

MOBILE PHONE DAN FLASHCARDS DALAM MEMPERKAYA KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA

ENRICHING ENGLISH VOCABULARY THROUGH MOBILE PHONE AND FLASHCARDS

Baslini dan Zaitun

SMA Negeri 1 Gumay Talang, Sumatera Selatan dan Universitas Muhammadiyah Jakarta
(baslini.pga@gmail.com dan ithoen_hatim@yahoo.com)

diterima: 30 Juli 2013 dikembalikan untuk direvisi: 13 Agustus 2013; disetujui: 21 Agustus 2013

Abstrak: Belajar kosakata adalah langkah awal untuk belajar bahasa asing. Namun, hasil belajar bahasa Inggris siswa di Indonesia masih dibawah rata-rata. Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan kosakata siswa yang mempengaruhi kemampuan mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Studi ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan handphone dan flashcards dapat meningkatkan pemerolehan kosakata siswa dan juga untuk melihat persepsi siswa kelas X terhadap penggunaan handphone dalam belajar kosakata. Penelitian ini menggunakan nonrandomized kontrol group pretest dan posttest. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Lahat. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan test dan angket. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan one-way ANOVA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam pemerolehan kosakata siswa dengan menggunakan handphone dan flashcards setelah diberikan perlakuan. Pemerolehan kosakata siswa dengan menggunakan handphone lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan flashcards. Dari studi ini diketahui juga bahwa siswa kelas X SMA Negeri 4 Lahat memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan handphone.

Kata kunci: handphone, flashcards, pemerolehan kosa kata.

Abstract: Learning vocabulary is the fundamental step to learn a foreign language. Vocabulary gives contribution to the learners to perform or practice their skills better. However, Indonesian students' English score is still below average. It may be caused by their limited vocabulary which influence their listening comprehension, speaking, writing and reading abilities. Therefore, the objectives of this study were to see whether the use of mobile phone and flashcard could improve students vocabulary achievement and also to see the perceptions of the tenth grade students of learning vocabulary via mobile phone. The nonrandomized control group pretest-posttest design was applied in this study. The sample of the study was 90 first year students of Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Lahat. The primary data were obtained by means of the tests and questionnaire. The obtained data were analyzed using one-way ANOVA. The results of the study showed that there was significant progress in the vocabulary achievement of the students using vocabulary learning program in mobile phones and flashcards after the treatment. The vocabulary achievement of the students using vocabulary learning program in mobile phone was higher than using flashcards. From this study it was also found that the tenth grade students had positive perception of learning vocabulary via mobile phones.

Keywords: mobile phone, flashcards, vocabulary achievement.

Pendahuluan

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini, kebutuhan untuk memahami bahasa asing menjadi hal yang dianggap penting mengingat akses untuk mendapatkan informasi merupakan sesuatu yang sangat krusial. Oleh karena itu, banyak studi yang dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran kosakata (Bruton, 2007; Erten & Tekin, 2008). Namun, dalam banyaknya berbagai metode pembelajaran kosakata, pelajar menunjukkan usaha yang sedikit sekali dalam mengatasi masalah mereka terhadap pembelajaran kosakata baru tersebut (Farini, 2010; Lismalayani, 2010).

Kosakata sangat berkontribusi dan membantu pembelajar bahasa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka agar menjadi lebih baik. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa dengan memiliki kosakata yang banyak maka pembelajar bahasa akan dapat dengan mudah membuat kalimat baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, pentingnya penguasaan kosakata juga dapat merefleksikan dan memprediksi tingginya tingkat kemahiran membaca. The Report of the National Reading Panel (2000:4-15), sebagai contoh, menyimpulkan bahwa, pentingnya penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dalam mengembangkan kemampuan membaca. Di awal tahun 1924, para peneliti menemukan bahwa pertumbuhan tingkat membaca sangat ditentukan oleh pengembangan ilmu kosakata yang bersifat kontinyu. Diem, Purnomo dan Payani (2003) menambahkan bahwa, membaca pada prinsipnya adalah untuk memahami pesan yang terdapat dalam teks bacaan baik secara implisit maupun eksplisit. Untuk memahami dan mengerti pesan tersebut maka siswa harus memahami arti dari kata-kata pada teks tersebut. The Program for International Students Assessment (PISA) 2006, menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada level 1 dengan point nilai 334.75 sampai 407.47. Klasifikasi level ini menunjukkan bahwa mereka yang kemampuan membacanya berada pada level 1 atau dibawahnya mengalami kesulitan dalam memahami materi bacaan dan mendapatkan pengetahuan. Database PISA tahun 2009 juga menunjukkan bahwa berdasarkan

