

PENGGUNAAN MEDIA ROSETTA STONE MELALUI METODE DYNAMIC IMMERSION UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA MENENGAH PERTAMA

Oleh :

Nursaima Harahap¹⁾, Siti Meutia Sari²⁾, Yulia Rizki Ramadhani³⁾

^{1,2,3}English Department, University of Graha Nusantara

¹nursaima20okt@gmail.com

²meutia.s@yahoo.com

³yuliadamanik44@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to describe the influence of Rosetta Stone media and applying the Dynamic Immersion method to improving students' English vocabulary. The Rosetta Stone is a visual and computer based media. This media displays two-way communication, so it can improve student interactivity. The preferred method is Dynamic Immersion which is without English translation, only in the form of visuals or images, so it is expected that the students' brains are immediately used to associating English vocabulary with visual images. This research using classroom action research (CAR) when the students in SMP N 3 Padangsidempuan as a research subject which amounted to 33 students. Data are collected using observation sheets, also evaluation tests. The results of the study increased from the cycle I to cycle II.

Kata Kunci: rosetta stone, visual, dynamic immersion, learning media, vocabulary.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa inggris merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk diamati dalam pendidikan. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada seluruh level jenjang pendidikan, mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi. Faktanya saat ini siswa banyak beranggapan bahwa pelajaran Bahasa inggris susah dan asing bagi mereka. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris selalu berada pada kategori rendah atau belum mencukupi daripada mata pelajaran lainnya. Dari kajian atas fenomena ini terlihat penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam Bahasa inggris karena pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik semua informasi hanya diberikan oleh guru sehingga siswa tidak termotivasi mengembangkan pengetahuan.

Serang pendidik hendaknya dapat menerapkan metode dan strategi yang menarik dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Murray (2011) yang menyatakan berkurangnya "partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa inggris disebabkan pembelajaran yang tidak menarik, sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran bahasa inggris".

Bahasa yang dipakai secara umum di dunia dan dijadikan salah satu Bahasa resmi dunia adalah Bahasa inggris dimana, hal ini dikemukakan oleh Hayhoe & Parker (1994) bahwa "*English today is a*

global link language par excellence. Practically every country in the world, communicates with another country through English, often even with its friend". Dalam kaitannya dengan kondisi internasional seseorang yang ingin mendapatkan karir, bahasa inggris menjadi syarat penting untuk memperoleh diterima. Bahasa inggris menjadi bahasa yang sangat penting untuk dikuasai dikarenakan kebanyakan sumber informasi pengetahuan menggunakan bahasa inggris.

Seseorang memiliki perbendaharaan kata yang baik akan mempengaruhi kemampuannya dalam berbahasa inggris. Kosakata merupakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Tarigan, 2011). Dalam pembelajaran bahasa inggris komponen yang begitu penting yaitu menguasai kosakata bahasa inggris. Keterbatasan kosakata mengakibatkan kesulitan menangkap ide ketika mendengarkan (listening), memahami bacaan (reading), mengucapkan (speaking) serta menuliskan kata – kata yang memiliki pesan atau maksud tertentu (writing). Guru pengajar menjadi salah satu faktor yang menyebabkan keterbatasan kosakata. Hal ini ditemukan pada kondisi di lapangan dimana guru bahasa inggris yang jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran seperti ini tentu saja kurang mendukung siswa untuk menguasai bahasa inggris mengingat banyak kata-kata abstrak yang perlu dikuasai dalam pelajaran ini.

Dalam proses belajar mengajar perlu adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods). Pesan-pesan yang harus disampaikan itu terdapat didalam proses pembelajaran yang biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar,

pesan tersebut disampaikan melalui suatu media dari guru ke siswa yang disebut metode.

Rosetta Stone adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan di lembaga Bahasa dalam banyak negara-negara seperti American English, British English, Mandarin, Prancis, Arab, Rusia, Jepang, Korea, Spanyol dengan teknik yang unik dan baik sehingga lebih efisien. Keutamaan dari metode ini adalah *Dynamic Immersion* yaitu tanpa terjemahan Inggris, disajikan secara gambar atau tampilan, dengan harapan siswa menerima pembelajaran dengan baik dan cepat sehingga mereka bisa mengasosiasikan kata-kata bahasa Inggris dengan gambar visual. Yang istimewa adalah penggunaan teknologi *Speech Recognition* pada program ini. Yang mana sangat membantu melatih pengucapan siswa dalam bahasa Inggris.

