

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Nur Kholisoh,¹ Emma Rahmawati,^{2*} Firza M. Al-Aidrus,³ Giska Enny Fauziah,⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Badrus Sholeh Kediri

¹nurkholishoh60@gmail.com, ²emmarahmawati19@gmail.com, ³firz.alaidrus@gmail.com,

⁴giskaenny@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 2024-03-13; Approved: 2024-04-24; Published: 2024-04-30

Abstract

This article discusses the results of a study aimed at developing *PowerPoint*-based audiovisual media as a learning strategy to improve vocabulary memorization skills in English language learning. The researchers developed engaging and practical *PowerPoint*-based audiovisual media using a Research & Development (R&D) approach with the ADDIE model. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation. The evaluation results from media design experts, English language experts, and learning experts indicated that the developed learning media fell into the highly suitable category with a percentage above 80%. Subsequently, the media was tested with small and large groups. Furthermore, the hypothesis testing using paired t-test showed that the *PowerPoint*-based audiovisual media on the topic of the human body was effective in improving students' vocabulary memorization skills in English language learning, with a calculated t-value of 2.845 > tabulated t-value of 2.028. Based on all these findings, it can be concluded that the use of *PowerPoint*-based audiovisual media has a significant impact on students' vocabulary memorization skills.

Keywords: Audiovisual PowerPoint; English Vocabulary; Human Body Topic

Abstrak

Artikel ini membahas hasil penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis *PowerPoint* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Peneliti mengembangkan media audio visual berbasis *PowerPoint* yang menarik dan praktis menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil evaluasi dari ahli desain media, ahli materi Bahasa Inggris, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori yang sangat layak digunakan dengan persentase di atas 80%. Kemudian, media diujicobakan pada kelompok kecil dan besar. Langkah selanjutnya, uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan menunjukkan media audio visual berbasis *PowerPoint* pada materi *human body* efektif meningkatkan kemampuan menghafal kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan indikator nilai t hitung sebesar 2,845 > t tabel 2,028. Berdasarkan semua ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *PowerPoint* berdampak signifikan pada kemampuan siswa dalam menghafal kosakata.

Kata Kunci: Audiovisual PowerPoint; Kosakata Bahasa Inggris; Topik *Human Body*.

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan elemen penting bahasa dan merupakan fondasi utama dalam berkomunikasi dengan lancar. Pembelajaran kosakata merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena kosakata adalah salah satu kunci untuk memahami dan berkomunikasi (Bai, 2018). Dengan mempelajari dan menghafalkan kosakata, siswa dapat memperluas pemahaman mereka tentang bahasa Inggris dan dapat mengaplikasikan berbagai strategi pembelajaran bahasa yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran kosakata tidak hanya membantu siswa dalam mengenali kata-kata, tetapi juga memberikan fondasi yang kokoh bagi kemampuan berbahasa mereka secara keseluruhan (Jun Zhang & Bin Anual, 2008).

Untuk menghadapi tantangan dalam mempelajari kosakata, memang diperlukan strategi pembelajaran yang efektif. Dari hasil penelitian yang pernah dilakukan (Syafitri, 2015) penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan elemen audio dan visual dapat menjadi opsi alternatif untuk meningkatkan prestasi siswa dan mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Penelitian dari (Karisma dkk., 2019) mendukung hal itu dengan menyatakan bahwa media audio visual memiliki kemudahan dalam pembuatan dan penggunaannya serta membantu dan mendukung dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media juga meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dan meningkatkan nilai (Benken dkk., 2023). Penelitian (Mudasih & Subroto, 2019) juga menghasilkan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan (Rahmawati & Alaydrus, 2021) mengungkapkan bahwa media membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran. Dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata, penggunaan media juga menaikkan jumlah kosakata yang dihafalkan (Peters, 2019).

