

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bab ini peneliti memaparkan teori-teori sebagai acuan dari landasan penelitian. Teori-teori yang terdapat pada bab ini berhubungan dengan kosakata, media pembelajaran, dan pemaparan mengenai aplikasi Duolingo

2.1.1 Kosakata

Kosakata dalam bahasa Korea dikenal dengan istilah Eohwi. Menurut Kim dalam Maulidiani (2020:7), kosakata merupakan kumpulan kata yang membentuk suatu bahasa atau bidang tertentu. Kosakata merupakan pembahasan tentang daftar kosakata yang digunakan dalam suatu lingkup tertentu dan sistem membentuk dan menyusun kosakata tersebut (Song, 2019:21). Kosakata sebagai elemen dasar setiap bahasa karena kosakata sangat diperlukan ketika pemelajar ingin menguasai 4 keterampilan yang harus dikuasai untuk belajar bahasa, seperti keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak atau mendengar. Tanpa adanya kosakata, sulit untuk berkomunikasi secara efektif atau mengungkapkan gagasan yang baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Untuk mendukung interaksi pembicara dalam berkomunikasi, kosakata menjadi penting karena dapat digunakan sebagai landasan dasar untuk menyusun sebuah kata-kata menjadi rangkaian kalimat yang baik. Artinya, keterbatasan dalam penguasaan kosa kata akan menyebabkan hambatan bagi pemelajar bahasa dalam mempelajari bahasa.

Hal ini pun selaras dengan yang dikemukakan oleh Seo (2019), bahwa :

“어휘는 언어 학습의 초석입니다. 탄탄한 어휘력이 바탕이 되지 않으면, 새로운 언어 습득의 목표는 달성될 수 없습니다. 어휘라는 '서 말의 구슬'을 모아야 문법의 도구로 꿰고 읽기와 쓰기 그리고 듣기까지 완성된 언어 능력이란 값진 보석을 획득할 수 있을 것입니다.”

Yang dapat dipahami dari kutipan di atas adalah kosakata merupakan dasar utama dalam pembelajaran bahasa. Tujuan memperoleh bahasa baru tidak dapat dicapai tanpa kemampuan kosakata yang memadai. Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang berdiri sebagai alat dalam keterampilan bahasa dalam membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

Menurut Tarigan (2011:2), kemampuan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki orang tersebut. Semakin kaya kosakata yang dikuasai, maka semakin besar kemungkinan orang tersebut terampil dalam berbahasa. Artinya, penguasaan kosakata seseorang menentukan kualitas berbahasa orang tersebut.

Menurut Scrivener dalam Dina (2019:7), kosakata membawa makna yang jauh lebih kuat dibandingkan dengan tata bahasa karena dapat menyampaikan pesan dengan kosa kata tanpa tata bahasa, tetapi tidak dapat berkomunikasi kecuali menggunakan kata-kata yang diperlukan dalam pola dan struktur. Jadi, pemelajar bahasa dapat berkomunikasi dengan orang lain jika mengetahui artinya meskipun tidak yakin untuk berkomunikasi dengan kalimat secara struktural. Tanpa tata bahasa, sangat sedikit yang dapat disampaikan, tanpa kosakata tidak ada yang dapat disampaikan (David Wilkins, dikutip dalam Dina, 2019:7).

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kosakata penting untuk memahami suatu bahasa agar dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan ataupun tertulis.

2.1.2 Penguasaan Kosakata

Penguasaan terhadap bahasa tidak dapat dipisahkan dari kosakata, karena kosakata merupakan elemen dasar penguasaan bahasa. Penguasaan kosakata adalah

kemampuan menggunakan kosakata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Mekalungi, 2018:12). Artinya, kemampuan dalam berbahasa baik lisan ataupun tulisan sangat ditentukan oleh kemampuannya mengolah kosakata sehingga akan menghasilkan bahasa lisan dan tulisan yang baik. Menurut Hornby dalam Alqahtani (2015), menyatakan bahwa: *defined the mastery of vocabulary as complete knowledge or complete skill*. Yang dapat dipahami dari kutipan diatas adalah penguasaan kosakata berarti pengetahuan lengkap atau keterampilan hebat yang membuat seseorang menguasai suatu bahasa. Tanpa pemahaman yang jelas tentang arti dan penggunaan kosakata, maka pembelajaran suatu bahasa tidak dapat dicapai. Diperlukan penguasaan kosakata yang memadai untuk meningkatkan komunikasi (Han, 2010:16). Terkadang pula ada kosakata yang sama namun memiliki beberapa arti. Oleh karena itu, pentingnya penguasaan kosakata supaya dapat memahami makna secara mendalam.