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), kemampuan membaca pelajar Indonesia dibawah rata-rata dan berada di peringkat 57 dari 65 negara. Hal ini berarti pelajar Indonesia masih sangat lemah dalam kemampuan mereka memahami teks bacaan. Hal ini salah satunya disebabkan oleh keterbatasan kosakata mereka. Oleh karena itu, penguasaan kosakata harus menjadi prioritas utama dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris karena elemen pokok dalam kemampuan berbahasa salah satunya dipengaruhi oleh penguasaan kosakata. Jumlah kosakata seorang anak adalah faktor yang dominan dalam memprediksi kemampuan membaca anak tersebut (Stoolmiller, 2004). Ada ribuan kata yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, pembelajar bahasa akan menemui kesulitan untuk menguasai kecakapan berbahasa.

Ada banyak strategi yang dapat diaplikasikan oleh guru untuk meningkatkan kosakata siswa, dan salah satunya adalah dengan menggunakan *handphone* dan *flashcards*. Thornton dan Houser (2005:6) berpendapat bahwa *Mobile learning* atau *M-learning* (pembelajaran yang menggunakan bantuan *handphone* berteknologi) memiliki potensi yang besar dalam membantu pembelajar bahasa mencapai targetnya dimana pembelajar dapat belajar sendiri kapan saja dan dimana saja. McConotha, Praul and Lynch (2008) melakukan penelitian dengan menggunakan *M-learning* dalam membantu siswa menyiapkan dua jadwal ujian. Latihan soal yang dibuatkan pada *M-learning* menunjukkan bahwa jawaban siswa atas soal-soal latihan untuk ujian tersebut adalah lebih bagus.

Selain itu, *flashcards* juga merupakan salah satu alat yang paling umum digunakan bagi siswa dalam belajar. Ketika belajar dengan menggunakan *flashcards*, siswa dapat menentukan berbagai jenis pembelajaran yang salah satunya adalah penguasaan kosakata baru. Cara penggunaannya adalah dengan menggunakan 1 pak kartu yang berisikan 1 topik pembelajaran, kemudian siswa diajak untuk menggunakan kata-kata yang terdapat pada kartu yang mereka pilih/ambil (Kornell, 2009:5).

Ada banyak studi yang dikembangkan sehubungan dengan penggunaan handphone dalam pembelajaran bahasa di negara-negara lain selain Indonesia. Dan dalam studi ini penulis meneliti efektivitas penggunaan handphone dan flashcards dalam pembelajaran bahasa. Karena penerapan teknologi dewasa ini sangat penting apabila kita ingin terus berkembang didalam ilmu pengetahuan. Menurut Graddol (1997), teknologi merupakan jantung dalam proses globalisasi yang mempengaruhi pendidikan, pekerjaan dan kebudayaan. Namun sayangnya, banyak siswa yang tidak memiliki kosakata yang cukup memadai dalam mengakses informasi teknologi ini (Akin & Sefeoglu, 2004). Maka salah satu teknik yang dapat membantu siswa adalah *flashcards* yang dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di jam ekstrakurikuler mereka. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk meneliti penggunaan *handphone* dan *flashcards* dalam pengajaran, dan untuk melihat yang mana dari keduanya yang lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (a) Apakah ada perbedaan yang signifikan pada pencapaian kosakata siswa dengan menggunakan *handphone* dari sebelum dan sesudah diberi tindakan? (b) Apakah ada kemajuan yang signifikan dari penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan flashcards dari sebelum dan sesudah tindakan? (c) Apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap pencapaian kosakata siswa dalam pembelajaran yang menggunakan *handphone* dan *flashcards*? (d) Apakah persepsi siswa kelas X SMA Negeri 4 Lahat atas pembelajaran yang menggunakan *handphone*?

Kajian Literatur

Mobile Learning (Pembelajaran Menggunakan Handphone)

Tidak diragukan lagi jika teknologi yang bersifat *mobile* sekarang ini juga berpengaruh pada dunia pendidikan. Berbagai jenis teknologi ini tersedia seperti komputer jinjing tanpa kabel (*wireless laptop computers*), MP3, PDAs (*Personal Digital Assistants*) dan kamus elektronik (*electronic dictionaries*), namun teknologi

pada *handphone*-lah yang lebih menarik perhatian pendidik.

