

Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Lingodeer Pada Siswa Smp Kelas VII Sekolah Singosari Delitua

¹Marice Saragih, ²Reni Rosianna Lumbangaol, ³Tiara Br Ginting

¹³Manajemen Informatika AMIK Widya Loka Medan, ²Universitas Potensi Utama

e-mail: Maricesaragih79@gmail.com, tiarabrginting1@gmail.com,
reni.inparsaka@gmail.com

Received: 29-09-2022, **Revised:** 19-10-2022, **Accepted:** 24-10-2022

ABSTRAK

Keterampilan berbicara sangat penting dalam bahasa Inggris, dengan keterampilan berbicara yang baik, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik. Aplikasi *Lingodeer* merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat berguna dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa pada kelas VII SMP Singosari Delitua. Sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah 60 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini memiliki dua variabel : variabel (X) adalah aplikasi *Lingodeer* dan variabel (Y) adalah Peningkatan hasil belajar bahasa Inggris. Instrument dalam mengumpulkan data adalah lembaran hasil test siswa dalam kontrol grup dan eksperimental grup. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil observasi melalui pre-test dan post-test di dalam kontrol group dan experimental group maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Lingoder* dapat : (1) Meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa atau prestasi belajar siswa SMP Kelas VII Singosari Delitua (2) Meningkatkan minat siswa SMP Kelas VII Singosari dalam belajar bahasa Inggris, terbukti dengan adanya peningkatan hasil nilai yang sangat signifikan antara kontrol grup dan experimental grup, ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test dalam kontrol grup adalah 47,26 dan post test 54 dan di dalam experimental maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 51,76 dan post test 79,23, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Lingodeer* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris Siswa melalui aplikasi *Lingodeer* dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, dengan demikian aplikasi ini dapat diterapkan seorang guru bahasa Inggris dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris

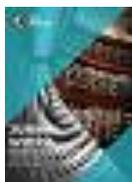
Kata Kunci : Aplikasi *LingoDeer*, Kemampuan Bahasa Inggris

ABSTRACT

Speaking skills are very important in English, with good speaking skills, someone can communicate with others well. The LingoDeer application is one of the learning media that is very useful in learning English. The purpose of this study was to improve students' English speaking skills in class VII SMP Singosari Delitua. The sample used in this study was consist 60 students. The method used in this study is quantitative research methhodo, this study has two variables : the Variable (X) is duolingo Application and the Variable (Y) is the improvement of English learning outcomes. The instrument in collecting data is a sheet of students test result in the control group and experimental



JURNAL WIDYA This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



group. From the result of this study indicate that pre-test and post-test in the control group and experimental group it can be concluded that LingoDeer application can : (1) Improve students speaking ability in English or students learning achievement in SMP Singosari class VII Delitua (2) Increase the interest of students of class VII SMP Singosari Delitua in learning English. as evidenced by the significant increase in the result of the students score between control group and experimental group. The result of the students average score in the pre-test in the control group was 47,26 and the post test 54.00, the average score in the experimental group in the pre-test was 51,76 and the post test was 79,23. Therefore it can say that the use of LingoDeer application can improve the students' speaking ability in English and it can increase the students interest in studying English therefore this application can be used of the English teacher in teaching English

Keywords : LingoDeer Application , Speaking Ability

Pendahuluan.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide, pendapat dan ide untuk meyakinkan orang lain. Untuk dapat memiliki kemampuan berbahasa yang baik seseorang butuh enam tahun bahkan lebih, namun dengan adanya media yang ada pada saat ini pada maka media tersebut itu dapat memudahkan siswa untuk dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik sehingga untuk dapat memiliki skill bahasa Inggris dengan baik butuh enam tahun bahkan lebih untuk menguasainya, dengan adanya media maka siswa akan dapat semakin termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris dan media itu ada di genggam tangan setiap pelajar setiap harinya yaitu melalui mobile Handphone yang ada akan dapat membuat siswa lebih cepat paham dan dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan baik.

