

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer

Syamsiarna Nappu*

Abstract: *This study aims at improving students' mastery on English vocabulary using computer and finding out the effectiveness, efficiency and the attractiveness of Computer-Assisted Language Learning (CALL) in English learning. It was carried out at State Junior High School 24 Makassar by using proactive action research method and intervention action model used by John Elliot. The data were collected and analyzed by using mixed method approach. Instruments used for collecting data in this study are questionnaires, documents, observation check list, interview, and achievement tests. The results showed that the students' English vocabulary can be increased through the use of computer in English language learning. Besides, it is also effective, efficient and attractive to be used in English learning process.*

Keywords: *students' mastery, English vocabulary, and Computer-assisted language learning*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan komputer serta untuk mengetahui efektifitas, efisiensi, dan daya tarik penggunaan komputer dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 24 Makassar menggunakan metode penelitian tindakan yang bersifat proaktif dan menerapkan model John Elliot. Pengumpulan dan data dianalisis dengan pendekatan atau metode gabungan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, dokumen, lembar observasi, wawancara, dan tes pencapaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasilnya juga menunjukkan bahwa penggunaan komputer bersifat efektif, efisien dan memiliki daya tarik jika digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.*

Kata kunci: *penguasaan siswa, kosakata bahasa Inggris, dan pembelajaran bahasa berbantuan komputer*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat sekolah menengah pertama maupun atas sudah sejak lama menjadi mata pelajaran wajib dan sudah tercantum dalam kurikulum sejak bernama kurikulum tahun 1975, hingga menjadi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang sudah diberlakukan sejak tahun 2006.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya dalam pembelajaran

kosakata masih sangat jauh dari harapan. Pembelajaran yang dilakukan selama ini selalu menitikberatkan pada penguasaan empat keterampilan bahasa yaitu *reading, speaking, listening* dan *writing*, yang sampai kini tak pernah bisa tercapai, disamping itu, pembelajaran masih berpusat pada guru atau *teacher-centered* dimana guru sangat aktif berperan memegang kendali dalam kelas sehingga siswa pada umumnya hanya bersifat pasif atau menerima apapun yang diberikan oleh guru. Para siswa hanya datang duduk dalam kelas, diam mendengarkan segala

* Syamsiarna Nappu, Prodi Bahasa Inggris FKIP UNISMUH Makasar, Jalan Sultan Alauddin No.269 Makassar, Email: arnanappu@yahoo.co.id

pengarahan, perintah/instruksi atau apapun yang diberikan oleh gurunya, dan mengikuti segala perintah yang diberikan oleh gurunya tersebut karena hanya dengan bersikap seperti itulah mereka akan dianggap sebagai siswa yang baik dan patuh. Padahal, sebagai pembelajar suatu bahasa, hendaknya fungsi dan tugasnya adalah membelajarkan para siswa sebagai peserta didik atau pemelajar bagaimana agar tujuan dari pembelajaran bahasa itu dapat tercapai bukan hanya menitikberatkan pembelajaran pada penguasaan tata bahasa. Hal ini tentu saja berimbas pada hasil belajar siswa yang dalam skop atau lingkup penguasaan kosakata, yang masih sangat jauh dari target pencapaian penguasaan 3500 kosakata untuk siswa sekolah menengah tingkat pertama seperti yang tercantum dalam Standar kompetensi Bahasa Inggris Siswa Menengah Tingkat Pertama yang dikeluarkan Pusat Kurikulum (2004).

Sangatlah sering dijumpai banyaknya siswa yang tidak dapat berbicara, memahami isi bacaan dan menulis dalam bahasa Inggris disebabkan karena mereka kurang perbendaharaan atau bahkan tidak tahu kosakata apa yang mereka harus ucapkan dan gunakan. Hal ini pula yang membuat mereka tidak dapat menyimak dengan baik apa yang disampaikan atau dikatakan oleh penutur asli maupun penutur lain yang menggunakan bahasa Inggris bahkan oleh gurunya sekalipun yang menyampaikan informasi, petunjuk atau pelajaran di kelas.

Dari beberapa hasil penelitian diketahui bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemerolehan nilai bahasa Inggris dan kegagalan siswa dalam menggunakan bahasa ini terutama secara komunikatif adalah kurangnya perbendaharaan kosakata mereka. Keadaan ini pula yang menyebabkan siswa selalu merasa takut dan kurang percaya diri untuk menyatakan pendapat, perasaan, saran maupun pertanyaan dalam bahasa Inggris sehingga mereka kebanyakan lebih memilih diam daripada mengungkapkan perasaan dan pendapat mereka dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Dengan kondisi dan keadaan seperti itu, nampaknya target dari pembelajaran bahasa Inggris serta fungsi bahasa Inggris tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya dimana dengan menguasai bahasa ini akan menghantarkan para peserta didik untuk mencapai suatu keberhasilan. Ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Suriasumantri bahwa bahasa, secara umum memiliki peran sentral dalam

perkembangan intelektual sosial dan emosional manusia. Oleh karena itu, Suriasumantri (2005: 171) mengatakan bahwa siswa sebagai subjek dalam pembelajaran di sekolah harus memahami bahwa pembelajaran bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari setiap bidang studi, karena bahasa merupakan sarana berpikir ilmiah.

Proses globalisasi yang didukung dengan peningkatan fungsi teknologi komunikasi dan informasi menghendaki masyarakat yang komunikatif. Oleh sebab itu, penguasaan terhadap bahasa Inggris dan perangkat teknologi seperti komputer dan internet merupakan salah satu kebutuhan bagi kemajuan suatu masyarakat. Sebagai pengendali dalam proses pembelajaran, hendaknya guru bahasa Inggris mengintrospeksi diri sendiri dan lebih menggali lagi potensi untuk mencari pendekatan yang lebih berhasil dalam membelajarkan bahasa Inggris khususnya kosakata pada siswa di sekolah salah satunya dengan memanfaatkan hasil teknologi modern yang tentu saja akan sangat membantu dalam proses pembelajarannya di kelas.

