

Improving the Vocabulary Ability of Junior High School Students Through the Lingodeer Application

[Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa SMP Melalui Aplikasi Lingodeer]

Dellyna Rahmawati¹⁾, Yuli Astutik ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: yuliasutik@umsida.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari efektivitas aplikasi Lingodeer dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris di salah satu sekolah menengah pertama di Sidoarjo, melalui pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pra-tes sebelum penggunaan aplikasi dan pasca-tes setelah penggunaan aplikasi. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes. Skor pra-tes rata-rata di bawah standar nilai minimum sekolah, yaitu 60, sedangkan skor rata-rata pasca-tes meningkat menjadi 86,10, melebihi standar nilai minimum sekolah. Hasil sig 2-tailed adalah $0,000 < 0,005$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Lingodeer secara signifikan efektif dalam meningkatkan kosakata siswa sekolah menengah pertama, dan penemuan ini menunjukkan bahwa potensi teknologi dalam pendidikan dapat mendukung proses pembelajaran bahasa yang lebih interaktif dan efektif.

Kata Kunci - Kosakata; Aplikasi Lingodeer; Kemampuan Bahasa Inggris

Abstract. This research aims to study the effectiveness of the Lingodeer application in improving the ability of English vocabulary at one of the junior high schools in Sidoarjo, through a quantitative approach. Data collection is done by carrying out a pre-test before application use and a post-test after application use. The results of the analysis showed a significant difference between pre-test and post-test scores. The average pre-test score is below the school's minimum grade standard, which is 60, while the average post-test score increases to 86.10, exceeding the school minimum grade standard. The sig. $0,000 < 0,005$, which indicates that the H_0 is rejected and the H_a is accepted. These findings indicate that the Lingodeer application is significantly effective in improving the vocabulary of junior high school students, and this discovery suggests that the potential of technology in education can support a more interactive and effective language learning process.

Keywords - Vocabulary; Lingodeer Application; English Language Skills

I. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar bahasa, kosa kata memainkan peran yang sangat penting. Kosakata memberikan dasar bagi banyak elemen kemampuan untuk berkomunikasi dalam bahasa, terutama mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Kosakata tidak hanya berfungsi sebagai dasar untuk membangun kalimat tetapi juga menentukan sejauh mana pemahaman dan keterampilan komunikasi seseorang dalam bahasa target [1]. Kosakata memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan menguasai kosakata, seseorang dapat memahami dan menggunakan bahasa dengan lebih efisien dalam berbagai aspek komunikasi, termasuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis [2].

Ada banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan peran keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa. Salah satunya, dalam penelitian Wirastuti, mengatakan bahwa keterampilan kosa kata memiliki pengaruh besar pada keterampilan menulis siswa. Mereka menemukan bahwa penguasaan kosakata yang baik sangat penting untuk menghasilkan tulisan yang berkualitas. Penelitian ini menekankan bahwa untuk meningkatkan keterampilan menulis, penting untuk memperhatikan perkembangan kosakata siswa [3]. Di sisi lain, jika siswa tidak menguasai kosakata, mereka akan sering menghadapi tantangan dalam mengekspresikan ide dengan jelas, yang dapat mengganggu proses penulisan dan menurunkan kualitas teks yang mereka buat [4].

Untuk belajar dan mengajarkan bahasa apa pun, praktik pengajaran bahasa yang efektif sangat penting. Oleh karena itu, guru bahasa Inggris dapat menggunakan berbagai teknik pengajaran untuk menyampaikan materi dan mempersonalisasi kelas mereka [5]. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa adalah membaca dan menulis bahasa Inggris karena keterbatasan kosakata dan masalah ejaan dan tata bahasa. Mereka juga menghadapi kesulitan dalam memahami makna teks secara keseluruhan [6]. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Lazarurizqi, tantangan yang sering dihadapi siswa adalah kesulitan menghafal kosakata bahasa Inggris karena banyaknya kosakata dan metode pembelajaran yang membosankan [7]. Terkadang, kurangnya metode pembelajaran yang menarik juga dapat

membuat proses pembelajaran tidak menarik dan kurang efektif. Untuk mengatasi hal ini, pendidik harus memilih strategi pengajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kosakata [8].

Di era digitalisasi saat ini, teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pendidikan, terutama di kelas. Dengan demikian, penggunaan media berbasis game seperti objek bergerak, gambar, animasi, dan suara dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan guru [9]. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik tetapi juga membantu siswa lebih terlibat dalam materi pelajaran [10]. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendekatan pengajaran dapat lebih fokus pada kebutuhan individu siswa dan gaya belajar mereka, menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Dengan demikian, teknologi dapat secara positif mempengaruhi pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris [11].