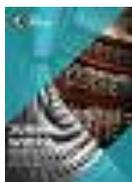
Kemampuan untuk berbicara dengan lancar tidak hanya pengetahuan tentang fitur bahasa, tetapi juga kemampuan untuk memproses informasi. Menurut Brown (2000:275) mengatakan bahwa ada tiga hal yang harus diperhatikan siswa ketika mereka berlatih berbicara seperti pemrosesan bahasa, para siswa harus dapat mengolah dalam bentuk yang tidak hanya dapat dipahami, tetapi juga menyampaikan makna yang dimaksudkan. Berinteraksi dengan yang lain para siswa harus tau bahwa berbicara yang efektif juga melibatkan banyak mendengarkan, memahami bagaimana peserta lain dan pengetahuan tentang bagaimana secara linguistik bergiliran atau membiarkan orang lain melakukannya.

Pada jaman sekarang ini setidaknya anak pasti memegang HP kurang lebih dua jam per hari, dengan demikian seorang guru dapat mengajarkan kepada anak didik dalam menggunakan aplikasi yang ada di handphone masing-masing untuk menambah pengetahuan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris

Pada umumnya siswa/i anak sekolah menggunakan Android untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti menonton Youtube yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, main game online dan lain sebagainya, padahal dengan adanya media *digital* dapat membuat siswa/i SD semakin mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru yaitu dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di dalam android siswa/i masing-masing. Proses pembelajaran yang buruk , kurangnya semangat dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tantangan dalam lingkungan pendidikan. Dengan demikian di era ini seorang guru dituntut untuk cakap menggunakan digital sehingga dapat membimbing siswa dalam penggunaan media digital. Dalam kegiatan belajar mengajar kit

Dalam kegiatan belajar mengajar kit mengenal berbagai media pengajaran. Media pengajaran ini merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang susah dipahami, oleh sebab itu seorang guru harus kreatif dalam membuat suatu metode dalam mengajarkan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima oleh anak-anak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa adalah dengan menggunakan aplikasi dalam belajar Bahasa Inggris . Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan





dalam meningkatkan hasil belajar siswa namun dalam penelitian ini yang digunakan peneliti adalah aplikasi *Lingodeer*, dengan menggunakan aplikasi ini akan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Tinjauan Literature

Ada empat skill yang harus dikuasai dalam bahasa Inggris yaitu : Keterampilan Menulis, Membaca, Mendengar dan juga Berbicara, kemampuan yang paling dibutuhkan dalam ke empat skill ini adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Seseorang dikatakan dapat berbahasa Inggris jika seseorang tersebut mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Judy (2012 : 65) menyatakan, “ berbicara adalah cara untuk membuat seseorang menarik perhatian kita “ . ini berarti dengan berbicara kita dapat menarik perhatian orang lain sehingga mereka bersemangat untuk mendengar pembicaraan kita. Keterampilan berbicara adalah penting bagi kehidupan manusia, orang akan saling memahami ketika mereka mengekspresikan perasaan mereka. Untuk menjadi pembicara yang baik, orang harus berlatih berbicara secara teratur untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Berbiara adalah merupakan proses interaksi antara pembicara dan pendengar, di dalam berbicara disana ada proses berkomunikasi yang menyampaikan pesan dari pembicara terhadap pendengar . Untuk menjadi seorang pembicara yang kompeten seseorang harus dapat menyusun pesan dan mempersiapkan ide yang akan disampaikan sesuai dengan topik dan tujuan dari pada komunikasi itu sendiri. Menurut Brown (1999:267) *speaking is an interact process of constructing meaning that involves receiving and processing information*. Berbicara adalah merupakan salah satu skill dalam bahasa Inggris yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk dapat membantu seseorang siswa cepat mampu berkomunikasi seperti penutur asli yaitu melalui komunikasi langsung atau dapat juga dengan menggunakan media yang ada saat ini seperti penggunaan aplikasi dalam handphone. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pelajaran agar dapat dilihat, dibaca atau didengar oleh siswa. Multimedia merupakan suatu system penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis media belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar animasi, video dan interaksi.

