

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia di SD Kristen Makale 1

Frendy Tandi Gau¹, Anastasia Baan², Rita Tanduk³

^{1,2,3}Universitas Kristen Indonesia Toraja, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Frendy Tandi Gau'

Frendy887@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan dampak dari penggunaan aplikasi pembelajaran seluler terhadap peningkatan perolehan kosa kata Indonesia untuk siswa di sekolah dasar Kristen Makale 1. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan jawaban siswa untuk penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Studi ini adalah studi kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental yang membandingkan hasil pembelajaran dalam kelompok tes dan kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan aplikasi pembelajaran seluler, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data yang diterima dalam tes kosa kata pra dan pasca-tes (pre-test dan post-test) dan survei untuk mengukur penggunaan aplikasi oleh siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensi yang mencakup uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor post-test di antara siswa dalam kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi, terutama dalam hal motivasi belajar, kebaikan pengguna, dan aspek efektivitas belajar.

Kata Kunci: *aplikasi, mobile learning, kosakata, Bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Penggunaan teknologi sering kali dipandang sebagai hal yang membawa pengaruh negatif pada siswa. Sebagai seorang guru, penulis seringkali mendengarkan keluhan dari banyak orang tua siswa terkait hal ini. Namun, bukanlah hal yang benar ketika siswa harus dijauhkan dari perkembangan teknologi yang justru bisa memberikan lebih banyak dampak positif terutama dalam pembelajaran bahasa. Sejalan dengan itu, masalah terkait kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia juga perlu menjadi perhatian karena lemahnya penguasaan kosakata siswa. Hal ini berdampak pada pola komunikasi yang berusaha dilakukan di kelas. Salah satu inovasi yang relevan untuk menangani kekhawatiran ini adalah *mobile learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi berbasis perangkat seluler. Aplikasi ini memberikan fleksibilitas dan interaktivitas yang tidak hanya menuntut keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran yang berkelanjutan. *Mobile learning* ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, menjadikannya alat yang efektif untuk memperluas wawasan kosakata bahasa Indonesia mereka (Syamsi et al., 2021; Yenni & Pulungan, 2021).

Kemampuan berkomunikasi dengan baik tentu perlu ditunjang penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang diketahui akan mempermudah siswa dalam penguasaan bahasa dalam komunikasi sehari-hari. Memahami bahwa kosakata

merupakan elemen dasar dalam penguasaan bahasa. Namun perlu disadari tentu ada tantangan besar dalam pembelajaran kosakata, yakni bagaimana menciptakan metode yang menarik dan relevan untuk siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu, siswa sering merasa kesulitan untuk mengingat kosakata baru dalam lingkungan pembelajaran tradisional. Dalam hal ini, pendekatan berbasis teknologi, seperti *mobile learning* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan daya ingat dan daya serap siswa terhadap kosakata baru.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran siswa, termasuk dalam hal penguasaan kosakata. Sebagai contoh, dalam penelitian Davina & Fauziya (2024) itu mengungkap studi oleh Yenni & Pulungan (2021) yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan aplikasi berbasis teknologi menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam memahami kosakata bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih mendalam.

Pengaruh positif dari aplikasi *mobile learning* terhadap pembelajaran telah diungkapkan sejumlah peneliti sebelumnya. Syamsi (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media pembelajaran interaktif lebih termotivasi dan memiliki daya ingat terhadap kosakata yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode klasik. Davina & Fauziya (2024) mendukung pendapat tersebut melalui pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi tidak hanya efektif dalam meningkatkan kosakata, tetapi juga membangun motivasi siswa untuk terus belajar bahasa secara mandiri.

Dengan memperhatikan tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara khusus pada penguasaan kosakata di masa sekarang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana aplikasi *mobile learning* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran bahasa yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-eksperimental*), yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning* terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan aplikasi *mobile learning* dan kelompok yang tidak menggunakannya, sehingga dapat dianalisis tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu sekolah swasta, yakni SD Kristen Makale 1 yang berada di kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan. Sampel penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik sampel dengan tujuan penelitian. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelas IV B sebagai kelompok eksperimen yang akan menggunakan aplikasi *mobile learning*, dan kelas IV A sebagai kelompok kontrol yang akan menerima pembelajaran konvensional tanpa aplikasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes kosakata dan kuesioner. Tes kosakata digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini disusun berdasarkan materi yang relevan dengan kurikulum yang berlaku. Kuesioner digunakan untuk mengukur respon

siswa terhadap penggunaan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran. Kuesioner ini berisi pertanyaan terkait motivasi, kemudahan penggunaan, dan persepsi siswa terhadap efektivitas aplikasi.

Penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahapan seperti tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan analisis data. Dalam tahap persiapan, peneliti mengembangkan atau memilih aplikasi *mobile learning* yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Peneliti juga menyiapkan materi ajar yang disampaikan kepada kedua kelompok serta menyusun instrumen tes dan kuesioner yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Kemudian ada tahap pelaksanaan di mana hal pertama yang dilakukan kepada kedua kelompok adalah pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal kosakata siswa. Kemudian, kelompok eksperimen menerima pembelajaran kosakata menggunakan aplikasi *mobile learning*, selama empat minggu atau dua puluh delapan hari lamanya, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional dengan durasi yang sama. Setelahnya, diberikan *post-test* kepada kedua kelompok untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata setelah perlakuan. Terakhir adalah tahap analisis data, dalam tahapan ini, peneliti menganalisis data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji statistik untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam tahapan ini juga peneliti menganalisis data kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *mobile learning*.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji *t* independen digunakan untuk membandingkan rata-rata skor *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning* terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa. Selain itu, analisis kuesioner dilakukan untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

Validitas dan Realibilitas Instrumen

Sebelum digunakan, tentu instrumen tes dan kuesioner diuji validitas dan realibilitasnya terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Data dari tiga puluh responden digunakan sebagai sampel uji coba yang kemudian dihitung menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment* untuk menghitung korelasi antara skor setiap item dengan skor total. Setelah itu, nilai korelasi *r* hitung dibandingkan dengan nilai *r* tabel di mana jika *r* hitung > *r* tabel maka item tersebut valid. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak aplikasi statistik berupa SPSS untuk mempermudah perhitungan. Sedangkan uji realibilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam menghasilkan data. Dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dapat diukur konsistensi internal item dalam kuesioner. Di mana jika nilai $\alpha > 0,7$ itu menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel bahkan jika hasil ujinya $\alpha > 0,8$ itu berarti instrumen memiliki realibilitas yang tinggi. Sama seperti uji validitas, uji realibilitas ini juga menggunakan bantuan aplikasi statistik yakni SPSS.

Hasil

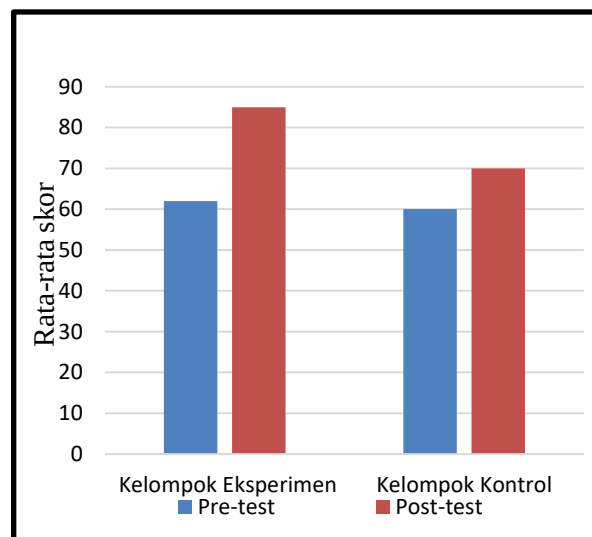
Penelitian ini dilakukan di SD Kristen Makale 1 dengan populasi siswa kelas 4 yang terdiri dari dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen menggunakan aplikasi *mobile learning* untuk mempelajari kosakata bahasa Indonesia, sementara kelompok kontrol belajar dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

signifikan pada kemampuan kosakata siswa di kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan awal kosakata mereka. Rata-rata skor *pre-test* kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan signifikan (kelompok eksperimen: 62, kelompok kontrol: 60). Setelah perlakuan selama empat minggu atau kurang lebih dua puluh delapan hari, *post-test* dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan kosakata. Rata-rata skor *post-test* adalah sebagai berikut: Kelompok eksperimen: 85 Kelompok kontrol: 70.