Dari hasil penelitian ditemukan pula bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa adalah teknik mengajar guru yang tidak efektif dan tidak bervariasi dalam proses belajar dan pembelajaran terutama dalam pembelajaran kosakata. Karena seperti kita ketahui bahwa keberhasilan pembelajaran seorang guru salah satunya sangat ditentukan bagaimana materi pembelajaran disajikan kepada siswa. Olehnya itu, guru harus menemukan, mengembangkan bahkan membuat suatu teknik yang efektif untuk memotivasi siswa dalam mempelajari dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka, salah satunya dengan melakukan pembelajaran berbantuan komputer yang biasa disingkat dengan CALL (*computer-assisted Language Learning*) yang merupakan suatu metode alternatif untuk mendampingi metode klasikal yang biasanya guru gunakan di kelas.

Dalam membelajarkan siswa, menurut Cruick-sank, Jenkins, dan Metcalf, (2006: 279) guru perlu menguasai pemanfaatan ICT untuk kebutuhan belajarnya. Menurut Earle, Sharp dan Maney dalam Santrock (2007: 11) mengungkapkan bahwa guru yang efektif perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran yakni menguasai teknologi untuk pembelajaran, dapat mengembangkan keahlian teknologi dan mengintegrasikan kom-

puter ke dalam proses belajar di kelas yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan komputer dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu pemelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggrisnya. Penggunaan komputer dalam pembelajaran bukanlah hal baru, namun media ini belum bahkan tidak digunakan semaksimal mungkin dalam pembelajaran untuk memudahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Dari pengalaman penulis yang membelajarkan bahasa Inggris selama kurang lebih lima belas tahun, dan dari hasil pengamatan dan observasi terhadap rekan-rekan sejawat, dan juga dari hasil penelitian pendahuluan, nampaknya memang penggunaan media terutama yang berbasis komputer belum digunakan dalam proses pembelajaran padahal di zaman yang semakin modern ini, komputer yang sudah dapat dijumpai hampir di semua tempat dan sudah tidak menjadi barang aneh dan barang langka, benda yang anak kecil pun sudah bisa dan pandai mengoperasikan, rasanya sangat naif jika tidak digunakan secara efektif dan maksimal sebagai media pembelajaran.

Jika dilihat dari tuntutan dan harapan masyarakat terhadap pembelajaran bahasa Inggris, seyogyanya proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan pendekatan yang dapat menarik minat dan motivasi siswa serta dapat meningkatkan penguasaan bahasa Inggris mereka sehingga bahasa tersebut dapat digunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian yang telah banyak dilakukan oleh berbagai pihak serta berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian awal, terlihat bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris yang berlangsung selama ini lebih banyak menekankan pada dimensi pengetahuan dan penguasaan tata bahasa dengan menggunakan metode yang itu-itu saja berupa ceramah, mengerjakan LKS yang kebanyakan masih bertumpu pada belajar tata bahasa serta pembelajaran pada umumnya dilakukan oleh guru tanpa menggunakan media apapun.

Untuk mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris itulah serta untuk meningkatkan keberhasilan belajar dan penguasaan kosakata bahasa Inggris dalam rangka menghadapi tuntutan dan harapan masyarakat yakni dapat digunakannya bahasa Inggris secara komunikatif, sehingga perlu adanya solusi yang dianggap strategis yang akan memecahkan masalah tersebut. Agar kualitas pembelajaran dapat

ditingkatkan dan agar sesuai dengan perkembangan pendidikan dan tuntutan masyarakat dan lingkungan, menurut Miarso (2004: 559), maka dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi pendidikan.

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui dan meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris melalui komputer khususnya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris secara efektif, efisien dan proses pembelajaran yang memiliki daya tarik. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran berbantuan komputer, (2) meningkatkan efektifitas pembelajaran bahasa Inggris dengan berbantuan komputer, (3) meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer, dan (4) membuat pembelajaran bahasa Inggris memiliki daya tarik bagi siswa.

Pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selanjutnya menurut Dick dan Carey (2005:205), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara terencana dan terorganisir dengan menggunakan satu atau beberapa media yang bertujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi tertentu sesuai yang diharapkan sedangkan menurut Miarso (2004:545) pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Menurut Seels & Richey, sumber belajar adalah manifestasi fisik dari teknologi-perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran. Menurut Wahid dkk (2010), sumber belajar dibedakan menjadi dua jenis: (a) sumber belajar yang direncanakan, yaitu semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan (b) sumber belajar karena dimanfaatkan, yaitu sumber-sumber yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar yang akan membantu proses

pembelajaran.

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan yang sangat menentukan dalam memperoleh lapangan kerja, untuk itu meskipun bahasa Inggris di Indonesia masih dianggap sebagai bahasa asing, bukan sebagai bahasa kedua seperti di negara Malaysia, India maupun negara lainnya, namun bahasa Inggris sudah dijadikan sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa baik di tingkat sekolah menengah pertama maupun di sekolah menengah tingkat atas.