Salah satu alasan utama popularitas *handphone* adalah karena begitu cepatnya penyerapan pasar di seluruh dunia (Levy and Kennedy, 2005:76). Hal ini berarti institusi (atau dalam hal ini guru) tidak perlu lagi menyediakan siswa mereka dengan perangkat keras untuk memasukkan komponen *M-learning* ke dalam konteks pengajaran mereka. Teknologi *mobile*, khususnya *mobile phones*, sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan modern dewasa ini. Kemajuan teknolog yang meningkat dengan pesat, ditambah fitur dan jasa layanan yang lebih beragam, *mobile phones* dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun (Motiwalla, 2007:581). Dengan demikian sangat jelas bahwa *M-learning* sangat potensial dalam memberikan pendekatan-pendekatan baru dalam proses belajar mengajar. Selain mengubah komponen-komponen kegiatan sehari-hari sehingga menjadi lebih praktis, *mobile phones* juga mengubah sifat dasar komunikasi, mempengaruhi identitas dan hubungan sosial. Walaupun *mobile phones* juga memberikan dampak yang cukup besar terhadap struktur sosial dan kegiatan ekonomi, tapi keberadaannya tidak mempengaruhi persepsi pengguna tentang fungsi pokoknya.

Jumlah institusi yang menggunakan perangkat *mobile* untuk menunjang aktivitas belajar dan mengajar semakin hari kian signifikan peningkatannya. *Mobile learning*, atau *M-learning* singkatnya, adalah suatu konsep baru, dan sangat erat hubungannya dengan *e-learning*. Stone (2004) mendefinisikan *M-learning* sebagai jenis *e-learning* khusus yang dibatasi oleh sejumlah properti khusus dan ketersediaan perangkat, bandwidth dan karakter jaringan teknologi yang digunakan. Milrad (2003:2) mendefinisikan bahwa sebuah *e-learning* yang disupport oleh perangkat *mobile* and transmisi tanpa kabel (*wireless transmission*).

Aplikasi tentang panduan penggunaan layanan pesan singkat dalam pendidikan pun ada dalam fitur *mobile phones*. Ananova (2001:8) dalam hasil penelitiannya mengatakan bahwa pesan singkat digunakan untuk kegiatan merevisi pada sekolah menengah di

Merseyside, UK. Soloway et al (1996) menjabarkan sebuah uji coba dengan menggunakan jasa pesan singkat pada mahasiswa tingkat pertama Kingston University (UK) dalam manajemen waktu dan memastikan bahwa esensi penting pada pembelajaran tersebut tidak hilang pada tahap awal. Jasa pesan singkat juga digunakan untuk kegiatan latihan-latihan belajar dan penilaian (Stone, 2004:23).

Mobile Phones dalam Konteks Pendidikan

Mobile phones sepertinya sesuatu yang paling populer di kalangan anak muda, dan perangkat yang paling banyak dimiliki (Trinder, 2005:12). Meskipun masih ada kendala secara teknis seperti membuka grafik atau laman jaringan yang lebih kompleks, namun beberapa model *handphone* terbaru sudah lebih canggih dan lengkap fiturnya sehingga dapat mengatasi masalah ini.

Oleh karena itu, ketika kita memikirkan aktivitas pembelajaran yang menggunakan *mobile phones*, kita harus memikirkan keterbatasan perlengkapan agar programnya dapat menjadi lebih efektif. Sehingga materi belajar yang sifatnya ringkas, berupa rekaman, berakses lokal, memberikan informasi kepada siswa, merupakan pilihan yang tepat (Thornton and Houser, 2002:6). Di masa mendatang, guru dan siswa dapat mengajar dan belajar dimana saja kapan saja. Perangkat *mobile* dan teknologi tanpa kabel akan segera muncul dalam waktu dekat sebagai bagian dari alat bantu belajar baik didalam maupun diluar kelas.