Media pembelajaran audio visual berbasis *PowerPoint* dapat digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa (Zulfadewina dkk., 2020). *PowerPoint* merupakan program yang sederhana namun sering digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual (Sakiah & Effendi, 2021). *PowerPoint* menjadi salah satu alat yang populer digunakan dalam pembelajaran karena memungkinkan pengguna untuk menyajikan informasi secara visual dengan menggunakan teks, gambar, video, suara, dan animasi (Pate & Posey, 2016).

PowerPoint dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah. Baik guru maupun siswa dapat dengan mudah membuat dan mengoperasikan *PowerPoint* karena tidak memerlukan keahlian khusus. *PowerPoint* dirancang khusus untuk menampilkan

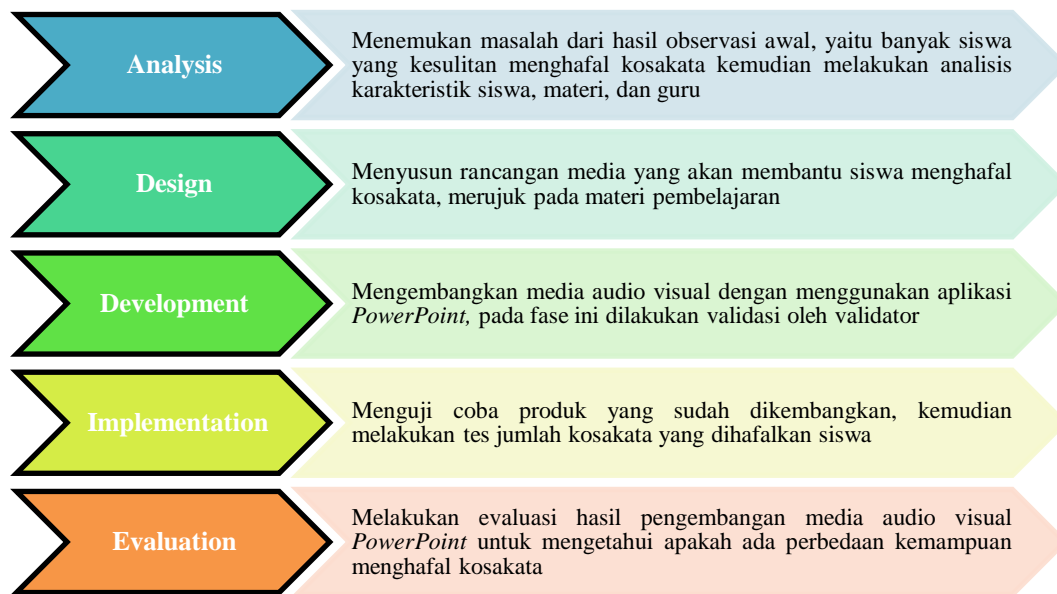
multimedia yang menarik, mudah dibuat, dan mudah digunakan (Berk, 2011). Adanya berbagai opsi menu dalam *PowerPoint* memberikan kemungkinan dan mendukung pengembangan multimedia interaktif.

Mengembangkan media audio visual berbasis *PowerPoint* sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menunjukkan media audio visual berbantuan *PowerPoint* menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif untuk siswa kelas IV SD (Putri dkk., 2023) didukung dengan penelitian dengan hasil serupa pada siswa SD lain dengan mata pelajaran yang berbeda (Fitriana, 2022). Patresiyah juga mendukung bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *PowerPoint* dapat membangun kelangsungan inspirasi dan hasil belajar siswa di sekolah (Patresiyah dkk., 2021). Bahkan, berhasil efektif meningkatkan kompetensi pada siswa sekolah dasar (Nurfadhillah dkk., 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada mata pelajaran, materi yang disajikan, dan pada hasil implementasinya pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Di samping itu, hasil observasi awal menunjukkan adanya persoalan pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi siswa kelas IV di SDN Sembikuan yang mengalami kesulitan menghafalkan kosakata (U. Hamidah, komunikasi pribadi, 2023). Oleh karena itu, fokus penelitian ini ada dua. Pertama, mengembangkan produk berupa media audio visual berbasis *PowerPoint* yang menarik dan praktis ditinjau dari segi isi, wujud, dan tampilan untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan isi materi *human body*. Kedua, menguji apakah media tersebut mempengaruhi kemampuan siswa dalam menghafal kosakata.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan produk baru (Sukmadinata, 2016) mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Bujuri dkk., 2022) yang pada tahap akhir diuji menggunakan metode kuantitatif.