Alat teknologi dianggap penting dalam proses pembelajaran karena mereka menyediakan materi interaktif, latihan, dan umpan balik langsung. Integrasi teknologi dalam pengajaran bahasa asing memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan dipersonalisasi, meningkatkan motivasi siswa, dan menyediakan akses ke sumber daya tambahan yang mendukung pemahaman dan hasil akademik yang lebih baik [12]. Salah satu contoh penggunaan aplikasi seluler sebagai alat bantu belajar siswa ditemukan dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Habibie. Studi ini menunjukkan bahwa aplikasi seluler mendukung pembelajaran bahasa dengan menyediakan akses fleksibel ke materi, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dan meningkatkan motivasi melalui fitur interaktif [13]. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan membantu siswa memperoleh kosakata [14].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sitepu, Lingodeer dapat membantu siswa kelas 7 SMP mencapai kosakata. Dalam hal ini, aplikasi Lingodeer terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pencapaian kosakata siswa dibandingkan dengan metode konvensional [15]. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Yudha, yang menunjukkan bahwa belajar kosakata melalui permainan lebih efektif daripada metode tradisional seperti menyalin dan mengingat [16]. Dengan demikian, permainan dalam pembelajaran tidak hanya membuat suasana kelas lebih menyenangkan tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa [17].

Penguasaan kosakata sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Kosakata adalah bagian yang harus dikuasai dalam pembelajaran, karena semakin banyak kosakata yang dipahami siswa, semakin mudah mereka belajar bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan menulis. Oleh karena itu, memanfaatkan aplikasi Lingodeer untuk meningkatkan kosakata, sebuah studi terbaru diberikan untuk menunjukkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan penguasaan bahasa siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, para peneliti menggunakan aplikasi Lingodeer sebagai media untuk mendukung siswa dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka. Lingodeer adalah aplikasi pembelajaran bahasa asing interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara kontekstual dan terstruktur. Berdasarkan pengamatan, para peneliti telah menemukan bahwa siswa kelas 7 di salah satu sekolah menengah pertama Islam di Sidoarjo mengalami kesulitan mencapai kosakata dalam pelajaran bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan menulis. Hal ini berdasarkan pengalaman guru yang mengajar bahasa Inggris di kelas, di mana siswa sering kehilangan fokus saat belajar sehingga tidak optimal dalam menyerap materi.

Kemudian, jika dilihat dari sudut pandang siswa, ada alasan lain yang membuat mereka mengalami kesulitan seperti itu. Siswa sering kehilangan konsentrasi karena merasa bosan dengan cara belajar bahasa Inggris di kelas, yang hanya mengandalkan buku dan papan tulis sebagai media. Hal ini menyulitkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka mengalami kesulitan memahami kosakata dan konsep baru karena kurangnya variasi dalam cara materi disampaikan. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran semacam itu juga dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Sejauh ini, guru telah memberikan strategi terbaik untuk belajar bahasa Inggris, tetapi mereka membutuhkan berbagai media yang efektif untuk membantu siswa menguasai kosakata mereka, terutama dalam keterampilan menulis yang terkait dengan teks deskriptif tertentu tentang tempat tersebut. Jadi, para peneliti menggunakan aplikasi Lingodeer sebagai media pembelajaran di kelas, diharapkan untuk mengatasi kebosanan yang dialami siswa serta menjadi media untuk melatih siswa dalam menambahkan kosakata dan meningkatkan cara menulis kosakata mereka.

II. PERTANYAAN PENELITIAN

Apakah penggunaan aplikasi Lingodeer berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata untuk keterampilan menulis siswa di salah satu SMP Islam di Sidoarjo?

III. METODE

Para peneliti menggunakan desain pra-eksperimental untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode kuantitatif adalah cara terstruktur untuk mengembangkan pengetahuan ilmiah dengan mempelajari hubungan sebab-akibat, mengukur variabel, dan menguji hipotesis menggunakan eksperimen dan survei. Metode ini mengumpulkan data

statistik dari sekelompok orang yang diambil sampelnya untuk mewakili populasi yang sedang dipelajari. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP Islam di Sidoarjo, kelas 7. Para peneliti melibatkan satu pra-tes, dua sesi perawatan, dan satu pasca-tes. Pengukuran data pra-tes dan pasca-tes dilakukan oleh para peneliti menggunakan 25 pertanyaan tentang kosakata yang mencakup materi teks deskriptif tentang tempat. Pengambilan sampel penelitian, yang mencakup sebanyak 25 pertanyaan, dinyatakan sah setelah tes validitas dilakukan melalui validator di bidang bahasa Inggris.