Agar pembelajaran bahasa Inggris dapat berhasil, menurut Gagne (1977: 20) ada sembilan hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan oleh guru sebagai pembelajar, yaitu: (1) *gaining Attention*, yaitu upaya atau cara pembelajar memperoleh perhatian pemelajar; (2) *informing learner of the objectives*, yaitu memberitahukan pemelajar tujuan pembelajaran yang akan mereka capai/peroleh; (3) *stimulating recall of prior learning*, dalam hal ini biasa disebut dengan apersepsi, yaitu merangsang siswa untuk mengingat pelajaran sebelumnya yang terkait dan menghubungkannya dengan apa yang akan dipelajari berikutnya; (4) *presenting stimulus*; setelah itu baru mulai menyajikan stimulus; (5) *providing learning guidance*, yaitu memberikan bimbingan belajar pada pemelajar/peserta didik; (6) *eliciting performance*, yaitu meningkatkan kinerja; (7) *providing feed back*; artinya memberikan umpan balik; (8) *assessing performance*, yaitu dilakukan untuk mengukur pencapaian hasil belajar pemelajar; serta (9) *enhancing retention and transfer*, yaitu meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan untuk dicapai.

Agar bahasa dapat dikuasai dengan baik oleh anak, maka hal yang sangat penting mereka ketahui dan miliki adalah kosakata yang memadai disamping penguasaan tata bahasa karena bahasa mencakup setiap aspek kehidupan manusia seperti yang dikemukakan oleh Kumaravadivelu (2006: 3) bahwa bahasa secara implisit maupun eksplisit mendefinisikan kehidupan manusia dimanapun dia berada karena bahasa mencakup seluruh aspek yang dialami oleh manusia serta menciptakan dan menggambarkan pengalamannya. Sangatlah tidak mungkin manusia hidup tanpa ada bahasa. Namun bahasa tidak akan ada makna jika tanpa ada kata-kata seperti yang dikemukakan oleh Pawley dan Syder dalam Nunan (2003:130) bahwa jika pemelajar ingin mengguna-

kan bahasa secara lancar dan ingin berbicara seperti penutur asli maka mereka harus dapat menempatkan dan menggunakan kosakata secara cepat dengan berbagai kombinasi kata.

Pembelajaran kosakata adalah tugas yang besar dan berkelanjutan, untuk itu, guru sebagai pembelajar hendaknya terlibat didalamnya dengan memberikan input dan dukungan terhadap peserta didiknya. Hal ini senada yang dikatakan oleh Nation (1974: 141) bahwa guru hendaknya membantu pemelajar dengan cara: (1) memberitahu peserta didiknya berbagai macam/jenis kosakata; (2) melatih peserta didiknya dengan berbagai cara pembelajaran sehingga mereka terbiasa dengan berbagai macam pilihan cara belajar; (3) memberi kesempatan bagi peserta didiknya untuk memilih apa yang ingin mereka pelajari dan memilih cara bagaimana mempelajarinya; dan (4) memotivasi dan memberi kesempatan bagi peserta didiknya untuk merefleksikan dan mengevaluasi hasil belajarnya.

Menurut Nation yang dikutip oleh Nunan (2003:133), ada empat cara pembelajaran kosakata yakni: (1) belajar dari makna-fokus pada input-belajar dengan menyimak dan membaca; (2) mempelajari bahasa secara sengaja dengan fokus pada belajar-belajar dari yang diajarkan melalui suara, kosakata, tata bahasa, dan percakapan; (3) belajar dari makna-fokus pada output-belajar dengan memproduksi bahasa melalui berbicara dan menulis; dan (4) meningkatkan kefasihan-dengan mempercepat dan yakin dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Salah satu faktor penyebab mutu pendidikan di Indonesia rendah adalah motivasi belajar siswa rendah karena pada saat proses pembelajaran guru kurang menerapkan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang interaktif bisa diterapkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran.

Fungsi dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Smaldino (2007: 97) adalah: (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; serta (8) peran guru berubah kearah yang positif.

Smaldino, et al. (2007: 125) mengatakan bahwa

komputer mempunyai peran ganda dalam pembelajaran mulai dari kurikulum sampai pada media belajar siswa. Pembelajar dalam hal ini guru, dapat menggunakan komputer sebagai alat untuk mengumpulkan informasi hasil belajar siswa dan juga mengatur kegiatan-kegiatan pembelajaran di kelas, baik dengan menggunakan satu komputer dalam kelas maupun menggunakan banyak komputer di ruang komputer yang akan mendukung dan menunjang proses belajar siswa.

Menurut Beatty dalam Nunan (2003: 252-254) ada empat prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dengan menggunakan komputer yaitu: (1) mengevaluasi kesesuaian program *software* yang digunakan atau sumber yang berbasis komputer misalnya *game* atau *web site*; (2) menciptakan suasana yang mendukung penggunaan komputer misalnya dengan mengatur kelas dengan menggunakan komputer agar interaksi berlangsung secara maksimal, memastikan komputer dapat diakses dengan mudah; (3) memperhatikan partisipasi pemelajar dalam program yang menggunakan komputer dan memotivasi agar pemelajar dapat melakukannya secara mandiri misalnya dengan menentukan tugas yang perlu dikerjakan dan memberi tanggungjawab agar tugas yang diberikan dapat dilakukan dengan penuh tanggung jawab; dan (4) mendorong penggunaan program komputer sebagai langkah awal untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan pemelajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method research* dan dengan metode *Action Research* atau penelitian tindakan yang bersifat proaktif dimana diawali dengan tindakan pelatihan terhadap guru-guru bahasa Inggris di SMP Negeri 24 Makassar tentang cara membuat dan mengembangkan materi pembelajaran bahasa Inggris dengan berbantuan komputer. Setelah guru-guru bahasa Inggris tersebut dilatih cara membuat dan mengembangkan materi pembelajaran dengan menggunakan *software* yang disebut *Cue Cards* dan *Hot Potatoes*, kemudian peneliti yang bertindak sebagai kolaborator mengikuti dua guru di kelas IX.1, kelas IX.5 dan kelas IX.8.