Gambar 1. Alur Model ADDIE pada Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *PowerPoint*

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sembikuan yang berjumlah 38 siswa pada bulan Mei – Agustus 2023. Teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh, di mana seluruh populasi menjadi sampel. Peneliti menjadikan kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa.

Setelah media dikembangkan, dilakukan uji normalitas dilihat dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini, karena sampel yang penulis gunakan kurang dari 50 sampel maka hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t berpasangan setelah mengetahui hasil prasyarat uji normalitas. Uji t berpasangan dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menghafal kosakata.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data pada fase pengembangan media menggunakan analisis data kevalidan dan analisis data kepraktisan serta efektivitas. Tahap validasi dilaksanakan oleh 3 orang ahli terdiri dari ahli desain media, ahli materi Bahasa Inggris, dan ahli pembelajaran. Tahap uji coba lapangan diberikan pada seluruh sampel (baik kelas kontrol dan kelas eksperimen).

Instrumen yang digunakan berupa soal untuk menguji jumlah kosakata yang dapat dihafalkan oleh siswa. Soal disusun berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran pada jenjang kelas IV SD. Pengumpulan data dilaksanakan melalui pemberian tes awal dan

akhir kepada siswa. Tes awal dilakukan sebelum pemberian media dan tes akhir dilakukan setelah pemberian media (Hasanah & Sutiah, 2023). Setelah semua tahap dilaksanakan, data-data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui apakah media audio visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata Bahasa Inggris. Analisis data ditujukan untuk menjawab rumusan permasalahan penelitian apakah setelah diterapkan media audio visual terdapat perbedaan kemampuan menghafal kosakata antara kelompok eksperimen) dengan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Audio Visual berbasis *Powerpoint*

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengetahui dan memperjelas permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini analisis dilakukan terhadap karakteristik siswa, materi, dan guru dalam konteks pembelajaran. Analisis itu bertujuan untuk memahami kebutuhan dan kendala belajar siswa agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai. Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan media dengan kurikulum yang diterapkan.

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing sangat penting untuk dipelajari siswa SD. Sebagai pembelajar muda, mereka perlu menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran utama (Sepyanda, 2017). Damar mendukung dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pendidikan bahasa akan lebih baik sejak SD dan bahkan lebih awal, dengan menekankan pentingnya teknik dan metode yang sesuai dengan perkembangan kognitif, emosional, dan fisik anak (Damar dkk., 2013). Aspek penting dalam pelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar berfokus pada bahasa Inggris fungsional untuk pengembangan kosakata terutama tentang aspek hal-hal sekitar, kehidupan sehari-hari dan untuk pemenuhan kebutuhan komunikatif siswa (Astuti & Lukman, 2019).

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Bahasa Inggris

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Memahami intruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas	• Menjelaskan tentang macam-macam <i>part of body</i>
1.2 Mengungkapkan intruksi dan informasi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas	
1.3 Memahami tulisan dalam Bahasa Inggris intruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas	• Menyebutkan <i>vocabulary part of body</i> dengan benar
1.4 Mengeja dan menyalin tulisan Bahasa Inggris intruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas	

Analisis guru bertujuan untuk mengetahui potensi guru dalam mengajar serta metode, model, strategi, dan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Sembikuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Hasil observasi dan wawancara, masalah yang ditemukan adalah guru belum pernah menggunakan media selain buku lembar kerja siswa (LKS) dan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran (U. Hamidah, komunikasi pribadi, 2023).