Para peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif (desain pra-eksperimental) dengan langkah-langkah berikut: Pertama, para peneliti melakukan pra-tes untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kedua, para siswa mengikuti proses pembelajaran eksperimental menggunakan aplikasi Lingodeer. Setelah proses pembelajaran selesai, para peneliti memberikan post-test kepada siswa untuk mengukur keberhasilan eksperimen penelitian ini. Kemudian untuk mengumpulkan data, para peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

1. Pra-tes

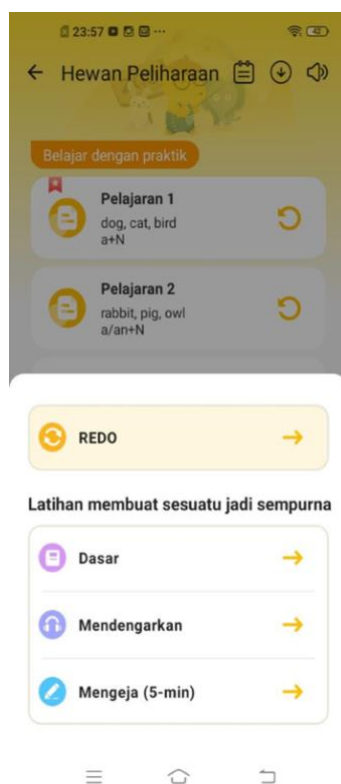
Para peneliti melakukan pra-tes untuk mengukur kemahiran awal siswa dalam kosakata bahasa Inggris yang terkait dengan teks deskriptif tentang tempat. Satu kelas dipilih sebagai sampel, menghasilkan total ukuran sampel 20 siswa. Setiap siswa diberi 25 pertanyaan untuk dijawab dalam jangka waktu 30 menit. Format dan kuantitas pertanyaan tes mengukur kemahiran siswa dalam keterampilan menulis pada tingkat kesulitan yang tepat dan menggabungkan bahasa yang telah mereka pelajari. Pertanyaan terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengisi kalimat kosong dan 15 pertanyaan untuk mendeskripsikan gambar secara singkat. Ini dilakukan untuk mengukur atau mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menguasai kosakata dalam bahasa Inggris sebelum menerima materi. Dalam instrumen pra-tes yang disediakan, para peneliti mengadopsi pertanyaan nomor 1-10 dari lembar kerja kelas 7 sekolah, sementara pertanyaan nomor 11-25, para peneliti mengadaptasi gambar dari aplikasi Lingodeer.

2. Perlakuan

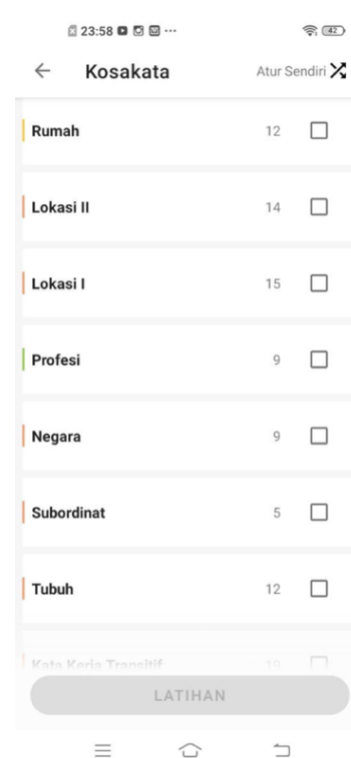
Pada perlakuan pertama, para peneliti bertindak sebagai guru untuk memperkenalkan aplikasi Lingodeer sebagai media untuk belajar bahasa Inggris. Proses pembelajaran dimulai dengan persiapan komprehensif dari para peneliti untuk memastikan siswa siap mengikuti pembelajaran. Para peneliti membuka sesi dengan salam dan doa, serta memeriksa kehadiran siswa sebelum memulai ice-breaking untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Materi pembelajaran tentang teks deskriptif (tentang tempat) terhubung dengan pengalaman pribadi peserta didik, yang didorong oleh pertanyaan yang lebih ringan untuk merangsang diskusi. Para peneliti menampilkan gambar tempat-tempat umum melalui Power Points seperti kosa kata perpustakaan untuk mengarahkan siswa, yang kemudian diamati dan didiskusikan dengan pertanyaan terkait. Para peneliti kemudian melakukan kuis menggunakan aplikasi Lingodeer, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pengujian interaktif setelah dijelaskan definisi lingodeer.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi



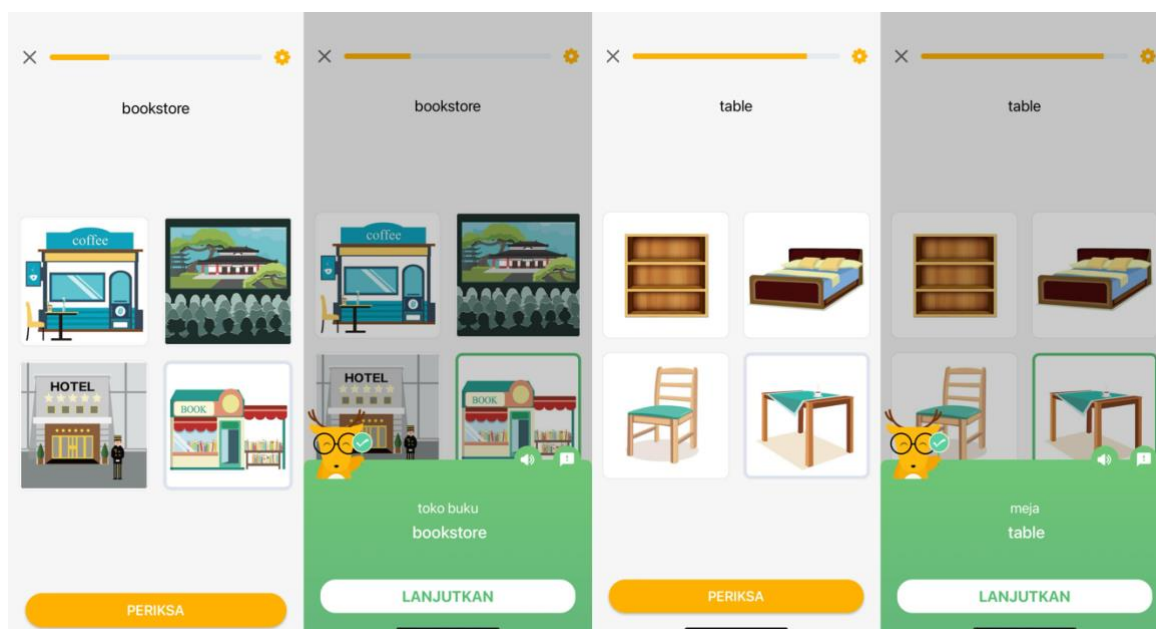
Gambar 2. Menu.



Gambar 3. Kuis kosakata

Pada gambar nomor 1 adalah gambaran umum dari aplikasi Lingodeer. Ada banyak pilihan topik yang sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Kemudian pada gambar nomor 2 adalah menu dasar untuk latihan. Sementara di gambar nomor 3, ada menu untuk memilih kosakata untuk kuis sebagai latihan sesuai keinginan. Ada tiga keterampilan, yaitu membaca, mendengarkan, dan menulis. Namun, para peneliti menggunakan gambar nomor 3 sebagai fokus sehingga para peneliti dapat dengan bebas mengelola kosakata apa yang akan keluar saat bermain dengan memilih beberapa kosakata. Para peneliti mampu membatasi kosakata yang perlu ditampilkan dalam kuis. Setelah itu, siswa diminta untuk mengidentifikasi kosakata yang terkait dengan teks deskriptif tentang tempat pada lembar kerja yang dibahas pada pertemuan berikutnya. Di akhir pelajaran, para peneliti dan siswa membuat daftar kosakata yang dipelajari, merefleksikan kegiatan hari itu, dan merencanakan tindak lanjut yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Selanjutnya, pada perawatan kedua, para peneliti memulai pembelajaran dengan persiapan siswa dengan salam dan doa, serta pemeriksaan kehadiran. Pembelajaran dimulai dengan Ice breaking untuk menciptakan suasana yang kondusif. Selanjutnya, materi pembelajaran dengan tema dan teks deskriptif yang sama dikaitkan dengan pengalaman siswa. Pertanyaan pencahayaan diberikan untuk mendorong diskusi, termasuk tentang objek dan kegiatan dalam teks serta kosakata dari pertemuan sebelumnya. Para peneliti juga menjelaskan manfaat mempelajari teks deskriptif. Setelah itu, proses pembelajaran dilanjutkan dengan koreksi hasil pembelajaran dari pertemuan minggu lalu. Di mana siswa menulis jawaban mereka di papan tulis dan kemudian melakukan koreksi bersama.