Flashcards

Flashcards sangat membantu dalam penyerapan kosakata baru. Caranya adalah dengan menyediakan 1 pak kartu yang lebih/kurang mendekati topik belajar dan meminta siswa untuk menggunakan kata-kata yang tertera pada kartu tersebut (Kornell, 2009:2). Ramey (2010:4) menambahkan bahwa *flashcards* merupakan metode yang sangat baik untuk mengulang kosakata baru dan lama.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* dimana sampel dibagi kedalam grup eksperimen dan grup kontrol. Gall et al (2003:402)

mendefinisikan *quasi experimental* sebagai suatu desain eksperimen yang sampelnya tidak dipilih secara acak dari kedua grup, eksperimen dan kontrol, diberikan pre-test dan post-test.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Lahat, Propinsi Sumatera Selatan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 5 kelas dan terdaftar pada tahun akademik 2012/2013. 150 orang siswa berpartisipasi sebagai sampel yang dipilih berdasarkan beberapa kriteria sbb: (1) siswa diajar oleh guru yang sama; (2) siswa mempunyai *handphone*; (3) siswa dipilih berdasarkan hasil pre-test mereka. Siswa yang nilai pre-testnya antara 30 – 65 dikategorikan sebagai sample. Dari semua populasi hanya 100 siswa yang memenuhi kriteria tersebut dan secara acak dengan menggunakan lottery penulis memilih 30 siswa untuk grup eksperimen yang menggunakan *hand-phone*, 30 siswa di grup eksperimen yang menggunakan *flash-cards* dan 30 orang lagi pada grup kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah test dan angket. Test diberikan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah tindakan. Hasil test juga digunakan untuk mengukur signifikansi perbedaan pencapaian penguasaan kosakata siswa yang belajar dengan menggunakan *hand-phone* dan menggunakan *flash-cards*. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui perspektif siswa terhadap pemakaian *handphone* dalam menambah kosa kata mereka

Analisa data dimulai dengan menghitung hasil pre-dan posttest siswa pada kedua grup eksperimen dan grup kontrol. Kemudian nilai mereka dibandingkan. Signifikansi perbedaan nilai dari ketiga grup tersebut dianalisa dengan menggunakan One-way ANOVA pada program SPSS versi 16. Dari hasil perbandingan inilah penulis menilai apakah penguasaan kosakata siswa bertambah/meningkat atau tidak.

Kemudian, penulis menganalisa jawaban siswa pada angket. Angket terdiri dari 15 pertanyaan yang ditulis dalam bahasa Inggris, berbentuk ceklist dalam skala Likert. Skala Likert digunakan untuk menilai tingkat persepsi siswa atas pernyataan-pernyataan yang tertera pada angket tentang penggunaan *hand-phone*. Angket dibagikan kepada siswa yang berada

di grup eksperimen. Tingkat persepsi siswa terhadap pemakaian hand-phone untuk belajar mengikuti tingkat penilaian Program Pasca Sarjana Universitas Sriwijaya Palembang seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Tingkat Persepsi Siswa terhadap Pemakaian

Jumlah Nilai	Tingkat Persepsi
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56 – 70	Rata-rata
> 55	Buruk

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan penguasaan kosakata siswa pada pre dan post-test yang dicapai oleh kedua grup eksperimen dan grup eksperimen sebelum dan setelah tindakan. Data yang dihasilkan diklasifikasikan ke dalam dua kelompok yaitu hasil pada pre- dan post-test ketiga grup tersebut.

Nilai Pre dan Posttest Kosakata yang Dicapai oleh Masing-masing Grup

Nilai yang dicapai siswa pada kedua tes adalah dalam bentuk angka-angka dengan menggunakan sistem penilaian 0 hingga 100. Nilai tertinggi pre-test pada grup eksperimen pertama (yang menggunakan mobile phones) adalah 75.00; dan terendah adalah 40.00; dan rata-rata mean nya adalah 60.03. Sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* grup ini adalah 89.00; terendah 64.00; dan rata-rata mean nya adalah 75.03. Sedangkan nilai tertinggi yang dicapai grup eksperimen kedua (yang menggunakan *flashcards*) pada pretest adalah 72.00; terendah 45.00; dan rata-rata mean 58.60. Nilai tertinggi *posttest* pada grup ini adalah 82.00; terendah 58.00; dan rata-rata mean adalah 68.60. Untuk hasil pretest tertinggi dari grup kontrol adalah 70.00; nilai terendah 40.00; dan rata-rata mean adalah 55.00. Sedangkan hasil nilai tertinggi pada *posttest* adalah 73.00; terendah 40.00; dan rata-rata meannya 56.73. Tabel 2 berikut ini menunjukkan distribusi hasil capaian siswa pada test tersebut:

Tabel 2
Distribusi Nilai Capaian Kosa Kata

No	Grup Eksperimen Pertama (Mobile phones)			Grup Eksperimen Kedua (flashcards)			Grup Kontrol		
	Pre-test	Post-test	Capaian	Pre-test	Post-test	Capaian	Pre-test	Post-test	Capaian
Sum	1801	2251	450	1758	2058	300	1650	1702	69
Mean	60.03	75.03	15.00	58.60	68.60	10.00	55.00	56.73	2.30

Hasil Peningkatan Capaian Kosa Kata Siswa

Berdasarkan total nilai pada pre dan *posttest* tiap grup maka dapat dilihat bahwa nilai mean pada pretest grup eksperimen pertama 60.03 dengan standar deviasi 11.29. Sedangkan mean pada *posttest* grup ini adalah 75.00 dengan standard deviasi 7.20. Nilai mean grup eksperimen kedua pada pretest adalah 61.20 dengan

standar deviasi 4.67. Sedangkan nilai mean pada *posttest* grup ini adalah 68.60 dengan standar deviasi 7.06. Untuk grup kontrol, nilai mean pada pretest adalah 34.37 dengan standar deviasi 5.64. Sedangkan nilai mean pada *posttest* grup ini adalah 36.67 dengan standar deviasi 7.06.

Tabel 3
Multiple Comparisons of ANOVA within Groups

	(I) group	(J) group	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Boun	Upper Bound
LSD	Pretest Grup Eksperimen Pertama Mobile-phones	Pretest 2nd exp	-1.167	1.935	.547	-4.99	2.65
		Pretest cont	25.667*	1.935	.000	21.85	29.49
		Posttest 1st exp	-14.967*	1.935	.000	-18.79	-11.15
		Posttest 2nd exp	-8.567*	1.935	.000	-12.39	-4.75
		Posttest cont	23.367*	1.935	.000	19.55	27.19
	Pretest Grup Eksperimen Kedua (flashcards)	Pretest 1st exp	1.167	1.935	.547	-2.65	4.99
		Pretest cont	26.833*	1.935	.000	23.01	30.65
		Posttest 1st exp	-13.800*	1.935	.000	-17.62	-9.98
		Posttest 2nd exp	-7.400*	1.935	.000	-11.22	-3.58
		Posttest cont	24.533*	1.935	.000	20.71	28.35
	Pretest Grup Kontrol	Pretest 1st exp	-25.667*	1.935	.000	-29.49	-21.85
		Pretest 2nd exp	-26.833*	1.935	.000	-30.65	-23.01
		Posttest 1st exp	-40.633*	1.935	.000	-44.45	-36.81
		Posttest 2nd exp	-34.233*	1.935	.000	-38.05	-30.41
		Posttest cont	-2.300	1.935	.236	-6.12	1.52

Hasil dari multiple comparisons (Tabel 2) menunjukkan bahwa hasil test ketiga grup tersebut mengalami peningkatan. Perbedaan rata-rata antara pre dan posttest grup eksperimen pertama adalah 14.96 dan tingkat signifikansinya (2 tailed) adalah 0.00. Karena nilai 0.00 lebih rendah dari alpha level 0.05, maka hal ini berarti peningkatan pencapaian kosa kata siswa pada grup pertama adalah signifikan.

Perbedaan nilai mean antara pre dan posttest grup eksperimen kedua adalah 7.40 dan tingkat signifikannya adalah (2 tailed) adalah 0.00. Nilai inipun berarti signifikan dikarenakan nilai 0.00 lebih rendah dari pada tingkat alpha 0.05.

Pada grup kontrol, perbedaan nilai mean pada pretest dan posttest adalah 2.30 dan tingkat signifikansinya adalah 0.236. Dikarenakan nilai 0.236 lebih tinggi daripada tingkat alpha (alpha level), maka dikatakan ini tidak signifikan.

Hasil Angket Siswa

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa total skor pada tiap butir angket adalah 85 dan nilai mean-nya 5.95. Ini berarti bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan mobile phone adalah baik, sehingga pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan metode ini dapat menjadi salah satu alternative bagi guru bahasa Inggris khususnya.