Proses pembelajaran dan media yang digunakan memiliki hubungan yang saling terkait. Dalam proses pembelajaran, penting untuk memanfaatkan media dengan baik, memilih metode yang tepat, menerapkan sistem penilaian yang sesuai, dan menggunakan sarana dan prasarana dengan tepat guna. Semua hal ini sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Fauziah, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, proses pembelajaran akan berjalan lancar. Media digunakan sebagai perantara informasi penting dalam pembelajaran. Di sisi lain, penting untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan usia siswa (Hardi & Marleni, 2020) karena dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien.

Media audio visual merupakan jenis media yang memungkinkan pengguna untuk mendengar dan melihat informasi secara simultan (Satrianawati, 2018). Media audio visual mengombinasikan elemen visual dan audio secara terpadu, menciptakan materi pembelajaran yang mudah dipahami, menarik untuk ditonton, dan memiliki nilai manfaat yang tinggi, sehingga menjadi sebuah bahan belajar yang bermanfaat (Kustandi & Darmawan, 2020).

Tahap *Design*, mempelajari masalah dan mencari alternatif solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang diidentifikasi melalui analisis kebutuhan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Powerpoint* yang berisi materi *human body* berbentuk video pembelajaran dengan detail sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Desain Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *PowerPoint*

Untuk memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses belajar, penting bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran melalui media yang beragam (Ningsih dkk., 2022). Inovasi dalam strategi pembelajaran, diperlukan guru agar tercapai tujuan pembelajaran serta menciptakan ruang belajar yang tidak hanya mengandalkan metode ceramah pada proses pembelajarannya (Sutrisno & Prastiwi, 2023). Guru dapat mengombinasikan teks, gambar, video, suara, animasi, dan grafik dalam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran tersebut dapat mendukung peserta didik dalam belajar secara fleksibel (Gute & Suparman, 2020).

Lestari mendukung hal itu dengan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa penggunaan media komputer dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk melakukan latihan dan simulasi karena di dalamnya tersedia animasi, grafik, warna, dan musik yang lebih menarik (Handayani dkk., 2018). Untuk mendorong peningkatan kemampuan bahasa Inggris pada anak di sekolah formal, guru mengajar melalui gambar-gambar yang terdapat kosa kata atau benda-benda yang berbahasa Inggris. Guru juga bisa menggunakan video animasi berbahasa Inggris (Malul, 2023).

Tahap *Development* dilakukan pengembangan media dan validasi. Validasi ahli terdiri dari ahli desain media, ahli materi bahasa Inggris, dan ahli pembelajaran. Validasi pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner berdasarkan produk yang dikembangkan. Produk diperlihatkan kepada validator untuk mendapatkan data kuantitatif berdasarkan skor nilai yang diukur menggunakan skala Likert (Creswell & Creswell, 2023) dan data kualitatif yang berupa kritik dan saran.

Tabel 2. Skala Likert untuk Validasi Media

Kategori	Nilai	Presentase
Sangat valid	5	81% - 100%
Cukup valid	4	61% - 80%
Valid	3	41% - 60%
Kurang valid	2	21% - 40%
Sangat kurang valid	1	< 20%

Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata, $\sum x$ = Jumlah skor, N = Jumlah skor ideal