Di bawah ini ada 8 aplikasi Android terbaik yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kembangkan bahasa Inggris siswa yaitu :

1. *Listen and Speak*

Ini merupakan aplikasi Android yang membantu pelajar meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan cara mendengarkan dan memahami bagaimana kata harus diucapkan.

2. *Busuu*

Ini merupakan sebuah komunitas pelajar bahasa Inggris terkemuka yang berdiri secara online. Di dalam komunitas ini. Pengguna akan menemukan interaksi dari sesama anggota yang begitu baik. Pengguna akan menemukan latihan kosakata dengan cakupan yang luas serta audio belajar visual yang komprehensif lengkap dengan foto serta sipenutur bahasa Inggris asli

3. *Cartoon-Free English*

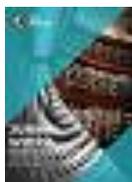
Ini merupakan salah satu aplikasi yang membantu siswa belajar tentang kata-kata baru melalui metode yang disebut dengan Cartoon. Aplikasi ini menggunakan gambar untuk mengilustrasikan makna

4. *Speak English Pictures*

Ini adalah sebuah aplikasi yang begitu ideal untuk pemula. Aplikasi ini juga menyediakan gambar untuk mendefinisikan kan kata-kata. Sehingga pengguna tidak hanya dilatih untuk menghafalkan arti atau makna kata, tetapi juga meningkatkan nalar.

5. *Fluent English*





Aplikasi ini adalah salah satu aplikasi Android yang tergolong pada kategori sangat baik untuk pelajar bahasa Inggris. Melalui *fluent English* pelajar akan terbantu dalam meningkatkan kemampuan berbicara serta mendengarkan. Aplikasi ini seperti sebuah buku audio dan memiliki terjemahan audio pada setiap kata yang tidak dimengerti. Pengguna juga akan diberi pengucapan dalam suara

6. *Learn English Elementary*

Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang disediakan oleh British Council, sebuah lembaga yang mempunyai otoritas dan sangat terpercaya di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Terdapat serangkaian English podcast pengguna dan dapat diunduh pada perangkat Android

7. *Duolingo*

Ini adalah sebuah aplikasi Android yang tergolong pada kategori yang sangat baik karena pelajar diajak untuk interaktif di dalam menggunakan bahasa Inggris. Aplikasi ini mengajarkan tentang *listening*, *speaking*, *reading* dan juga *writing* si pengguna ataupun pelajar

8. *Lingo Deer*

Lingo Deer merupakan aplikasi pembelajaran bahasa asing yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara kontekstual dan terstruktur. Dengan demikian pengguna bisa mengikuti pembelajaran sesuai kecepatan dan kemampuannya. Hal yang ditekankan dalam aplikasi LingoDeer adalah pembelajaran membaca, mendengar dan menuliskan kosa kata yang di ucapkannya dan mengulangi kalimat yang diucapkan, sehingga membuat si pengguna cepat dalam menguasai bahasa Inggris

METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memerlukan waktu kurang lebih 2 bulan. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data sebagai pengolahan data hasil penelitian dan membuat laporan hasil penelitian. Tempat penelitian dilaksanakan di sekolah Singosari Medan

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk Penelitian tindakan kelas (Action Research) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan (luar kelas). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII semester ISMP Singosari 2021/2022. Objek penelitian adalah siswa kelas VII dengan jumlah siswa 60 siswa. Dan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

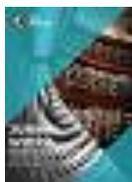
Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan pre-test dan post test. Test diberikan kepada siswa untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris sebelum dan setelah menggunakan media aplikasi *LingoDeer* apakah ada peningkatan atau tidak. Alat pengumpulan data adalah : Test tertulis dan Interview

DATA DAN ANALISIS DATA

Data

Data yang diperoleh dari hasil test yang diberikan. Pengumpulan data diambil dari dua group yaitu experimental group dan kontrol group dan masing-masing group diberikan pretest dan post-test, dalam experimental group adalah group yang menggunakan media aplikasi duolingo dan control





group adalah group yang tidak menggunakan media aplikasi. Dengan adanya test yang diberikan maka akan dapat dilihat deviasi dari experimental group dan control group.