Gambar 4. Tampilan kuis dari Aplikasi Lingodeer

Setelah itu, para peneliti melakukan mini kuis. Para peneliti membagi siswa menjadi empat kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari lima orang. Setelah pembagian kelompok, siswa berkumpul bersama dengan anggota kelompok mereka. Selanjutnya, para peneliti memainkan mini kuis menggunakan aplikasi Lingodeer setelah menjelaskan aturan permainan yang berlaku, yaitu;

1. Para siswa diminta untuk berebut dalam menjawab kuis untuk mendapatkan poin
2. Para peneliti menunjuk satu perwakilan dari kelompok terpilih untuk maju ke depan kelas untuk menjawab kuis yang ditampilkan
3. Jika jawabannya benar, siswa dapat kembali ke kursi dan mendapatkan 1 poin; jika jawabannya salah, siswa harus menyebutkan nama gambar dan menjelaskannya secara singkat dengan menuliskannya di papan tulis
4. Para siswa dari kelompok yang sama dapat membantu menjawab. Lihat gambar 4, yang merupakan gambaran umum dari pertanyaan dalam kuis aplikasi Lingodeer
5. Setelah mini kuis selesai, para peneliti mengevaluasi dan merefleksikan proses pembelajaran, di mana siswa diberi *sticky note* untuk menunjukkan apresiasi kepada kelompok dengan poin terbanyak.

Pada akhir sesi, para peneliti dan siswa merefleksikan kegiatan belajar hari itu, memberikan tindak lanjut untuk kegiatan berikutnya, dan menyampaikan materi untuk dipelajari pada pertemuan berikutnya.

3. Post-tes

Para peneliti melakukan post-test untuk mengukur keberhasilan eksperimen penelitian ini. Seperti yang dilakukan di pretest, satu kelas dipilih sebagai sampel, menghasilkan total ukuran sampel 20 siswa. Setiap siswa diberikan 25 pertanyaan untuk dijawab dalam jangka waktu 30 menit. Format dan kuantitas pertanyaan tes ini digunakan untuk mengukur kemahiran siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris dan keterampilan menulis mereka. Menurut tema yang dipelajari (teks deskriptif tentang tempat), pertanyaan terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengisi kalimat kosong dan 15 pertanyaan untuk menggambarkan gambar. Kemudian, hasil pengukuran skor post-test dibandingkan dengan hasil pengukuran awal untuk menentukan apakah ada efek pada skor siswa. Dalam instrumen pasca-tes yang disediakan, para peneliti mengadaptasi pertanyaan dari lembar kerja kelas 7 sekolah, khusus untuk pertanyaan nomor 1 hingga 10. Sementara pertanyaan nomor 11 hingga 25, para peneliti mengadaptasi pertanyaan dari aplikasi Lingodeer.

Kemudian untuk menganalisis data dari pertanyaan penelitian, para peneliti menggunakan instrumen penelitian ini untuk menentukan apakah pemahaman kosakata siswa tentang kemampuan menulis teks deskriptif tentang tempat dapat ditingkatkan secara signifikan dengan aplikasi Lingodeer. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan program SPSS 26, yang mencakup penyajian deskriptif data, tes normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dan tes T sampel berpasangan.

IV. HASIL

4. 1 Deskripsi Data

Table 1. Nilai pra-test dan post-test

	N	Minimum score	Maximum Score	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Score	20	60,00	92,00	1396,00	69,8000	9,40101
Post-test Score	20	76,00	92,00	1662,00	83,1000	5,44736
Valid N (Total students.	20					

Berdasarkan Tabel 1, dalam skor pra-tes 20 siswa (N) menunjukkan bahwa skor minimum adalah 60 dan skor maksimum adalah 92. Selanjutnya, nilai siswa secara keseluruhan adalah 1396 (sum) dengan rata-rata 69,80 (mean). Melihat skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam skor pra-tes, itu adalah 69,80, yang menunjukkan bahwa skor ini di bawah standar minimum yang ditetapkan oleh sekolah 75. Jadi dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa untuk mencapai tujuan kurikulum yang berlaku masih belum mencapai target yang diharapkan, yang berarti pengetahuan kosakata pada siswa dalam pra-tes ini masih lemah. Namun, setelah menerima perawatan, hasil pasca tes siswa kelas 7 menunjukkan peningkatan. Skor rata-rata pasca-tes adalah 83,10 (mean), dengan skor minimum 76,00 dan skor maksimum 92,00. Ini menunjukkan bahwa skor telah mencapai standar minimum yang ditetapkan oleh sekolah. Data menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk mencapai tujuan kurikulum yang berlaku telah memenuhi target yang diharapkan, yang berarti bahwa pengetahuan kosakata siswa telah meningkat.