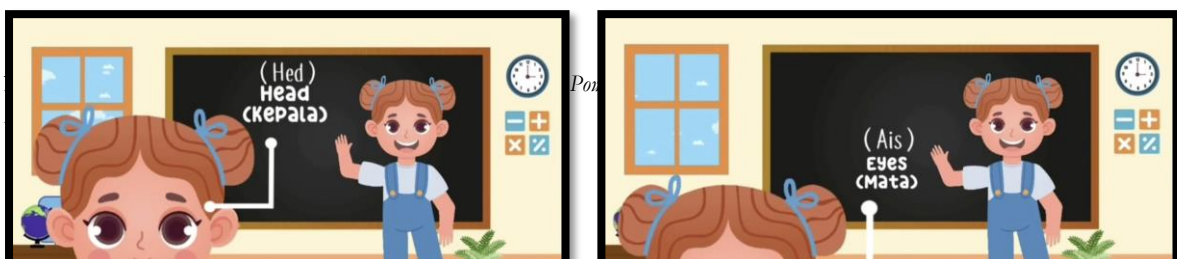
Aspek yang dinilai dari ahli desain media adalah aspek visual, yang terdiri dari animasi, teks, warna, dan keserasian di antara ketiganya. Aspek yang dinilai dari ahli desain materi adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi, dan kemampuan siswa serta penilaian aspek audio terdiri dari intonasi, artikulasi, pemilihan kata, dan kalimat yang efektif. Aspek yang dinilai dari ahli pembelajaran adalah apakah media tersebut efektif dan efisien digunakan. Detail isi instrumen validasi terdapat tersaji pada Tabel 3:

Tabel 3. Intrumen Validasi Pengembangan Media Audio Visual berbasis *PowerPoint*

No	Isi Instrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	Isi Instrumen Validasi Ahli Materi	Isi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran (Guru Kelas)
1.	Penulisan judul pada media	Kesesuaian isi materi dengan bahan ajar	Media menarik minat siswa
2.	Ukuran huruf dan teks materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	Kesesuaian tata bahasa dan penyusunan kalimat untuk dimengerti siswa
3.	Penggunaan kalimat yang efektif	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	Kejelasan tulisan pada media
4.	Kejelasan tulisan pada media	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
5.	Kemudahan memahami <i>vocabulary</i> melalui penggunaan bahasa yang komunikatif	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6.	Bentuk kartun animasi dalam media pembelajaran audio visual menarik	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa	Penyajian <i>background</i> dan <i>backsound</i> menarik minat siswa belajar
7.	Variasi gambar	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa
8.	Kesesuaian media audio visual dengan materi	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran
9.	Komposisi warna	Keterkaitan materi dengan pembelajaran.	Kesesuaian materi dengan indikator kurikulum sekolah
10.	Background yang menarik	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.	Kemampuan media pembelajaran audio visual untuk menambah pengetahuan siswa
11.	Kesesuaian audio dengan teks	Kejelasan pengucapan setiap kata bahasa Inggris.	Materi yang disajikan mudah dipahami
12.	Variasi lagu pengiring	Pemberian motivasi untuk siswa.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)

No	Isi Instrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	Isi Instrumen Validasi Ahli Materi	Isi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran (Guru Kelas)
13.	Kesesuaian pelafalan teks <i>vocabulary</i>	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran.	Kejelasan audio dalam media pembelajaran
14.	Pemilihan media yang menarik	Sistematika materi pembelajaran	Kemampuan penggunaan media untuk memahami materi yang disajikan
15.	Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran audio visual dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)	Kelengkapan informasi dalam penyajian materi.	Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar
16.	Media pembelajaran audio visual mampu menarik minat belajar	Kejelasan dalam memberikan informasi.	Kejelasan dalam memberikan informasi.
17.	Media pembelajaran audio visual dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran	Keterbacaan <i>vocabulary</i>	Keterbacaan <i>vocabulary</i>
18.	Penyajian media pembelajaran audio visual mengarah pada pemahaman materi <i>vocabulary</i>	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	Penggunaan media yang efektif dan efisien
19.	Proporsi media pembelajaran audio visual sebagai hiburan dan penambah pengetahuan	Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep	Penggunaan dialog atau teks yang mengarah pada pemahaman konsep
20.	Media pembelajaran bisa diulang dan efisien	Penggunaan bahasa yang komunikatif	Penggunaan bahasa yang komunikatif