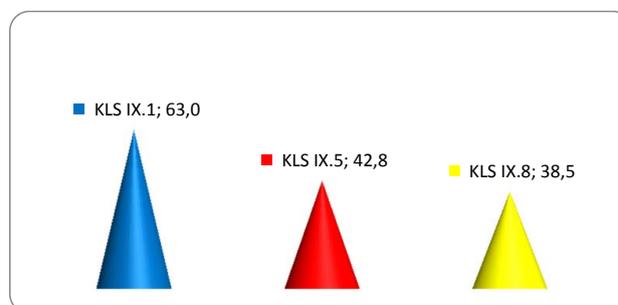
Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus-siklus dengan menggunakan model John Elliot dengan pertimbangan bahwa model ini lebih detail dan lebih rinci yang dilakukan dalam tujuh tahapan, yaitu: 1) tahap pra penelitian, 2) tahap temuan dan analisis

fakta, 3) tahap perencanaan, 4) tahap implementasi tindakan, 5) tahap penjelasan kegagalan, 6) tahap pengelolaan data, dan (7) analisis data.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket, tes (*pre test* dan *post test*) serta dokumentasi (nilai). Sedangkan data kualitatif adalah data verbal dan data naratif diperoleh melalui observasi dan wawancara. Data kuantitatif dan kualitatif tersebut kemudian diintegrasikan sehingga menghasilkan kesimpulan yang bermakna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada tes awal (*pre-test*) yang diberikan sebelum pelaksanaan tindakan, diperoleh data bahwa nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa di kelas IX.1 adalah 82,2 dan skor terendah adalah 51,1 dengan rata-rata skor 63,0, skor tertinggi yang diperoleh siswa partisipan di kelas IX.5 adalah 57,8 dan skor terendah adalah 28,9, dengan rata-rata skor 42,8 sedangkan skor tertinggi yang diperoleh partisipan di kelas IX.9 adalah 60 dan skor terendah adalah 22,2 dengan skor rata-rata 38,5. Adapun hasil dari tes awal atau *Pre-test* siswa dari ketiga kelas dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Skor Rata-rata Tes Awal (*Pre-test*)

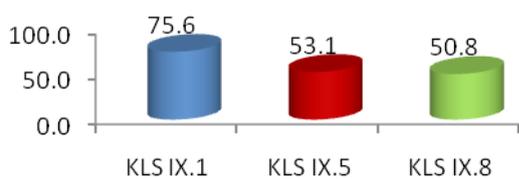
Gambar 1 menunjukkan bahwa siswa di ketiga kelas tersebut memerlukan suatu pendekatan/tindakan yang akan membantu mereka untuk meningkatkan hasil belajar dan kosakata bahasa Inggris mereka.

SIKLUS I

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama implementasi tindakan dalam proses pembelajaran pada siklus I serta hasil belajar siswa yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I

kemudian diperoleh data: (a) dari ketiga kelas tempat pelaksanaan tindakan, baik kelas IX.1, kelas IX.5, maupun kelas IX.9 terlihat masih banyak siswa yang belum fokus atau belum aktif pada pembelajaran karena masih kurang memperoleh porsi perhatian dari guru; (b) masih sedikit siswa yang aktif mengungkapkan pendapat atau kosakata yang telah mereka kuasai dan pelajari sebelumnya; (c) masih sedikit siswa yang menjawab pertanyaan-pertanyaan guru secara langsung karena kebanyakan siswa masih ragu dan takut untuk mengucapkan kosakata yang diketahui; (d) siswa belum menunjukkan keaktifan yang maksimal karena latihan yang diberikan oleh guru masih bersifat klasikal; (e) siswa belum berinteraksi secara maksimal terhadap penggunaan komputer karena kesempatan untuk berinteraksi secara individu tidak diberikan oleh guru; (f) guru belum memperoleh respon yang memuaskan dari siswa karena siswa masih memiliki kosakata yang terbatas.

Pada siklus I, siswa di kelas IX.1, kelas IX.5, dan kelas IX.8 diberi tindakan yang sama yakni pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dalam kelas dengan berbantuan komputer. Setelah diberi perlakuan selama 12 kali pertemuan, semua siswa di ketiga kelas tersebut diberi tes untuk melihat sejauh mana efek dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka. Adapun perolehan nilai siswa di ketiga kelas pada siklus I ini dapat dilihat pada gambar 2. Dari gambar tersebut terlihat bahwa hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan pada siklus I, menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka mengalami peningkatan khususnya partisipan di kelas IX.1 yang memperoleh nilai diatas kategori baik sedangkan siswa/partisipan pada kelas IX.5 dan kelas IX.8 meskipun mengalami peningkatan namun masih berada dalam kategori rendah.



Gambar 2. Skor Rata-rata Hasil Siklus I

Gambar 2 menunjukkan bahwa hasil dan skor rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I ini menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan

dengan hasil tes awal sebelumnya meskipun belum secara signifikan, khususnya di dua kelas yakni kelas IX.5 dan kelas IX.8. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I diperoleh data diperoleh bahwa siswa pada kelas IX.1 memperoleh skor tertinggi 95 dan skor terendah 62,5 serta rata-rata 75,6, siswa kelas IX.5 memperoleh skor tertinggi 65 dan skor terendah 45 serta rata-rata skor yang diperoleh 53,1 sedangkan siswa kelas IX.8 dengan skor tertinggi 72,5 dan skor terendah 32,5 serta skor rata-rata 50,8. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi tindakan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa terutama dalam hal penguasaan kosakata, meskipun demikian peningkatan yang terjadi belum signifikan sehingga masih memerlukan perbaikan-perbaikan. Hasil observasi tentang tindakan siklus I dapat dikatakan bahwa secara umum belum mencapai sasaran sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tujuan dari pelaksanaan tindakan, untuk itu perlu diperbaiki dan ditindaklanjuti pada tahap siklus berikutnya.