4. 2 Tes Normalitas

Para peneliti menggunakan tes normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk mengevaluasi apakah data yang diperoleh, baik sebelum dan sesudah tes, dapat dianggap terdistribusi secara normal. Jika nilai signifikansi tes lebih besar dari 0,05, para peneliti dapat menyimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal (H_0). Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, para peneliti akan berasumsi bahwa data tidak mengikuti distribusi normal (H_1).

Table 2. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,68520560
Most Extreme Differences	Absolute	,137
	Positive	,137
	Negative	-,089
Test Statistics		,137
Asymp. Sig. (2-tailed)^c		,200^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed)^e	Sig.	,408
	99% Confidence Interval Lower Bound	,396
	Upper Bound	,421

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is lower bound of the true significance.
- Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo sample with starting seed 2000000

Berdasarkan hasil tes Kolmogorov-Smirnov yang dilakukan, para peneliti menemukan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0.200, yang jauh lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa data yang ada termasuk dalam distribusi normal. Dengan demikian, para peneliti dapat menyimpulkan bahwa data yang diperoleh, baik pra-tes maupun pasca-tes, dapat dianggap terdistribusi secara normal berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

4.3 Hasil Tes T Sampel Berpasangan

Selanjutnya, para peneliti menganalisis data menggunakan program SPSS dengan t-test sampel berpasangan. Hal ini dilakukan untuk menentukan seberapa signifikan kosakata siswa dalam keterampilan menulis sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Lingodeer. Menurut Singgih Santoso, pedoman untuk pengambilan keputusan dalam tes-t sampel berpasangan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) dari hasil keluaran SPSS adalah sebagai berikut; Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Pendekatan ini memungkinkan para peneliti untuk secara khusus menilai efektivitas Lingodeer dalam meningkatkan kosakata dalam kemampuan menulis dengan membandingkan perbedaan dalam hasil skor pra-tes dan pasca-tes [18].

Table 3. Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviantion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Defference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
PRETEST								
POSTTEST	-13,30000	8,87990	1,98561	-17,4559	-9,14408	- 6,698	19	,000

Hasil tes statistik pada Tabel 3 menunjukkan nilai rata-rata -13,30000. Nilai ini menunjukkan perbedaan antara hasil pembelajaran pra-tes dan pasca-tes rata-rata. Sementara itu, ada perbedaan -17.4559 (*lower*) dengan -9.14408 (*upper*). Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dalam tabel adalah 0.000. Nilai sig. 0,000 $< 0,05$. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata pre-test dan post-test dalam kemampuan menulis kosakata setelah menggunakan aplikasi pembelajaran Lingodeer. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan yang signifikan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan pengaruh penerapan media pembelajaran Lingodeer diterima. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan Lingodeer sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kosakata siswa kelas 7 di salah satu SMP Islam di Sidoarjo.

V. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, para peneliti menemukan bahwa siswa kelas 7 di sebuah SMP Islam di Sidoarjo menghadapi kesulitan dalam mencapai kosakata bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan menulis.

Siswa sering kehilangan fokus dan merasa bosan karena metode pengajaran yang monoton, yaitu hanya menggunakan buku dan papan tulis. Ini menghambat pemahaman mereka tentang kosakata dan konsep baru dan mengurangi motivasi belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, guru membutuhkan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, para peneliti menggunakan aplikasi Lingodeer sebagai solusi untuk mengurangi kebosanan siswa dan membantu mereka memperluas kosakata mereka serta meningkatkan keterampilan menulis mereka. Penggunaan aplikasi Lingodeer untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris menunjukkan bagaimana teknologi dapat membantu siswa belajar bahasa. Studi ini menggarisbawahi manfaat aplikasi dalam mendukung penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh para peneliti, data menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam skor pemahaman kosakata dalam materi teks deskriptif tentang tempat pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Lingodeer selama pembelajaran. Pada skor pra-tes, siswa memiliki skor mulai dari 60 hingga 92, dengan rata-rata 69,80. Rata-rata nilai ini masih di bawah standar minimum yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Namun, setelah penerapan aplikasi Lingodeer, hasil pasca-tes menunjukkan peningkatan positif. Skor rata-rata pasca-tes meningkat menjadi 83,10, dengan skor minimum 76 dan maksimum 92. Peningkatan ini menunjukkan bahwa skor siswa rata-rata sekarang telah mencapai dan bahkan melampaui standar minimum yang ditetapkan oleh sekolah. Ini juga didukung oleh hasil data dari tes sampel-t berpasangan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Lingodeer dalam meningkatkan kosakata siswa dan keterampilan menulis. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *sig. 2-tailed* adalah 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$ menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Lingodeer efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa kelas 7 di salah satu SMP Islam di Sidoarjo.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah, yang menunjukkan bahwa penerapan Lingodeer memiliki pengaruh yang efektif dan efisien dalam membantu siswa belajar secara mandiri. Aplikasi ini memudahkan siswa untuk belajar kosakata tanpa batasan regional. Integrasi teknologi melalui aplikasi pembelajaran seperti Lingodeer dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan memfasilitasi pembelajaran siswa dengan cara yang lebih efisien di era digital. Ini dibuktikan dengan temuan, di mana skor kosakata rata-rata siswa meningkat dari 63,70 di pra-tes menjadi 70,75 di pasca-tes. Hasil tes-t menunjukkan nilai tes-t 3.847, yang lebih besar dari nilai tabel-t 2.101 [19].

