengan warna pink 3 atau biru 6. Dia harus membaca kata di kartu yang dimilikinya dan menyebutkan arti dari kata bahasa inggris tersebut dengan benar sebelum dia bisa menanggalkannya.
3. Jika Pemain A tidak bisa membaca dan menyebutkan arti dari kata di kartu miliknya itu dengan benar dalam beberapa detik, dia harus menyimpan kartu di tangannya dan membiarkan Pemain B menggantikan gilirannya. **Note:** Jika ada kata yang tidak bisa dibaca oleh pemain dengan benar, Guru dapat menyingkirkan kartu tersebut sebagai pengingat untuk mempelajari kata tersebut di pelajaran hari berikutnya.
4. Terdapat beberapa kartu khusus (*Skip*, *Draw 2*, *Reverse*, dan *Wild Card*) untuk menambahkan keseruan dan variasi pada permainan. Sebuah kartu Wild dapat dimainkan di atas kartu apapun(tidak terbatas warna maupun nomor). Kartu khusus lainnya harus sesuai dengan warna kartu yang diputar sebelumnya atau kartu jenis khusus yang sama. Begini cara kerja dari kartu-kartu khusus tersebut: (a) **Skip Card** - Jika Pemain A memainkan ini, maka giliran Pemain B akan dilewati dan menjadi giliran Pemain C (atau giliran Pemain A jika hanya ada dua pemain). Pemain B tidak bisa membatalkan *Skip Card* dengan memainkan *Skip Card* yang lain, namun Pemain C kemudian bisa memainkan *Skip Card* dengan warna yang berbeda. (b) **Draw 2 Card** - Jika Pemain A menggunakan *Draw 2 Card*, maka Pemain B harus mengambil dua kartu baru dari tumpukan kartu (*pile card*). Pemain B tidak bisa memainkan kartu sampai giliran berikutnya. Pemain B tidak bisa membatalkan *Draw 2 Card* dengan memainkan *Draw 2 Card* yang lain, namun Pemain C kemudian bisa memainkan *Draw 2 Card* lain dengan warna yang berbeda. (c) **Reverse Card** - Jika Pemain A memainkan *Reverse Card*, arah perubahan permainan jadi berubah(yang tadinya berurutan Pemain A > Pemain B > Pemain C > Pemain D, menjadi sebaliknya), dan pemain sebelumnya mendapat giliran lain. Jika hanya ada dua pemain, maka *Reverse Card* tidak akan mengubah apapun. (d) **Wild Card** - *Wild Card* dapat ditanggalkan di atas kartu lainnya(tidak terbatas warna). Jika Pemain A memainkan *Wild Card*, dia dapat mengubah salah satu dari empat warna di kartu. Kemudian Pemain B harus memainkan kartu warna itu.
5. Jika pemain tidak memiliki kartu yang dapat ditanggalkan di tangannya, dia harus mengambil satu kartu dari tumpukan kartu (*pile card*) dan membiarkan pemain berikutnya untuk mengambil giliran
6. Ketika seorang pemain tinggal menanggalkan kartu terakhirnya, dia harus meneriakkan "*Last Card!*" Jika dia lupa mengatakannya, pemain lain dapat mendahuluinya dengan menjadi yang pertama berteriak "*Last Card!*" Jika terjadi scenario ini, Pemain yang tinggal satu kartunya tadi harus menarik dua kartu dari tumpukan kartu (*pile card*). Pemain pertama yang menanggalkan kartu terakhirnya hingga tak tersisa kartu di tangannya adalah pemenangnya.



Gambar 3. Media Last Card

Gambar di atas merupakan keseluruhan dari kartu Last Card. Deck kartu permainan Last Card berjumlah 108 kartu, 72 kartu berisi kosakata *sight words* dan juga ditambahkan kosakata dalam materi *places*, dan 36 kartu lainnya berisi kartu khusus seperti *skip card*, *reverse card*, dan *draw 2 card*. Setiap kartu yang berisi kosakata *places* memiliki pasangan kartu yang berhubungan dengan kosakata tersebut, misalnya *hospital* dengan *sick*. Hal ini sengaja diberikan sehingga siswa dapat mengasosiasikan tiap kata tempat dengan sesuatu yang berhubungan dengan tempat itu, dapat berupa kegiatan yang dilakukan

di tempat tersebut, pekerjaan, nama pekerja, dan lain-lain. Selain itu, dengan adanya hal tersebut, diharapkan siswa dapat menyusun kalimat sederhana berdasarkan satu pasang kartu yang saling berkaitan.

Bloom (dalam Rusman 2017: 131) merumuskan domain kognitif menggambarkan output siswa yang berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir. Media *Last Card* telah menunjang dua di antaranya: (1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan yang berhubungan dengan kecakapan mengingat sesuatu. Dengan media *Last Card*, siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya kosakata materi *places* tanpa harus mengerti makna atau penggunaannya. (2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang mengukur tingkat pemahaman siswa. Dengan media *Last Card*, siswa akan dapat memahami atau mengerti tentang makna dari kosakata *places* yang terkandung dalam media dan dapat memanfaatkannya.