Penguasaan kosakata terbagi menjadi kosakata reseptif (수용 어휘) dan kosakata produktif (생산 어휘) (Han, 2010:16). Menurut Nation dalam Mert (2015:932), Kosakata reseptif mencakup kata-kata yang mampu diingat oleh seseorang dan dipahami melalui teks (membaca) atau suara (menyimak) pada sebuah kata. Sedangkan kosakata produktif mencakup kata-kata yang dapat dipilih seseorang untuk digunakan secara tepat dan akurat melalui bicara atau menulis (Nation dikutip dalam Mert, 2015:932). Menurut Nurgiyantoro dalam Wati (2020:387), Kosakata reseptif adalah kosakata yang digunakan pada saat kegiatan membaca dan menyimak diperlukan kemampuan pemahaman. Sedangkan kosakata produktif digunakan pada saat kegiatan menulis dan berbicara diperlukan kemampuan penggunaan kosakata.

Menurut Tarigan dalam Khoirun (2019: 9) Penguasaan kosakata secara umum dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu :

- 1) Penguasaan kosakata represif atau *decoding* adalah proses memahami apa yang telah dikatakan atau dituturkan orang lain. Represif yang dimaksud disini adalah menjelaskan sebagai penguasaan yang bersifat pasif atau pemahamannya hanya bersifat pemikiran.
- 2) Penguasaan kosakata produktif adalah proses mengkomunikasikan ide pikiran, dan perasaan melalui bentuk kebahasaan atau dengan arti lain memahami kosakata melalui penerapannya dalam suatu kalimat dan makna yang terkandung dalam kosakata menjadi jelas.
- 3) Penguasaan penulisan adalah saat dimana seseorang mampu memahami sebuah kosakata kemudian menerapkannya menjadi rangkaian kalimat, dan langkah selanjutnya adalah orang tersebut dapat menuliskannya, tetapi belum bisa menguasai penulisannya yang benar atau tidak sesuai aturan.

Menurut Cameron dalam Dea (2019: 11), ada lima langkah untuk membantu pemelajar dalam menguasai kosakata, yaitu :

- 1) Memiliki sumber untuk menamadukan dengan kosakata baru. Untuk menemukan kosakata baru pemelajar membutuhkan suatu sumber, sumber tersebut dapat berupa seperti gambar, foto dan lain sebagainya. Penggunaan gambar dapat membantu pemelajar mengenali kata baru karena gambar memudahkan pemelajar untuk mengingatnya.
- 2) Memahami gambaran yang jelas baik secara visual maupun suara ataupun keduanya yang akan membantu pemelajar dalam mengenali bentuk kosakata baru.

Gambaran yang jelas juga dapat membantu pelajar dalam mengenali dan menguasai kosakata baru yang sedang dipelajari.

- 3) Menurut Cameron dalam Dea (2019: 11), mengartikan kosakata baru sangat penting bagi seorang pelajar karena pelajar masih membutuhkan dorongan untuk memahami dan juga mengartikan kata dari bahasa asing. Mengartikan kata dapat membantu pelajar untuk menguasai kata yang sedang dipelajari.
- 4) Membuat ingatan yang kuat dengan memadukkan antara bentuk dan arti kata. Menurut Cameron dalam Dea (2019: 11) proses pembelajaran kosakata dimulai ketika seorang pelajar telah memahami kosakata baru yang dipelajari dan memperhatikan kata baru tersebut. Membuat ingatan yang kuat dengan kegiatan menghafal yang dilakukan secara rutin agar pelajar selalu mengingat dan menguasai kata tersebut.
- 5) Penggunaan kata. Penguasaan kata bahasa asing diperlukan pembiasaan dalam menggunakan kosakata. Penguasaan kosakata bahasa asing tidak hanya menggunakan kemampuan mengingat tetapi juga harus berlatih menggunakan kosakata tersebut.

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kosakata berkaitan dengan kata dan makna sedangkan penguasaan kosakata yang berarti pengetahuan yang komprehensif atau menyeluruh untuk mengenali dan memahami makna sebuah kata. Menguasai sebuah kata tidak hanya mengetahui tentang arti dan maknanya saja, tetapi juga tentang penggunaan kata tersebut, *semantic value*, dan lain-lainnya.

2.1.3 Pembelajaran

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Dimiyati, dkk dalam Sagala (2011:62), pembelajaran adalah kegiatan yang diprogramkan oleh guru dalam desain intruksional yang bertujuan untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Susanto (2013), pembelajaran adalah kombinasi dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik sedangkan mengajar secara intruksional dilakukan oleh pendidik. Jadi, pembelajaran merupakan penyederhanaan kata dari kata belajar dan mengajar.