Sementara itu, menurut studi oleh Alifiarti, penggunaan aplikasi Lingodeer sebagai media pembelajaran membantu siswa menguasai kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif daripada metode tradisional. Setelah diberi perawatan, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan aplikasi. Skor rata-rata pra-tes adalah 68,16, sedangkan skor rata-rata pasca-tes adalah 82,32. Hasil dari tes sampel berpasangan menunjukkan skor *Sig. (2-tailed)* 0,000, yang kurang dari 0,05, yang berarti bahwa ada pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran Lingodeer pada peningkatan kemampuan menulis huruf Hiragana pada siswa.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kekurangan dalam aplikasi Lingodeer, seperti kurangnya interaksi langsung antara siswa dan guru, terlalu banyak fokus pada pembelajaran digital tanpa mengganti praktik tulisan tangan, dan konten yang kurang mendalam. Selain itu, aplikasi ini membutuhkan perangkat dan koneksi internet yang tidak selalu tersedia untuk semua siswa. Meskipun Lingodeer berguna, ada bagian-bagian yang perlu ditingkatkan, termasuk interaksi, konten, dan aksesibilitas. Para peneliti juga menyarankan untuk meningkatkan interaksi dengan sesi tatap muka, menambahkan latihan tulisan tangan manual, memperkaya konten aplikasi, dan meningkatkan aksesibilitas melalui Wi-Fi, perangkat, dan versi offline. Saran ini bertujuan untuk membuat aplikasi Lingodeer lebih efektif dalam belajar [20]. Dengan saran ini, para peneliti berhasil menyelesaikan penelitian ini dengan hasil yang memuaskan. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Lingodeer efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata siswa, dengan peningkatan yang signifikan dalam skor pasca-tes setelah intervensi. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti manfaat teknologi dalam pembelajaran bahasa.

VI. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi Lingodeer terbukti efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan kemampuan menulis siswa kelas 7 di salah satu SMP Islam di Sidoarjo. Penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor pemahaman kosakata setelah penggunaan aplikasi Lingodeer, dengan skor rata-rata pasca-tes mencapai standar minimum yang ditetapkan oleh sekolah. Temuan ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menilai efektivitas aplikasi dalam mendukung pembelajaran kosakata untuk keterampilan menulis dan peran teknologi yang membantu siswa mengakses materi pembelajaran dengan cara yang fleksibel dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama, dari lubuk hati kami, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan kesempatan yang diberikan sehingga kami dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Kosakata Siswa SMP Melalui Aplikasi Lingodeer.” Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih terdalem kami kepada semua dosen di Jurusan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, kepala sekolah tempat kami melakukan penelitian ini, serta seluruh guru bahasa Inggris di SMP yang telah mendukung dan memfasilitasi penelitian ini.