Fitur-fitur dalam software ini sangat banyak, dan bisa juga digunakan untuk pembelajaran *Pronunciation, Reading, Writing, Vocabulary* atau *Grammar* lebih detail tentang software *Rosetta Stone* adalah dia menggunakan teknik percampuran antara gambar, teks, dan suara dengan proses yang terus meningkatkan sesuai level kesulitan, mengimbangi progress siswa, hal ini ditujukan untuk mengajarkan berbagai istilah kosakata dan tata fungsi bahasa secara intuitif, tanpa latihan atau terjemahan. *Rosetta Stone* menyebutnya "*Dynamic Immersion metode*". Tujuannya adalah untuk mengajar bahasa Inggris seperti bahasa pertama yang kita pelajari. Maksudnya siswa bisa belajar melalui visual dengan bantuan audio/suara dan text. Pembelajarannya interaktif, pengenalan vocabulary dengan memilih gambar. Nunan (1989) menyebutkan "*If students was required to focus on meaning when using a language to communicate, their ability to use a second language (knowing the "how") would automatically grow*". Maksud dari pendapat tersebut yaitu bahwa jika pelajar diarahkan untuk fokus pada arti proses menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, maka kemampuan dalam menggunakan bahasa kedua (mengetahui "bagaimana") akan berkembang secara otomatis. Bahasa kedua yang dimaksud adalah bahasa asing yang pada umumnya dipelajari oleh peserta didik di suatu lingkup sekolah.

Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media *Rosetta Stone* dengan menggunakan metode *Dynamic Immersion* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa tanpa latihan dan terjemahan.

2. METODE PENELITIAN

Untuk penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan harapan semua gejala yang menjadi fokus penelitian diamati kemudian diubah dalam bentuk data yang dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka. Kemudian tahapan penelitian yang dipakai secara PTK.

Perancangan penelitian ini dibuat dengan model rancangan penelitian Hopkins. Rancangan

penelitian yang diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, yang pada setiap siklusnya dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil yang didapat dari evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Dalam menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya diperlukan refleksi pada siklus I. Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media *Rosetta Stone*.

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidempuan yang terdiri dari tujuh kelas dan hanya mengambil 1 kelas sebagai sampel yang terdiri dari 33 orang siswa.

Observasi dan tes dipilih sebagai Teknik untuk memperoleh data di lapangan. Tes tulis digunakan untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *rosetta stone* melalui *dynamic immersion*. Untuk menilai hasil evaluasi siswa digunakan pedoman penilaian evaluasi siswa yang dapat dilihat pada table kriteria penilaian.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif. Kesimpulan merupakan hasil dari seluruh data yang diperoleh dalam penelitian setelah melalui serangkaian analisis data. Data kuantitatif yang diperoleh dengan menggunakan instrumen tes formatif pada siklus I, dan II. Kemudian data ini dihitung dengan menggunakan rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Hasil tes formatif (tes akhir) dianalisis menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

dimana :

\bar{X} = nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

n = banyak siswa

(Arikunto, 2007)

Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam persentase adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa

Tingkat keberhasilan	kriteria
85% - 100%	Sangat tinggi
75% - 84%	Tinggi
65% - 74%	Sedang
45% - 64%	Rendah
44%	Sangat rendah

(Modifikasi : Arikunto, 2007)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi.

Terlebih dahulu peneliti melakukan indentifikasi terhadap permasalahan-permasalahan yang ada pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas VII di SMP Negeri 3 Padangsidempuan dengan mengaplikasikan observasi awal dan test pra siklus dan selanjutnya peneliti melakukan PTK atau action research dengan model *rosetta stone*.

Pengamatan dilakukan dengan acara melihat keseluruhan proses dalam pra siklus. Hasil test pra siklus disajikan dalam table berikut :

Tabel 3 Hasil Test Pra Siklus

NO	Nama Siswa	Pre Test
1	AS	50
2	NS	45
3	YD	50
4	MS	40
5	FS	50
6	JM	60
7	AP	40
8	LH	65
9	DS	50
10	HR	60
11	IP	60
12	JA	40
13	JH	60
14	KS	65
15	LS	50
16	MR	45
17	ML	45
18	MJ	60
19	MA	60
20	NL	45
21	NA	40
22	PH	60
23	RA	30
24	RY	50
25	SP	60
26	NR	50
27	SH	60
28	MS	50
29	HS	40
30	MI	50
31	RN	40
32	WN	50
33	FR	60
		1680
Mean		50,91

Pada tabel 3 di atas terlihat rata-rata belajar siswa sebelum diterapkannya metode *rosetta stone* sebesar 50,91 dengan kategori rendah. Dengan hasil tersebut, maka peneliti akan melakukan rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media *rosetta stone* melalui *dynamic immersion* pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris dikelas VII SMP Negeri 3 Padangsidempuan.

Hasil evaluasi siswa dalam pembelajaran kosakata mata pelajaran bahasa inggris pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 46,06% termasuk pada kategori rendah dan belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Siklus I dilanjutkan dengan siklus II dan berjalan dengan baik.