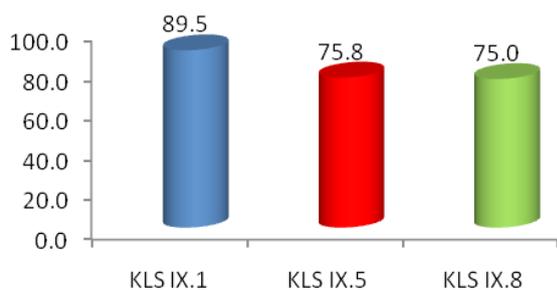
Dari hasil evaluasi yang dilakukan tersebut diketahui dan dapat disimpulkan bahwa hasil implementasi tindakan yang diperoleh belum maksimal dan mencapai hasil yang diinginkan. Indikasi akan pencapaian yang belum optimal tersebut terlihat pada: (1) siswa belum menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran secara optimal terutama pada kelas IX.5 dan kelas IX.8; (2) materi pembelajaran dengan hanya menunjukkan gambar materi melalui komputer serta menggunakan *software Cue Cards* belum memberi kesempatan kepada semua siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan komputer; (3) waktu untuk berinteraksi antara guru dengan siswa masih kurang; (4) waktu untuk berinteraksi antara siswa dengan komputer masih kurang; (5) proses pembelajaran melalui komputer yang dilakukan oleh guru belum secara maksimal memberi kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka; (6) materi pembelajaran dan latihan yang diberikan melalui komputer belum memberi kesempatan bagi siswa untuk mengerjakannya secara individu, berpasangan maupun kelompok; (7) guru kurang memantau dan membimbing satu persatu siswa dalam pembelajaran.

SIKLUS II

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada siklus I, maka pada siklus II, siswa di ketiga kelas diberi perlakuan dengan pembelajar-

an bahasa Inggris dengan berbantuan komputer yang dilakukan dalam ruang atau laboratorium komputer. Dalam pembelajaran tersebut setiap siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dan mengerjakan latihan melalui komputer. Setelah memberi *treatment* selama 12 kali pertemuan, semua siswa pada ketiga kelas tersebut kemudian diberi tes untuk mengetahui kemajuan dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka. Berdasarkan implementasi tindakan pada siklus II ini dapat diperoleh data atau informasi tentang hasil pembelajaran seperti: (a) Semua siswa di tiga kelas yakni kelas IX.1, IX.5, dan IX.8 sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran melalui komputer terutama dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan melalui komputer; (b) materi pembelajaran dan latihan yang dipersiapkan oleh guru kolaborator menantang siswa dalam mengerjakannya sehingga mereka sangat senang dan antusias dalam mengerjakannya; (c) materi dan latihan pembelajaran sangat variatif dan menarik minat siswa. Hal tersebut dimungkinkan karena penggunaan *software Hot Potatoes* yang variatif dimana siswa berinteraksi secara langsung dengan komputer; (d) guru memiliki cukup waktu untuk mengawasi atau mengontrol siswa dalam proses pembelajaran; (e) waktu untuk berinteraksi antara siswa dengan komputer dapat dilakukan secara maksimal dimana latihan yang dikerjakan memungkinkan mereka untuk mengerjakannya dengan optimal baik secara berpasangan, kelompok maupun secara individu; (f) proses pembelajaran melalui komputer yang dilakukan oleh guru telah dilakukan secara maksimal memberi kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka; (g) guru memiliki cukup waktu untuk memantau dan membimbing satu persatu siswa dalam pembelajaran karena porsi pembelajaran sebagian besar berfokus pada siswa sebagai pemelajar.

Peningkatan kemampuan atau pencapaian siswa pada siklus II dapat terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Nilai Rata-rata Hasil Siklus II

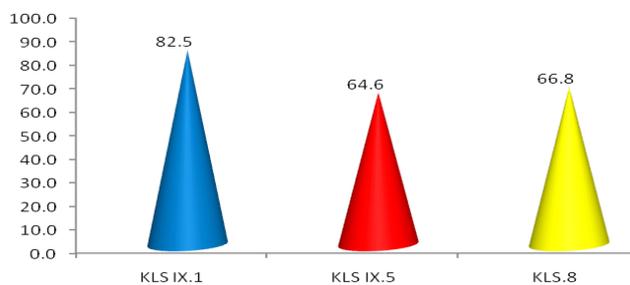
Melihat hasil yang diperoleh siswa sebagai partisipan di ketiga kelas menunjukkan bahwa pencapaian tujuan atau target pembelajaran melalui tindakan-tindakan yang diberikan pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti dimana nilai rata-rata siswa kelas IX.1 meningkat menjadi 89,5, siswa di kelas IX.5 menjadi 75,8 sedangkan siswa kelas IX.8 meningkat menjadi 75,0 sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus II proses pembelajaran sudah berjalan lancar dimana semua siswa terlihat sangat antusias dan aktif dalam pembelajaran dan secara interaktif berinteraksi baik dengan guru maupun dengan komputer. Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengontrol dan mengawasi siswa dalam pembelajaran terutama dalam melaksanakan atau mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan. Bentuk latihan yang disediakan oleh guru untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sangat menarik dan menantang kemampuan siswa untuk mereka kerjakan dan kuasai. Penggunaan *software Hot Potatoes* pada siklus ini sangat sesuai untuk melatih kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa karena memberi peluang dan kesempatan sebesar-besarnya kepada semua pemelajar untuk mengeksplor kemampuan kosakata mereka. Dalam *software* ini, terdapat beberapa jenis kegiatan atau latihan yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa baik yang berupa quiz, kata dan kalimat acak, *multiple-choice* sampai dengan teka teki silang dimana semua bentuk latihan yang diberikan dapat dikerjakan secara individu, berpasangan maupun kelompok.