REFERENSI

- [1] J. C. Richards and W. A. Renandya, “Methodology in Language Teaching An Anthology of Current Practice Chapter 1 ~ English Language Teaching in the ‘ Post - Method ’ Era : Toward Better Diagnosis, Treatment , and Assessment,” pp. 1–29.
- [2] Wardah, "Meningkatkan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Make a Match." *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 2, No. 2, pp. 138-146, 2022.
- [3] I. G. A. P. Wirastuti, I. A. M. S. Widiastuti, and I. M. Muliana, "Korelasi antara Penguasaan Kosa Kata dan Kemampuan Menulis," *Suluh Pendidikan (Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan)*, vol. 20, no. 1, pp. 72-77, 2022.
- [4] S. Nurmalita and M. Hafriison, "Kontribusi Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan," *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, vol. 11, no. 3, pp. 123-135, 2022.
- [5] R. V. Losi and M. M. Nasution, "Students' Attitudes Toward Communicative Language Teaching (CLT) in English Speaking Intensive Program,," *IJEAL (International Journal of English and Applied Linguistics)*, vol. 2, no. 1, pp. 1-10, 2022.
- [6] R. V. Losi, S. Wahyuni, S. Rosida, and P. Zahra, "Comic Strip: A Media to Teach English," *JOLADU : Journal Of Language Education*, vol. 1, no. 3, pp. 127-133, 2023.
- [7] G. J. Lazarurizqi and A. M. Suryaman, "Students' Perspective and Experience Toward Learning Vocabulary Using Mobile Game," *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, vol. 5, no. 2, pp. 45-56, 2022.
- [8] R. Abin and N. H. Andas, "The Effect of Using Autonomous Learning Model by Duolingo-Assisted to Improve Students' Vocabulary Mastery at VIII Class of SMPN 3 Buton Tengah," *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, vol. 2, no. 3, pp. 1-12, 2022, doi: 10.35877/454RI.eduline1258.
- [9] C. Muñoz and G. Pujadas, “Audio-visual input for learning L2 vocabulary and grammatical constructions,” *Second Language Researc.*, 2021, doi: 10.1177/02676583211015797.
- [10] S. Alzahrani and L. Roberts, “ The effect of visuospatial designing elements of zoomable user interfaces on second language vocabulary acquisition,” *Jornall Pre of System*, p. 102396, 2020, doi: 10.1016/j.system.2020.102396.
- [11] A. D. Tiara, M. A. Rahman, and C. Handrianto, “The Students' Perception About Use of Duolingo Application for Improving English Vocabulary,” *International Journal of Education , Information Technology and Others (IJEIT)*, vol. 4, no. 4, pp. 690–701, 2021, doi: 10.5281/zenodo.5775915.
- [12] T. Kalsoom, S. Jabeen, S. M. Alshraah, M. A. S. Khasawneh, and N. Al-Awawdeh, "Using Technological-based Models as Digital Tutors for Enhancing Reading and Writing Proficiency of Foreign Language Undergraduates," *Kurdish Stud.*, vol. 12, no. 1, pp. 1716-1733, Jan. 2024, doi: 10.58262/ks.v12i1.118.

- [13] A. Habibie, "Duolingo as an Educational Language Tool to Enhance EFL Students' Motivation in Learning English," *British, Jurnal Bahasa dan Sastra Inggris*, vol. 9, no. 1, pp. 13-26, Jun. 2020.
- [14] A. Z. Munibi, "Pengaruh Penguasaan Kosakata and Tata Bahasa terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris," *Edukatif: J. Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 691-698, Feb. 2023. [7] I. G. A. P Wirastuti, I. A.
- [15] F. M. P. Sitepu and R. F. Putri, "The Effect of Using Lingodeer Application on Students' Vocabulary of the Seventh Grade at MTS Darul Ilmi Batang Kuis," *Regist. J. UNIMED*, vol. 13, no. 1, pp. 16-24, 2024.
- [16] H. T. Yudha and B. Mandasari, "The Analysis of Game Usage for Senior High School Students to Improve Their Vocabulary Mastery," *J. Engl. Lang. Teach. Learn. (JELTL)*, vol. 2, no. 2, pp. 74-79, Dec. 2021.
- [17] T. Küçük, "The Importance of Mime Games in Vocabulary Teaching to EFL Students at a Private University in Iraq," *Int. J. Soc. Sci. Educ. Stud.*, vol. 10, no. 2, pp. 109-120, 2023, doi: 10.23918/ijsses.v10i2p109.
- [18] P. N. P. Indarto, "Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman dengan Metode Scramble Peserta Didik SMA Negeri 1 Mojosari Kelas X Semester 2," *Laterne*, vol. 9, no. 1, pp. 1-10, 2020.
- [19] A. A. S. Miftahul Jannah, T. Ifianti, and C. H. R. Indah, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Lingodeer pada Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas Delapan SMP Islam Malang," dalam *Proc. Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)*, vol. 2, no. 1, pp. 386-395, Nov. 2022.
- [20] N. Alifiarti and R. A. Karnawati, "Penerapan Media Pembelajaran Lingodeer untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana di SMA Adi Luhur Jakarta," *Kiryoku: J. Studi Kejepangan*, vol. 7, no. 1, pp. 1-10, 2023.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.