Validator ahli desain media memberikan nilai persentase kevalidan produk sebesar 94% dengan keterangan tidak perlu revisi. Sedangkan, validator ahli materi menilai persentase kevalidan produk sebesar 89% dengan keterangan tidak perlu revisi. Demikian pula dengan validator ahli pembelajaran yang memberikan nilai persentase kevalidan produk sebesar 91% dengan keterangan tidak perlu revisi. Hasil penilaian dari ketiga validator menunjukkan bahwa hasil pengembangan media memiliki kategori yang sangat layak digunakan. Indikatornya adalah persentase penilaian yang telah diberikan dan keterangan yang menunjukkan tidak perlu adanya revisi media sebagai produk pengembangan. Dengan demikian, produk pengembangan media yang telah dibuat sudah dapat diujicobakan.



Gambar 3. Gambaran Media yang Telah Divalidasi oleh Ahli Materi Pembelajaran

Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan materi dan pemilihan media yang menarik, hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan mangkus dan sangkil (Syarifuddin & Utari, 2022). Salah satunya adalah penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur, serta penggunaan media yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Penting untuk menggunakan berbagai media atau bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa, efisien dalam menyampaikan materi, serta mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat (Septiani, 2019).

Tahap *Implementation*, merupakan langkah realisasi pada tahap desain dan pengembangan. Pada penelitian ini, implementasi produk yang telah dikembangkan dilakukan pada seluruh populasi penelitian yang diambil merupakan seluruh siswa kelas IV SDN Sembikuan. Sampel merupakan keseluruhan siswa kelas IV SDN Sembikuan yang berjumlah 38 siswa, peneliti melakukan penelitian di kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa. Sebelumnya, dilakukan uji coba pada kelompok kecil yang diwakili oleh 5 responden, diperoleh nilai persentase tertinggi 90% dengan kriteria sangat valid dan rata-rata 88% dengan kriteria sangat valid. Kemudian diuji coba pada kelompok besar diperoleh nilai persentase tertinggi 100% dengan kriteria sangat valid dan rata-rata 97% dengan kriteria sangat valid.

Pengaruh Media terhadap Kemampuan Siswa Menghafal Kosakata

Langkah terakhir, adalah evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pengembangan media tersebut meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Inggris. Peneliti menggunakan uji t untuk menghitung hasil penerapan pengembangan media.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil post-test									
Equal variances assumed	.008	.365	-2.845	36	.000	-8.90476	1.18511	-12.39256	-3.41696
Equal variances not assumed			-2.807	32.283	.000	-8.90476	1.24156	-12.54158	-3.26795

Tabel 4. Hasil Uji t tentang Perbedaan Kemampuan Menghafal Kosakata

Berdasarkan tabel hasil uji t diketahui nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,365 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas 4A dengan 4B adalah homogen atau sama (Sujarweni, 2014). Oleh karena itu, penafsiran tabel *output Independent Samples Test* berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *Equal variances assumed*.

Berdasarkan tabel *output Independent Samples Test* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui nilai t hitung adalah sebesar 2,845. Selanjutnya mencari nilai t tabel dengan mengacu pada rumus $(\alpha/2)$; (df) sama dengan $(0,05/2)$; (36) sama dengan 0,025; 36. Maka ditemukan nilai t tabel sebesar 2,028 (Raharjo, 2021). Dengan demikian nilai t hitung sebesar $2,845 > t$ tabel 2,028 maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan kemampuan menghafal kosakata antara siswa kelas 4A (kelompok eksperimen) dengan siswa kelas 4B (kelompok kontrol).

Hasil penelitian yang dilakukan mendukung pernyataan bahwa media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena berperan penting dalam memfasilitasi transfer informasi yang efektif dan efisien (Khasanudin dkk., 2020). Di sisi lain, media pembelajaran harus memuat unsur yang menarik dan menghibur, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (Anjarsari dkk., 2020). Media yang menarik secara visual juga dapat membantu siswa untuk memperhatikan dan berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran yang sedang diajarkan (Rahmat, 2019). Dengan menggunakan media, peserta didik menjadi lebih tertarik dan pemahaman materi meningkat.