Tujuan yang dicapai pada siklus II adalah adanya peningkatan hasil belajar khususnya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa serta meningkatnya keaktifan akan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan diketahui dan dapat disimpulkan bahwa hasil implementasi tindakan yang diperoleh telah meningkat secara signifikan dan mencapai hasil yang diinginkan yakni terjadinya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Indikasi akan pencapaian yang maksimal tersebut juga terlihat pada: (1) siswa sebagai partisipan pada ketiga kelas yakni kelas IX.1, kelas IX.5, dan kelas IX.8 sudah menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran secara optimal; (2) materi pembelajaran melalui komputer dengan meng-

gunakan *software Hot Potatoes* memberi kesempatan kepada semua siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan komputer; (3) guru dengan siswa dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran secara baik; (4) waktu untuk berinteraksi antara siswa dengan komputer dapat dilakukan secara optimal; (5) proses pembelajaran melalui komputer yang dilakukan oleh guru dapat secara maksimal memberi kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka; (6) materi pembelajaran dan latihan yang diberikan melalui komputer terutama dengan menggunakan *software Hot Potatoes* memberi kesempatan bagi siswa untuk mengerjakannya secara individu, berpasangan maupun secara kelompok; (7) dengan menggunakan *software Hot Potatoes*, guru dapat memantau dan membimbing satu persatu siswa dalam pembelajaran. Dengan melihat hasil yang telah dipaparkan tersebut maka tidak perlu dilakukan revisi desain dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada tes akhir (*post-test*) yang diberikan setelah pelaksanaan tindakan diperoleh data bahwa skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa di kelas IX.1 adalah 97,8 dan skor terendah adalah 62,2 sedang skor rata-ratanya adalah 82,5, skor tertinggi yang diperoleh siswa partisipan di kelas IX.5 adalah 80 dan skor terendah adalah 46,7 dan skor rata-ratanya adalah 64,6, sedangkan skor tertinggi yang diperoleh partisipan di kelas IX.8 adalah 84,4 dan skor terendah adalah 44,4 sedangkan skor rata-ratanya adalah 66,8. Untuk memperjelas hasil tes akhir (*post-test*) siswa di ketiga kelas, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Skor Rata-rata Hasil Tes Akhir

Gambar 4 terlihat bahwa setelah pemberian tindakan pada dua siklus, semua siswa sebagai partisipan baik di kelas IX.1, kelas IX.5 maupun kelas

IX.8 mengalami peningkatan dalam hal penguasaan kosakata, yang ditunjukkan dengan hasil tes akhir yang meningkat secara signifikan jika dibandingkan dengan hasil tes awal yang diberikan sebelum pemberian tindakan. Ini menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan yang berarti bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa meningkat jika dibandingkan dengan hasil tes awal sebelumnya sehingga pelaksanaan tindakan berhenti dan hanya dilaksanakan sampai pada siklus II atau tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dari hasil perhitungan data menunjukkan terjadinya peningkatan skor rerata pada ketiga kelas. Kelas IX.1 dari skor rata-rata 63,0 pada tes awal menjadi 82,5 pada tes akhir dimana terjadi peningkatan sebanyak 19,5, kelas IX.5 dari skor rata-rata 42,8 pada tes awal menjadi 64,6 pada tes akhir artinya terjadi peningkatan sebanyak 21,8 sedangkan kelas IX.8 memperoleh skor rata-rata 38,5 pada tes awal menjadi 66,8 pada tes akhir, jadi terjadi peningkatan sebanyak 28,3.

Proses pembelajaran melalui komputer yang dilakukan selama kegiatan penelitian tindakan, dianalisis secara kualitatif. Data yang diperoleh melalui observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil wawancara dengan guru kolaborator serta siswa kemudian dianalisis secara kualitatif.

Efektifitas dan daya tarik penggunaan komputer dalam pembelajaran terlihat pada proses pembelajaran berlangsung. Di awal pemberian tindakan terutama pada siklus I terlihat bagaimana siswa partisipan di ketiga kelas tempat pelaksanaan tindakan, nampak lebih aktif dalam pembelajaran dibanding ketika peneliti melakukan observasi sebelum pelaksanaan tindakan. Hal ini diduga disebabkan karena penggunaan komputer yang menarik perhatian mereka. Meskipun penggunaan komputer bukanlah hal yang baru bagi mereka karena mereka secara periodik/ setiap minggu berhadapan dengan komputer dalam satu mata pelajaran komputer, tetapi hal yang mereka lakukan pada mata pelajaran tersebut hanya untuk mengenal dan mendalami bagian-bagian dari komputer serta mempelajari bagaimana cara menggunakan komputer dalam bekerja yang dimaksudkan untuk memudahkan pekerjaan. Antusiasme siswa dalam pembelajaran melalui komputer juga diduga karena materi pembelajaran yang dibuat oleh guru khususnya materi atau bahan latihan bagi siswa sangat menant-

ang mereka akan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka, olehnya itu, pada siklus II, nampak jelas terlihat semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, berinteraksi dengan guru, dengan sesama siswa dan dengan komputer dalam memecahkan dan menjawab quiz atau dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru melalui komputer. Dari hasil wawancara dengan guru kolaborator terungkap bahwa mereka sangat bergairah dalam membelajarkan siswa karena telah mengenal dan menguasai penggunaan komputer yang sebelumnya tidak pernah mereka gunakan sama sekali karena ketidaktahuan cara mengoperasikan komputer serta keterbatasan pengetahuan akan materi yang dapat dipresentasikan melalui komputer serta kekurangtahuan dalam mencari materi atau *software* yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka berpendapat bahwa penggunaan komputer dengan *software* seperti *Cue Cards* dan *Hot Potatoes* sangat efektif dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata. Hal ini disebabkan karena *software* ini disamping bahan materinya mudah dibuat oleh guru, materi latihannya juga mudah dan menarik dikerjakan oleh siswa.