Peningkatan rata-rata skor menunjukkan efektivitas aplikasi mobile learning dalam pembelajaran kosakata. Hasil analisis statistik dengan uji *t-test* independen menunjukkan nilai signifikan $p < 0,05$, yang berarti ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Berikut adalah grafik yang menunjukkan perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Grafik ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah menggunakan aplikasi mobile learning.



Grafik 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test

Sejalan dengan hasil penelitian di atas, beberapa penelitian sebelumnya juga telah membuktikan pengaruh dan efektivitas penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa. Sebagai contoh, penelitian oleh An'ars et al (2022) yang mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Indonesia berbasis *game Android* untuk siswa sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, Utami (2020) juga melalui penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *e-learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

Penelitian ini tentu memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya banyak yang berfokus pada pengembangan media juga pada keterampilan berbahasa asing. Berangkat dari permasalahan yang ditemukan peneliti di tempat bekerja, kerinduan pada siswa agar dapat berkomunikasi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran adalah dasar penelitian ini. Keunikan dari penelitian ini yaitu berfokus pada siswa sekolah dasar. Banyak penelitian sebelumnya tentang *mobile learning* berfokus pada siswa sekolah menengah atau perguruan tinggi. Penelitian ini unik karena secara khusus menyasar siswa kelas 4 SD, yang membutuhkan penelekatan

pembelajaran kosakata yang sesuai dengan usia dan Tingkat perkembangan kognitif mereka.

Sebagian besar penelitian tentang *mobile learning* di Indonesia berfokus pada pembelajaran bahasa asing (misalnya bahasa Inggris dan bahasa Jerman). Penelitian ini menonjol karena memberikan perhatian pada penguasaan kosakata bahasa Indonesia, yang mendukung pengembangan literasi dasar siswa. Penelitian ini tidak hanya mengukur pengaruh aplikasi melalui persepsi siswa, tetapi juga menggunakan pendekatan kuantitatif (uji *t-test* dan uji validitas-realibilitas) untuk mengevaluasi peningkatan penguasaan kosakata secara objektif. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang pengaruh *mobile learning* dalam konteks Pendidikan local Dimana penelitian ini dilakukan di SD Kristen Makale 1 dengan latar belakang siswa yang unik. Penelitian ini mengevaluasi aplikasi dari tiga aspek penting yaitu motivasi siswa, kemudahan penggunaan dan persepsi terkait efektivitas aplikasi. Pendekatan ini memberikan pandangan yang lebih holistic tentang dampak aplikasi *mobile learning* terhadap pembelajaran kosakata.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile learning* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas 4 di SD Kristen Makale 1. Hal ini terbukti dari perbedaan rata-rata skor *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *mobile learning* memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional.

Analisis statistik melalui uji *t-test* independent menghasilkan *p-value* yang jauh lebih kecil dari 0,05, yang mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran berbasis aplikasi *mobile learning* menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif pada aplikasi membantu mereka lebih memahami dan mengingat kosakata dengan mudah, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile learning* adalah media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, khususnya pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa sebagai Langkah untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, sekolah dan pengembang aplikasi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian lanjutan yang berbeda dapat dilakukan guna memperluas manfaatnya.

Referensi

- An'ars, M., & Suryani, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Indonesia berbasis game Android untuk siswa sekolah dasar. *Ksatra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 15-25.
- Nurdianah, L., & Ixfina, F. D. (2023). Ragam kosakata dalam e-book Kemendikbud sebagai wujud pendidikan multikultural di SD/MI. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(2), 123-135.
- Prasetyo, E., & Rahmawati, F. (2024). Transformasi pendidikan inovasi bahasa Indonesia dalam pembelajaran berbasis teknologi digital di Telkom University.

- Rahmawati, F., & Prasetyo, E. (2023). Mobile learning melalui buku digital interaktif (BUDIN).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N., & An'ars, M. (2023). Pengembangan media kamus digital berbasis Android untuk fase B. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5 (2), 200-215.
- Utami, A. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi e-learning terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 210-225.
- Usman, U., Zulfah, Z., Hardiyanti, H., Zam Zam, Z., & Qadaruddin, Q. (2022). *Literasi digital dan mobile learning*. IAIN Parepare.
- Wulandari, S., & Nugroho, A. (2023). Efektivitas bahan ajar bahasa Indonesia berbasis digital library dalam meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 150-16