Aalisis Data

Untuk memperoleh data penulis mengadakan dua group yakni kontrol group dan eksperimental grup. Dalam kontrol grup akan diberikan pre-test tanpa menggunakan aplikasi, dan kemudian peneliti menerapkan aplikasi duolingo dalam pembelajaran bahasa *Inggris* yang disebut dengan kontrol grup, dan setelah diberikan materi dengan cara penggunaan aplikasi maka siswa akan diberikan test yang disebut post-test. Untuk melihat hasil apakah ada pengaruh aplikasi *LingoDeer* dengan hasil belajar siswa, maka diadakanlah pre-test dan post test. Hasil dari pada pre-test dan post-test siswa dalam kontrol grup dan experimental grup dapat dilihat dari keterangan dibawah ini :

Tabel 1.Kalkulasi Nilai dari Kontrol Grup

NO	INISIAL NAMA SISWA	PRE-TEST	POST-TEST	DEVIASI
1	AFS	50	55	5
2	ACMS	60	66	6
3	AFWS	45	53	8
4	BS	34	40	14
5	CUP	43	45	2
6	CAS	45	50	5
7	DMN	42	52	10
8	EDS	47	58	11
9	EN	40	45	5
10	EMN	45	62	7
11	FEB	65	66	1
12	FSB	65	66	1
13	GJP	60	65	5
14	HDW	44	48	4
15	INS	45	51	6
16	JN	47	59	12
17	JT	41	54	13
18	LIN	43	48	5
19	LKS	45	55	10
20	MZ	44	48	4
21	NVP	40	47	7
22	ONH	39	53	14
23	PBH	37	44	7
24	PCS	53	59	6
25	RHS	40	53	13
26	SJ	53	58	5
27	SN	59	55	4
28	WAS	60	70	10
29	WL	49	52	3





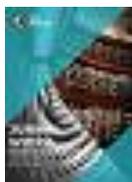
30	ZN	44	40	4
	TOTAL	1424	1634	202
	MEAN	47,26	54	6,7

Rata-rata nilai dalam pre-test dan post- test sangat rendah, oleh karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 47,26 dan post test 54. Nilai yang tertinggi dalam pre-test adalah 65 sedangkan nilai yang terendah adalah 34, dan nilai yang tertinggi pada post-test adalah 70 dan nilai yang terendah adalah 45. Dan deviasi yang ditemukan dalam kontrol group antara pre-test dan post test adalah 6,7 maka dapat dikatakan hasilnya sangat rendah.

Table 2
Kalkulasi dalam Experimental Grup

NO	STUDENTS' INITIAL NAME	PRE-TEST	POST-TEST	DEVIATION
1	AGN	52	82	30
2	ALX	70	79	9
3	ANDK	54	70	16
4	ASM	39	72	33
5	BHT	61	82	21
6	DS	60	78	18
7	DNA	45	70	25
8	DWI	40	75	35
9	ES	60	82	22
10	FS	68	88	20
11	GUM	50	71	21
12	GAH	60	79	19
13	IPS	60	80	20
14	IBS	36	76	32
15	JP	35	75	40
16	JH	62	74	12
17	JT	71	93	22
18	JD	36	85	49
19	JFS	64	80	16
20	JISN	42	80	38
21	JN	52	86	34
22	KAL	54	79	25
23	KHS	36	75	39
24	LS	62	69	7
25	MJS	40	85	45
26	MS	55	85	30
27	MPB	60	85	20
28	MFS	52	84	32
29	NKPG	36	83	47