Peningkatan yang dialami siswa terjadi secara bertahap. Hal ini terjadi karena model pembelajaran dengan media *rosetta stone* baru pertama kali diterapkan, sehingga siswa pada

awalnya masih merasa bingung dengan aturan pelaksanaannya.

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki permasalahan pada refleksi siklus I adalah akan lebih memotivasi siswa untuk dapat menggunakan media *rosetta stone* dengan memberikan pengarahan secara mendalam. Tindakan dilanjutkan pada siklus II karena pada siklus I masih terdapat beberapa masalah.

Pada Siklus 2 hasil evaluasi yang didapat siswa dalam pembelajaran kosakata mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media *rosetta stone* meningkat menjadi 80%. Berikut tabel persentase evaluasi siklus I dan siklus II.

Tabel 4 Hasil Penilaian Evaluasi Siswa

Indikator	Siklus 1	Kategori Level	Siklus 2	Kategori Level
Match words to definitions	45,45	Rendah	86,36	Sangat tinggi
Complete sentences	47,73	Rendah	87,12	Sangat tinggi
Write definitions	48,48	Rendah	68,18	Sedang
Write original sentences	47,73	Rendah	78,03	Tinggi
Mechanics	40,91	Rendah	80,30	Tinggi
Rata-rata	46,06		80	

Begitu pula hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 5 Hasil Belajar Siswa

NO	Nama Siswa	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	AS	55	75	20
2	NS	55	70	15
3	YD	60	75	15
4	MS	55	65	10
5	FS	55	70	15
6	JM	65	80	15
7	AP	60	70	10
8	LH	70	80	10
9	DS	55	70	15
10	HR	60	70	10
11	IP	60	75	15
12	JA	60	65	5
13	JH	70	85	15
14	KS	70	90	20
15	LS	70	75	5
16	MR	55	60	5
17	ML	55	70	15
18	MJ	70	75	5
19	MA	70	80	10
20	NL	60	80	20
21	NA	60	65	5
22	PH	60	75	15
23	RA	50	60	10
24	RY	60	80	20
25	SP	60	80	20
26	NR	65	80	15
27	SH	70	85	15
28	MS	60	75	15
29	HS	55	60	5
30	MI	55	70	15
31	RN	65	70	5
32	WN	70	90	20
33	FR	70	80	10
		2030	2450	420
Mean		61,52	74,24	12,73

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa selama tindakan siklus 1 dengan nilai rata-rata 61,52. Rendahnya skor perolehan hasil belajar siswa pada siklus 1 diberikan dengan bimbingan yang lebih intensif yang berupa tutorial terbimbing dan pelatihan media pembelajaran *rosetta stone* yang dilakukan sebagai hasil refleksi pada setiap akhir

pembelajaran dan akhir siklus 1, siswa mulai berangsur-angsur dapat mengikuti pembelajaran dan pencapaian hasil semakin membaik. Hal ini dibuktikan oleh skor rata-rata tes akhir tindakan siklus 2 sebesar 74,24. Secara kuantitas terjadi peningkatan skor hasil belajar sebesar 12,73 dari siklus 1 ke siklus 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan media Rosetta Stone melalui dynamic immersion dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidimpuan.

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti dibawah ini.

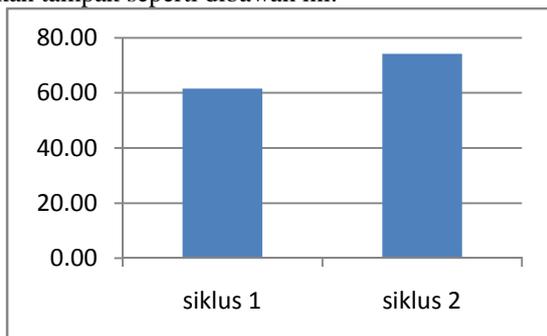


Diagram 1 Hasil Belajar Siswa

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh simpulan sebagai berikut penggunaan media Rosetta Stone melalui dynamic immersion dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidimpuan pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Selanjutnya, media Rosetta Stone melalui dynamic immersion dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penggunaan media Rosetta Stone melalui dynamic immersion, guru dan siswa secara otomatis memperoleh pengalaman mengajar dan belajar yang lebih baik dalam penggunaan teknologi.

5. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hayhoe, M. & Parker, S. 1994. *Who Owns English?* Philadelphia: Open University Press, Buckingham.
- Heinich, R. Dkk. 1993. *Instructional Media (and the new technologies of instruction)*. Memillan Publishong, New York.
- Murray, S. 2011. Declining participation in post-compulsory secondary school mathematics: students' views of and solutions to the problem. *Research in Mathematics Education*. 13(3): 269 – 285.
- Nunan, David. 1989. *Designing Task for the Communicative Classroom*. Cambridge University Press, New York.

Tarigan, H, G. 2011. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV. Angkasa, Bandung.