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang dilihat dari meningkatnya hasil tes akhir jika dibandingkan dengan tes awal, disamping itu, dapat juga dilihat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran serta hasil angket tentang sikap, minat dan pendapat siswa akan pembelajaran bahasa Inggris melalui komputer, yang disebarkan kepada siswa setelah tindakan dilakukan pada dua siklus.

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dalam penelitian ini diukur dan dilihat melalui hasil tes awal dan tes akhir yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran melalui komputer. Dari hasil tes yang diberikan setelah pemberian *treatment* atau tindakan, pada siklus satu menunjukkan terjadinya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dibandingkan sebelum memperoleh tindakan pembelajaran bahasa Inggris meskipun peningkatannya tidak signifikan. Faktor yang diduga menyebabkan tidak signifikannya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris

tersebut adalah: (a) perhatian siswa belum sepenuhnya terfokus pada pembelajaran karena materi yang diberikan melalui komputer belum mampu mengeksplor kemampuan siswa akan kosakata; dan (b) siswa belum diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan komputer karena materi yang dipresentasikan oleh guru melalui komputer masih diberikan secara klasikal. Pemberian materi dengan cara seperti itu mengakibatkan masih adanya siswa yang tidak aktif dan tidak fokus dalam pembelajaran. Akibatnya, hasil yang diperoleh siswa dari tes yang diberikan setelah pelaksanaan siklus I meski sudah menunjukkan adanya peningkatan tetapi belum terlihat meningkat secara signifikan khususnya siswa partisipan pada kelas IX.5 dan kelas IX.8.

Berbeda dengan hasil tes atau perolehan skor pada siklus I, pada siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan dibandingkan pada siklus sebelumnya. Karena hasil yang ditunjukkan telah mengalami peningkatan setelah pelaksanaan siklus II sehingga siklus tidak dilanjutkan ke siklus III atau siklus berikutnya lagi.

Peningkatan Efektivitas Pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer

Dalam penelitian ini, efektivitas pembelajaran dilihat dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II, perbandingan hasil tes awal dan tes akhir, hasil mid-semester ganjil yang diperoleh siswa bertepatan setelah pelaksanaan siklus I serta hasil belajar pada semester ganjil yang diperoleh siswa setelah siklus II berakhir. Efektivitas pembelajaran juga dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung serta hasil angket yang diberikan pasca pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II.

Hasil tes hasil belajar pada siklus I, menunjukkan bahwa: penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran terutama kosakata bahasa Inggris mereka sudah cukup meningkat terutama siswa partisipan pada kelas IX.1, dengan skor terendah 62,5 dan skor tertinggi 95. Siswa partisipan di kelas IX.5 hanya memperoleh skor tertinggi 62,5 dan skor terendah 47,5, sedangkan siswa partisipan di kelas IX.8 memperoleh skor tertinggi 72,5 dan skor terendah 32,5. Namun pada siklus II tingkat penguasaan materi siswa sudah jauh lebih baik, di mana semua siswa di semua kelas menunjukkan peningkatan yang sangat berarti. Siswa di kelas IX.1 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 67,5, siswa partisipan di kelas IX.5

dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 62,5, sedangkan siswa partisipan di kelas IX.8 memperoleh skor tertinggi 92,5 dan skor terendah 60.

Hasil mid-semester siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dimana siswa kelas IX.1 memperoleh nilai rata-rata 83.3 dengan skor tertinggi 88 dan skor terendah 80. Siswa kelas IX.5 memperoleh nilai/skor rata-rata 68,1 dengan skor tertinggi 78 dan skor terendah 60, sedangkan siswa di kelas IX.8 memperoleh skor rata-rata 67,3 dengan skor tertinggi 76 dan skor terendah 60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui komputer dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris siswa.

Sedangkan hasil semester siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dimana siswa kelas IX.1 memperoleh nilai rata-rata 85.2 dengan skor tertinggi 97 dan skor terendah 67. Siswa kelas IX.5 memperoleh nilai/skor rata-rata 69,9 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 60, sedangkan siswa di kelas IX.8 memperoleh skor rata-rata 68,7 dengan skor tertinggi 78 dan skor terendah 64. Melihat hasil ini dapat dikatakan bahwa pemberian *treatment* atau tindakan telah memberikan efek yang positif atau baik bagi siswa terutama tindakan pada siklus II. Hal itu juga dapat terlihat dari keterlibatan siswa secara aktif dalam atau selama proses pembelajaran.

Peningkatan Efisiensi Pembelajaran bahasa Inggris Berbantuan Komputer

Efisiensi pembelajaran berbantuan komputer diketahui dari hasil wawancara dengan guru yang telah dilatih menggunakan komputer dalam pembelajaran sekaligus sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan komputer cukup efisien didasarkan pada pertimbangan waktu yang tersedia dan energi yang harus dikeluarkan. Karena guru tidak perlu memberikan penjelasan panjang lebar kepada siswa tentang materi pembelajaran karena guru kolaborator hanya menampilkan materi melalui layar komputer yang disertai dengan gambar-gambar, dan suara sehingga guru tidak perlu menulis di papan tulis atau menjelaskan secara panjang lebar tentang materi atau

topik yang akan dibahas, akan tetapi cukup dengan menyediakan bahan pembelajaran yang sebelumnya telah *diinput* ke dalam komputer, kemudian siswa lebih banyak aktif atau berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran berbantuan komputer khususnya dengan menggunakan *software Hot Potatoes*, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggali kemampuan bahasa Inggris mereka terutama tentang penguasaan kosakata mereka dengan berinteraksi secara langsung dengan komputer dalam mengerjakan latihan yang diberikan baik secara berpasangan, kelompok maupun secara individu.