30	OSWS	41	75	34
	TOTAL	1553	2377	769
	MEAN	51,76	79,23	25.63

Rata-rata nilai experimental grup dalam pre-test dan post- test lumayan tinggi , oleh karena dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media aplikasi duolingo dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 51,76 dan post test 79,23. Dan deviasi yang ditemukan dalam experimental group antara pre-test dan post test 26,66 maka dapat dikatakan bahwa hasilnya tinggi dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi *LingoDeer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan aplikasi ini sangat bagus digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

PEMBAHASAN DAN HASIL

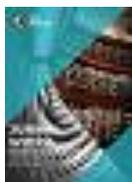
Dalam penelitian ini ada 60 siswa yang dijadikan sebagai sample, 30 orang sebagai sample dalam kontrol grup dan 30 orang sample dalam experimental grup. Data hasil analisis penilaian proses test tulis sebagai instrument evaluasi yang telah direfleksikan dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol grup pembelajaran bahasa Inggris tidak mencapai hasil maksimal karena rata-rata nilai dalam pre-test dan post- test sangat rendah, oleh karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 47,26 dan post test 54. Nilai yang tertinggi dalam pre-test adalah 65 sedangkan nilai yang terendah adalah 34, dan nilai yang tertinggi pada post-test adalah 70 dan nilai yang terendah adalah 45. Dan deviasi yang ditemukan dalam kontrol group antara pre-test dan post test adalah 6,7 maka dapat dikatakan hasilnya sangat rendah, dan rata-rata nilai experimental grup dalam pre-test dan post- test lumayan tinggi , oleh karena dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media aplikasi *LingoDeer* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 51,76 dan post test 79,23. Nilai yang tertinggi dalam pre-test adalah 71 sedangkan nilai yang terendah adalah 35, dan nilai yang tertinggi pada post-test adalah 93 dan nilai yang terendah adalah 63. Dan deviasi yang ditemukan dalam experimental group antara pre-test dan post test 25,63 deviasi tersebut adalah tinggi dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi *LingoDeer* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, dan aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi *LingoDeer* memiliki dampak positive dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Siswa SMP Kelas VII Singosari Delitua .

KESIMPULAN

Keterampilan berbahasa dapat dilakukan melalui penggunaan teknologi informasi dan media yang mendukung sehingga terjadi proses belajar belajar dengan baik dan dapat menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan media yang mendukung, dengan demikian seorang guru dituntut untuk kreatif dalam memberikan materi yang diajarkan sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung sebagaimana mestinya. Dalam mengajarkan Bahasa *Inggris* di tingkat SMP seorang guru harus menggunakan media untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, dalam penelitian ini seorang siswa diajar cakap dalam menggunakan handphone tidak fokus hanya kepada *game* namun bisa belajar bahasa *Inggris* dengan menggunakan *android*.

Berdasarkan hasil observasi melalui pre-test dan post-test di dalam kontrol group dan experimental group maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *LingoDeer* dapat : (1) meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Kelas VII Singosari (2) Meningkatkan minat siswa SMP Kelas VII Singosari dalam belajar bahasa Inggris, terbukti dengan adanya peningkatan hasil nilai yang sangat signifikan antara kontrol grup dan experimental grup yang ditemukan.





DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [2] Brown. (2000). *Teaching by Principles, An Interactive Approach to Language Pedagogy*. California : Longman
- [3] Judy. (2012). *Voice and Speaking Skills for Dummies*. Chicester : Chon Wiley And Son, Ltd.
- [4] Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Mulyana, Slamet. 2002 *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pengembangan Profesi Guru*. Bandung : LPMP
- [6] Nasution. 1990. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [7] Rudi, Susilan dan Riana Cedpi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- [8] Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [9] Sardiman AMdkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdiknas.
- [10] Sasono Harjodan Yenny Jory Salmon. 2005. *Pembangunan Media Pembelajaran*. Lembaga Administrasi Negara.
- [11] Slamento. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Press
- [12] Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- [13] Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