Ketika siswa mempelajari pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris, maka akan mengembangkan kompetensi bahasa mereka yang disebut dengan kompetensi linguistik dan kinerja linguistik. Menurut Chomsky dan Clark, kompetensi linguistik mengacu pada

kemampuan individu dalam menggunakan suatu bahasa, sedangkan kinerja linguistik mengacu pada penerapan sebenarnya dari kemampuan ini dalam berbicara atau mendengarkan (Husna dkk., 2022).

Pendidikan dasar memainkan peran yang sangat krusial dan menjadi landasan fundamental untuk jenjang pendidikan menengah dan tinggi. Pendidikan dasar memiliki peran sentral yang penting dan menjadi pondasi utama bagi perkembangan pendidikan di tingkat selanjutnya (Triani, 2020). Sekolah pada tingkat dasar merupakan jenjang yang tepat untuk memperkenalkan bahasa Inggris sebagai bahasa asing (Abdukadyrova & Suyunova, 2019). Chodijah menyatakan bahwa orang tua percaya akan pentingnya pendidikan dasar bahasa Inggris untuk penguasaan bahasa sejak dini (Zein, 2017). Mereka sadar bahwa seiring dengan semakin globalnya dunia, landasan yang kuat dalam pendidikan bahasa Inggris akan menjadi sangat penting di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual berbasis *PowerPoint* pada materi *human body* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan indikator nilai t hitung sebesar $2,845 > t$ tabel $2,028$. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development (R&D)* dengan model perancangan sistem pembelajaran *ADDIE*. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program *PowerPoint* dengan memadukan teks, gambar, video, suara, dan animasi.

Hasil evaluasi dari ahli desain media, ahli materi Bahasa Inggris, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori yang sangat layak digunakan. Implementasi media pembelajaran dilakukan pada seluruh siswa kelas IV di SDN Sembikuan, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa. Penggunaan media audio visual berbasis *PowerPoint* membantu siswa untuk lebih tertarik, berkonsentrasi, dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

REFERENSI

Abdukadyrova, G., & Suyunova, M. I. qizi. (2019). The Age Factor in Second Language Acquisition and Differences in Reaching Proficiency. *Scientific and Technical*

Journal of Namangan Institute of Engineering and Technology, 1(3), 257–264.
<https://namdu.researchcommons.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1318&context=journal>

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Astuti, S., & Lukman, M. (2019). The Urgency of Designing National English Curriculum for Elementary School in Indonesia. *UHAMKA International Conference on ELT and CALL(UICELL)*.
- Bai, Z. (2018). An Analysis of English Vocabulary Learning Strategies. *Journal of Language Teaching and Research, Academy Publication, London, United Kingdom*, 9(4), 849–855. <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0904.24>
- Benken, S., Mucksavage, J., Yudkowsky, R., Woo, D., Collins, M., & Cheung, J. J. H. (2023). A Multimedia Evaluation of Pharmacy Faculty PowerPoint Slides in a Critical Care Course. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 87(5), 100066. <https://doi.org/10.1016/j.ajpe.2023.100066>
- Berk, R.A. (2011). Research on PowerPoint: From Basic Features to Multimedia. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*.
- Bujuri, D. A., Ananda, N., Saputra, A. D., & Handayani, T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.495>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Sixth Edition). SAGE. <https://catalog.loc.gov/vwebv/search?searchCode=LCCN&searchArg=2022032270&searchType=1&permalink=y>
- Damar, E. A., Gürsoy, E., & Korkmaz, Ş. Ç. (2013). Teaching English to Young Learners: Through the Eyes of EFL Teacher Trainers. *E. A.*
- Fauziah, L. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *AL MURABBI*, 5, 1–7. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i2.2135>
- Fitriana, D. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Elementary:Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 30–36. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6353>
- Gute, A., & Suparman, S. (2020). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1), Article 1. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/STEEEM/article/view/2841>