Peningkatan Daya Tarik Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer

Daya tarik pembelajaran diketahui melalui hasil observasi dan angket tentang sikap dan pendapat siswa akan penggunaan komputer dalam pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran dalam dua siklus menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui komputer telah membuat suasana kelas menjadi menarik dan membuat siswa fokus serta aktif dalam pembelajaran, meskipun pada siklus I kelihatan keaktifan siswa partisipan di ketiga kelas belum maksimal atau masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu memperhatikan pembelajaran dan cenderung bersikap pasif, namun hal tersebut tidak terlihat lagi atau dapat dikatakan sudah teratasi selama pembelajaran pada pelaksanaan tindakan di siklus II.

Dari hasil angket yang disebarakan kepada siswa partisipan di ketiga kelas setelah pelaksanaan tindakan di kedua siklus menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap yang positif serta diketahui bahwa mereka tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan komputer. Hal itu terlihat dari rata-rata siswa memiliki skor di atas 125 dimana siswa kelas IX.1 memiliki skor rata-rata 134,4 yang artinya 89,6 % siswa setuju dan memiliki sikap yang positif terhadap penggunaan komputer dalam pembelajaran. Siswa di kelas IX.5 memperoleh skor rata-rata angket 134,3 atau 89,5 % dari siswa di kelas tersebut memiliki sikap yang positif terhadap penggunaan komputer dalam pembelajaran, sedangkan siswa di kelas IX.8 memperoleh skor rata-rata 133,1 atau 88,7 % siswa partisipan kelas IX.8 memiliki sikap yang positif terhadap penggunaan komputer dalam pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui komputer memiliki daya tarik yang

sangat tinggi sehingga motivasi dan minat siswa partisipan untuk mengikuti pembelajaran sangatlah tinggi yang pada akhirnya berimbas pada meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Dari uraian di atas kemudian dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama dapat ditingkatkan dengan berbantuan komputer yang dalam hal ini dikenal dengan *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Keberhasilan pembelajaran ini dilihat dari tiga indikator seperti yang dikemukakan oleh Reigeluth (1983) yakni dilihat dari efektifitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran.

KESIMPULAN

Peningkatan hasil belajar serta penguasaan kosakata bahasa Inggris tidak dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa. Hal itu terlihat dari hasil belajar dan pencapaian yang diperoleh siswa partisipan di ketiga kelas menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan meskipun mereka berasal dari tiga kelas yang berbeda kemampuan awal jika dilihat dari perolehan nilai raport, pengelompokan mereka dalam kelas serta jika dilihat dari perolehan nilai awal.

Penelitian ini menemukan bahwa: (1) pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa; (2) pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran bahasa Inggris terukur dari hasil belajar dan skor yang diperoleh pada tes yang diberikan; (3) pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Inggris; (4) pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer dapat meningkatkan daya tarik belajar bagi siswa.

Olehnya itu, untuk meningkatkan pembelajaran, guru yang profesional seharusnya memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat membuat materi pembelajarannya lebih menarik dan variatif sehingga siswa yang dibelajarkan tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar. Jika hal tersebut dilakukan, penulis meyakini hasil pembelajaran dapat lebih meningkat yang pada akhirnya mutu pendidikan secara umum juga dapat ditingkatkan.

DAFTAR RUJUKAN

Cruickshank, Donald R., Deborah Bainer Jenkins, dan Kim K. Metcalf, *The Act of Teaching* Boston: Mc. Graw-Hill, 2006.

Dick, Walter, Lou Carey dan James O. Carey. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson Education, Inc, 2005.

Direktorat Tenaga Kependidikan, Standar Kompetensi Guru Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, Jakarta, 2003.

Elliot, John, *Action Research for Educational Change* Philadelphia: Open University Press, 1991

Gagne, Robert M. *The Condition of Learning*. New York: Holtland Winston, 1977.

Kumaravadivelu, B. *Understanding Language Teaching*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2006.

Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.

Nation, I. S. P. *Language Teaching Techniques*. Unpublished Materials. FKSS. Yogyakarta, 1974.

Nunan, David. *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill. 2003.

Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.

Pusat Kurikulum: *Standar Kompetensi Bahasa Inggris Siswa Menengah Tingkat Pertama*. 2004.

Reigeluth, Charles M. *Instructional Design, Theories and Models: An overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1983.

Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*, dialihbahasakan oleh Tri Wibiwo B.S. Jakarta: Kencana, 2007.

Seel, Barbara B., dan Rita C. Richey. *Teknologi Pembelajaran, Defenisi dan Kawasannya* Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, Rapheal Rahardjo dan Yusuf HadiMiarso. Jakarta: Unit Penerbitan UNJ, 1994.

Semiawan, Conny R. *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia, 2007.

Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther, James D. Russel. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc., 2007.

Suriasumantri, Yuyun. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar populer*. Jakarta: Pustaka Sinar harapan, 2005.

Wahid, Abdul, Hajriana, Cici Andri. *Strategi Belajar dengan Aneka Sumber*. diunduh tanggal 20 Maret 2010. (<http://banker-makalah.blogspot.com/2009/12/strategibelajardengananekasumber.html>)