Dengan menggunakan media *Last Card* ini siswa akan diajak bermain sambil mempelajari berbagai kosakata materi *places*. Uniknya, permainan ini dapat memberikan pengulangan terhadap siswa sehingga mereka dapat menemui kartu yang berisikan kata yang sama. Harmer (2007: 56) berpendapat bahwa pengulangan adalah hal yang penting, semakin banyak pengulangan kata yang ditemui siswa, semakin besar kesempatan untuk mengingat dan menggunakan kata tersebut. Pengulangan juga berperan besar dalam transfer pengetahuan dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang. Salah satu peraturan dari permainan *Last Card* adalah “Pemain harus membaca kata di kartu yang dimilikinya dan menyebutkan arti dari kata bahasa Inggris tersebut dengan benar sebelum dia bisa menangkannya.” Dengan permainan ini, siswa dapat menemukan kosakata bahasa Inggris serta artinya secara interaktif, karena setiap pemain akan membacakan isi kata di kartu serta artinya sehingga setiap pemain sampai penonton dapat mendapatkan proses pengulangan yang sama dan sama-sama mendapat manfaat dari permainan.

Terdapat temuan yang menarik dalam penelitian ini, yaitu ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *Last Card* yaitu ketika siswa dapat bermain sambil belajar. Hal tersebut terlihat dari bagaimana antusiasnya siswa yang sudah tidak asing lagi dengan permainan kartu UNO, mereka sangat senang ketika diminta untuk membantu menjelaskan terhadap teman mereka yang belum paham bagaimana cara bermain kartu tersebut. Alhasil setiap

siswa mampu ikut bermain kartu Last Card.

Media *Last Card* dapat memenuhi beberapa fungsi media yang didefinisikan Rusman (2017: 216), diantaranya (1) sebagai permainan yang dapat menstimulus perhatian siswa, dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar karena pembelajaran dapat dikemas sedemikian rupa sehingga belajar layaknya bermain, namun tetap mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar (2) Sebagai alat bantu pembelajaran dalam rangka mengurangi verbalisme, seringkali materi yang dijelaskan guru lebih bersifat abstrak sehingga siswa hanya bisa mengatakan dan tidak memahami bentuk atau wujud karakteristik objek, media *Last Card* dapat menjembatani kerangka pemikiran siswa sehingga memperjelas materi yang disampaikan. Dan (3) meningkatkan kualitas pembelajaran, secara kualitas dan kuantitas media *Last Card* sangatlah efektif dalam meningkatkan hasil maupun proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut para siswa di kelas eksperimen hal ini merupakan pertama kalinya bagi mereka belajar menggunakan media tersebut. Dengan kegiatan diskusi singkat dan tanya jawab di sela-sela kegiatan pembelajaran menggunakan media *Last Card*, dapat membuat siswa aktif dan berani untuk bertanya maupun menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang sedang disampaikan.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh diberikannya *treatment* berupa penggunaan media *Last Card*. Pengaruh tersebut tidak hanya dalam nilai hasil belajar siswa, namun juga dalam proses pembelajarannya siswa menunjukkan perbedaan berupa antusiasme dan keaktifan yang lebih pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen menunjukkan rata-rata hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Last Card* berpengaruh terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places* siswa kelas II SD *Labschool* UNESA.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan penggunaan media *Last Card* ditemukan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris materi *places* siswa. Penyusun menarik beberapa simpulan yang diambil berdasarkan dari rumusan masalah penelitian. Berikut adalah beberapa simpulan yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian ini:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan berupa

perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terlihat dari perhitungan uji *t-test* yang memiliki *T* hitung -3,298 yang berarti $< T$ tabel atau $-3,298 < -1,740$ pada taraf Signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dari hasil perhitungan skor *N-Gain* rata-rata pada kelas kontrol yaitu 0.264 dengan kategori rendah, dan skor kelas eksperimen yaitu 0.495 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, hasil belajar pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *Last Card* memiliki peningkatan belajar rendah, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan *Last Card* terjadi peningkatan hasil belajar yang sedang.

2. Penggunaan media *Last Card* mampu menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif. Dengan demikian meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, membuat siswa aktif dan berani dalam mengucapkan berbagai kosakata Bahasa Inggris beserta maknanya dalam Bahasa Indonesia menurut materi yang diajarkan. Sehingga menyebabkan hasil perolehan *posttest* dari kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang dalam kegiatan pembelajarannya tidak menggunakan media *Last Card*.

Saran

Dari simpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian ini:

1. Media *Last Card* dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dengan materi yang menuntut siswa untuk meningkatkan *vocabulary* siswa, karena media pembelajaran ini menekankan agar siswa terlibat aktif dalam membaca dan menebak arti kosakata dalam Bahasa Inggris. Selain itu media *Last Card* dapat digunakan dalam pencapaian aspek lainnya, misalnya aspek dalam membaca, mendengar dan menyusun kalimat.
2. Bagi penelitian lebih lanjut (peneliti lain), penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk memahami penggunaan media *Last Card* dengan menggunakan variabel lain. Selain itu dalam penerapannya hendaknya lebih dapat mempertimbangkan beberapa kekurangan yang ada guna mengantisipasi terjadinya hal-hal

di luar rencana misalnya seperti aspek pengelolaan waktu. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa persiapan terlebih dahulu pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *Last Card* sehingga guru atau tenaga pendidik lainnya harus dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP (2006) . *Standar Isi Untuk Sekolah Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Iskandarwassid. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Farrel, Linda. Osenga, Tina. Hunter, Michael. 2013. *A New Model for Teaching High Frequency Words. Readers*. Vol 7: hal. 1-7.
- Helman, Lori. Burns, Matthew K. 2008. *What Does Oral Language Have to Do With It? Helping Young English-Language Learners Acquire a Sight Word Vocabulary. The Reading Teacher*. Vol. 62(1): pp. 14–19.
- Harmer, Jeremy. 2007. *The Practice of English Language Teaching*. London: Pearson Education.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.