Pembahasan

Berdasarkan temuan di atas maka dapat diinterpretasikan beberapa hal sebagai berikut: dalam pencapaian kosakata, siswa pada grup eksperimen pertama mengalami peningkatan. Signifikansi positif antara skor rata-rata pada *pre* dan *post test* diasumsikan karena siswa pada grup ini telah mendapat pengaruh dari pembelajaran yang menggunakan mobile phone. Jadi penerapan *ICT* khususnya *mobile phone* dalam meningkatkan pencapaian kosakata siswa dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran

bahasa Inggris. Hal ini selaras dengan Thorton dan Houser (2005), Lu (2008), Cavus dan Ibrahim (2009), serta Bosoglu dan Akdemir (2010) yang menganalisa bahwa siswa yang belajar kata-kata baru melalui mobile phone lebih berhasil daripada siswa yang menggunakan materi yang sama dengan metode konvensional.

Alasan lain mengapa penggunaan *mobile phone* dapat membantu pencapaian kosakata siswa adalah karena mereka mempunyai kesempatan untuk berlatih kapanpun dan dimanapun karena mereka selalu membawa *handphone*. Belajar dengan menggunakan *handphone* seperti ini sangat memotivasi siswa, khususnya siswa kelas X SMA Negeri 4 Lahat.

Siswa di grup eksperimen kedua juga menunjukkan peningkatan dalam pencapaian kosakata mereka. Perbedaan signifikansi yang positif pada hasil pre dan posttest mereka menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan *flashcards* dalam pembelajaran. Dengan kata lain, walaupun *flashcards* bukan merupakan hal yang baru lagi sebagai alat bantu pengajaran namun *flashcards* masih cukup efektif digunakan untuk memperluas kosakata siswa. Sebagaimana pendapat Ramey (2010) yang menyatakan bahwa *vocabulary flashcards* adalah metode yang sangat baik sekali dalam menelaah kosakata baik yang baru maupun yang lama.

Siswa pada grup kontrol pun menunjukkan peningkatan pada pencapaian kosa kata mereka meskipun signifikansinya tidak terlalu tinggi. Hal ini diasumsikan penulis disebabkan karena motivasi siswa sendiri. Beberapa siswa inisiatif untuk belajar secara otodidak dan melakukan inovasi. Disisi lain, beberapa siswa mendapatkan nilai posttest yang lebih rendah daripada nilai pretest mereka. Hal ini diasumsikan penulis karena kurangnya motivasi belajar pada siswa tersebut sehingga mereka tidak terlalu fokus pada pelajarannya. Oleh sebab itu, sangat diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan seperti menggunakan *mobile phone* atau *flashcards* dalam memotivasi mereka.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa memberikan persepsi yang positif terhadap pembelajaran menggunakan *mobile-phone*. Hal ini

sangat mendukung hasil pada grup eksperimen pertama di mana kosakata mereka mencapai kemajuan yang sangat progressif setelah tindakan. Namun, persepsi siswa terhadap penggunaan *flashcards* tidak terukur karena penulis tidak mendistribusikan angket yang sama kepada siswa.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan temuan dan interpretasi di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, ada kemajuan yang signifikan dalam penambahan kosakata siswa dengan menggunakan program pembelajaran pada *handphone* setelah tindakan. Kedua, Pembelajaran kosakata siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan melalui program pembelajaran dengan menggunakan *flashcards* setelah tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa *handphone* dan *flashcards* yang digunakan sebagai instrument dalam proses pembelajaran kosakata pada kedua grup eksperimen sangat membantu pencapaian kosakata siswa. Kedua grup tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian kosakata mereka. Ketiga, adanya perbedaan yang signifikan dalam pencapaian kosakata siswa yang menggunakan program pembelajaran dengan menggunakan *handphone* dan *flashcards* dimana siswa yang belajar dengan menggunakan *handphone* pencapaian kosakatanya lebih tinggi daripada mereka yang menggunakan *flashcards*. Keempat, berdasarkan hasil dari angket, siswa SMA Negeri 4 Lahat menunjukkan persepsi yang positif terhadap penggunaan *mobile phone* dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam memperkaya kosakata. Mereka lebih termotivasi dalam menghafal kosakata jika menggunakan *mobile phone*. Karena mereka dapat belajar dimana saja kapan saja.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, beberapa hal yang penulis sarankan adalah sebagai berikut: 1) agar guru bahasa Inggris dapat lebih kreatif dalam mencari dan menerapkan metode pengajaran yang efektif namun menyenangkan, 2) agar pemanfaatan

teknologi sebagai media pengajaran dapat lebih dikembangkan, 3) agar dilakukan penelitian yang sama tetapi terhadap subjek penelitian yang lebih

banyak dan beragam untuk melihat sejauh mana validitas *mobile-phone* dan *flashcards* khususnya dalam memperkaya kosa kata siswa.