- Hamidah, U. (2023). *Wawancara Observasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SDN Sembikuan* [Komunikasi pribadi].
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), Article 2. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hardi, V. A., & Marleni, L. (2020). Do The Children Need To Learn English at Elementary Level? *Jurnal Basicedu*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.399>
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Siswa Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1775>
- Husna, N., Genta, G., Habibah, R., Hamid, F., Hidayat, D. N., & Widiastuty, H. (2022). The Urgency of English Teaching in Private Primary School: Stakeholders Perceptions. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3094>
- Jun Zhang, L., & Bin Anual, S. (2008). The Role of Vocabulary in Reading Comprehension: The Case of Secondary School Students Learning English in Singapore. *RELC Journal*, 39(1), 51–76. <https://doi.org/10.1177/0033688208091140>
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD/MI. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), Article 5. <https://doi.org/10.22460/collase.v3i5.5888>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Malul, M. (2023). The urgency of learning English is taught from an early age. *English Language Education, English Language Science and Applied English*, 1(1), Article 1. <https://ejournallarisa.academytjp.com/index.php/English/article/view/69>
- Mudasih, I., & Subroto, W. T. (2019). Comparison of Student Learning Outcomes Through Video Learning Media with Powerpoint. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.24331/ijere.517997>
- Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.494>

- Nurfadhillah, S., Unzhilaika, U., Rachma, S. N., & Nazifah, I. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (PPT) Matematika Kelas VI di SDN Kampung Bambu 1. *PENSA*, 3(2), 226–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1325>
- Pate, A., & Posey, S. (2016). Effects of applying multimedia design principles in PowerPoint lecture redesign. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 8(2), 235–239. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2015.12.014>
- Patresiyah, M., Syarifah, S., Oktiansyah, R., Habisukan, U. H., & Armanda, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI di SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 4(1), Article 1. <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/666>
- Peters, E. (2019). The Effect of Imagery and On-Screen Text on Foreign Language Vocabulary Learning From Audiovisual Input. *TESOL Quarterly*, 53(4), 1008–1032. <https://doi.org/10.1002/tesq.531>
- Putri, M. A., Jayanti, J., & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. *Journal on Teacher Education*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i4.14953>
- Rahmat, S. (2019). *Meningkatkan Belajar Dengan Visual*. Sukmawandi Rahmat.
- Rahmawati, E., & Alaydrus, F. M. (2021). Pengaruh Self Regulated Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Blended Learning. *2021, Vol 9, No 1*, 122–129. <http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/276>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP | Sakiah |. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1). <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/SAK71>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Septiani, M. T. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.17977/um007v3i12019p031>
- Sepyanda, M. (2017). The Importance of English Subject in Elementary School Curriculum. *English Language Teaching and Research*, 1(1), Article 1. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/eltar/article/view/8722>
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplansi, Prediksi, Inovasi, dan Juga Dasar Dasar Teoretis bagi Pengembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, S., & Prastiwi, D. N. I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKN melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Plus di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.550>

- Syafitri, A. A. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Audiovisual Powtoon pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI* [Diploma, Universitas Negeri Malang]. <https://repository.um.ac.id/34787/>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Triani, D. A. (2020). Pengembangan Buku Ajar Perkembangan Peserta Didik SD/MI dengan Pendekatan Kontekstual pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2485>
- Zein, M. S. (2017). Elementary English Education in Indonesia: Policy Developments, Current Practices, and Future Prospects: How Has Indonesia Coped with the Demand for teaching English in Schools? *English Today*, 33(1), 53–59. <https://doi.org/10.1017/S0266078416000407>
- Zulfadewina, Ninawati, M., Rahmiati, & Husain, Z. M. (2020). Pengembangan Media Audio Visual berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/41>