Pustaka Acuan

- Ananova. 2001. *Grades rise after text message teaching tip plan*. Retrieved October 7, 2010, from http://www.ananova.com/news/story/sm_381440.html
- Bruton, A. 2007. *Vocabulary learning from dictionary reference in collaborative EFL translational writing*. *System*, 35, 353-367.
- Cavus, N., & Ibrahim, D. 2009. *M-learning: An experimental in using SMS to support learning new English language words*. *British Journal of Educational Technology*, 40(1),78-79.
- Erten, Ý. H., & Tekin, M. 2008. *Effects on vocabulary acquisition of presenting new words in semantic sets versus semantically unrelated sets*. *System*, 36, 407-422.
- Farini. 2010. *Improving reading comprehension and vocabulary achievement by using collaborative strategic reading (CSR) to the eleventh grade students of SMA Negeri 18 Palembang*. Unpublished Thesis. Palembang: Graduate School of Sriwijaya University.
- Graddol, D. 1997. "Can English survive the new technologies?" *IATEFL Newsletter*. Issue No.138, August-September 1992, p.13.
- Kornell, N. 2009. *Optimizing learning using flashcards: Spacing is more effective than cramming*. *Applied Cognitive Psychology Journal*, 23, 1297-1317.
- Lismalayani. 2010. *Increasing vocabulary and reading comprehension achievement of the eleventh grade students of SMA Negeri 19 Palembang through reciprocal strategy*. Unpublished Thesis. Palembang: Graduate School of Sriwijaya University.
- Lu, M. 2008. *Effectiveness of vocabulary learning via mobile phone*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24, 515-525.
- National Reading Panel. 2000. *Report of the National Reading Panel: Teaching children to read*. Washington, D.C.: National Institute of Child Health and Human Development.
- Payani, D., Diem, C.D., & Purnomo, M.E. 2003. The readability levels of the EFL texts and the reading comprehension levels of the state high school students in Palembang. *Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5 (1), 43 – 69.
- Ramey, W. D. 2010. Vocabulary flashcards. Available at (http://www.inthebeginning.org/ntgreek/lesson6/vocabulary_flashcards.pdf) accessed on 4 February 2011.
- Stone, A. 2004. *Designing scalable, effective mobile learning for multiple technologies*. In J. Attwell & C. Savill-Smith (Eds), *Learning with mobile devices*. London: Learning and Skills development Agency.
- Thornton, P., & Houser, C. 2005. *Using mobile phones in English education in Japan*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 217–228.
- McConotha, D., Praul, M., & Lynch, M.J. 2008. Mobile learning in higher education: An empirical assessment of a new educational tool. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 7(3).1-8.
- Kornell, N. 2009. Optimizing learning using flashcards: Spacing is more effective than cramming. *Applied Cognitive Psychology Journal*, 23, 1297-1317.
- Levy, M., & Kennedy, C. 2005. *Learning Italian via mobile SMS*. In A. Kukulska-Hulme & J. Traxler (Eds), *Mobile learning: A handbook for educators and trainers* (pp. 76-83). London: Routledge.
- Milrad, L. 2003. *Mobile learning: challenges, perspectives, and reality*. In K. Nyiri (Ed.), *Mobile learning: Essays on philosophy, psychology and education* (pp. 151-164). Vienna, Austria: Passagen Verlag.
- Motiwalla. 2007. *Mobile learning: A framework and evaluation*. *Computers and Education*, 49, 581-596.

- Soloway, E., Jackson, S. L., Klein, J., Quintana, C., Reed, J., Spitulnik, J. *et al.* 1996. *Learning theory and practice: case studies of learner-centered design*. *CHI 96 Proceedings, ACM*. Retrieved June 7, 2010, from http://sigchi.org/chi96/proceedings/papers/Soloway/es_txt.htm.
- Stone, A. 2004. *Designing scalable, effective mobile learning for multiple technologies*. In J. Attwell & C. Savill-Smith (Eds), *Learning with mobile devices*. London: Learning and Skills development Agency.
- Trinder, J. 2005. *Mobiles and technologies and systems*. In A. Kukulska-Hulme & J. Traxler (Eds). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. pp. 8-24. London :Roudledge.