Menurut Warsita dalam Nasution (2017:18), menjelaskan bahwa pengertian pembelajaran berlandaskan pada lima prinsip, yaitu:

- 1) Pembelajaran sebagai upaya untuk membawa perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung arti bahwa ciri utama proses pembelajaran adalah adanya perubahan perilaku dalam diri siswa.
- 2) Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung arti bahwa perilaku yang dihasilkan dari belajar mencakup semua aspek perilaku bukan hanya satu atau dua aspek saja.
- 3) Pembelajaran adalah sebuah proses. Prinsip ini mengandung arti bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang berkesinambungan dengan adanya langkah-langkah tindakan yang sistematis dan terarah.
- 4) Proses pembelajaran terjadi karena suatu alasan yang mendorong dan adanya tujuan yang ingin dicapai.

5) Pembelajaran adalah suatu bentuk pengalaman.

Berdasarkan dari uraian para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah usaha yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar agar tercapainya suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang akan berpengaruh pada perubahan tingkah laku, sikap, dan keterampilan ke arah yang lebih baik

2.1.4 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Menurut Arsyad (2017:8), media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam sebuah pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012:8), media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pengajar dan pemelajar dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efisien dan efektif. Menurut Indriana (2011:5), menjelaskan dan bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat untuk pengajar dan pemelajar dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017:19), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat, menumbuhkan motivasi dan rangsangan pada kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap pemelajar. Media pembelajaran juga dapat membantu pemelajar mengembangkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi.

Menurut Miarso (2011:458), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pemelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Suryani dan Agung (2012:15), media pembelajaran adalah perpaduan antara alat dan bahan atau perpaduan antara *software* dan *hardware* yang bisa digunakan untuk menyalurkan isi materi pembelajaran dari pengajar kepada pemelajaran secara individu atau kelompok, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penelitian, dan minat pemelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Berdasarkan dari uraian para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu dalam proses belajar yang dapat merangsang dan memfasilitasi pembelajaran sehingga materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2.1.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena pengajar dapat menyampaikan materi kepada pemelajar dengan cara yang lebih bermakna. Pengajar tidak hanya menyampaikan materi dengan kata-kata seperti ceramah, tetapi dapat membawa pemelajar untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara nyata. Menurut Sanjaya (2016:73), menjelaskan media pengajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1) Fungsi komunikasi

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan sehingga tidak ada kesulitan dan kesalahpahaman dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran memotivasi pemelajar untuk belajar. Dengan berkembangnya media pembelajaran, tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi juga

memudahkan pemelajar mendalami materi sehingga meningkatkan gairah semangat belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna. Pembelajaran tidak hanya menambah informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Mampu menyamakan persepsi setiap pemelajar sehingga memiliki kesamaan pandangan terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang pemelajar yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan maka media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan yang berbeda dari setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Di samping lima fungsi yang telah disebutkan di atas, Wahab (2015:221) menambahkan fungsi media pembelajaran sebagai :

1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Pada sisi lain ada materi pembelajaran yang tidak membutuhkan alat bantu, tetapi pada sisi lainnya ada materi pembelajaran yang sangat membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang dimaksud seperti gambar, grafik, globe, dan lain sebagainya.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar siswa tersebut berasal. Sumber belajar dibagi menjadi

lima kategori, yaitu manusia, buku, perpustakaan, media masa alam lingkungan dan media pendidikan. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar membantu pengajar memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan memperkaya pemahaman siswa.

Selain fungsi yang dijabarkan diatas, media pembelajaran memiliki peran penting dan membawa banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media yang bermanfaat dapat menunjang pembelajaran, sehingga mudah menerima materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Menurut Sanjaya (2016:70), memaparkan secara khusus beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu :

- 1) Memanfaatkan media untuk menampilkan objek atau peristiwa yang ada pada waktu tertentu saja. Misalnya, peristiwa gerhana, peristiwa berkembangnya ulat menjadi kupu-kupu, dan lain sebagainya.
- 2) Memanfaatkan media untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami. Konsep pembelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dijeaskan secara langsung bisa dikonkretkan atau disederhakan dengan memanfaatkan media pembelajaran.
- 3) Memanfaatkan media pembelajaran untuk menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Misalnya, membahas tentang bakteri, virus, binatang buas, benda-benda langit, dan sebagainya.
- 4) Memanfaatkan media pembelajaran untuk menampilkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat yang sulit diikuti. Misalnya, gerakan pesawat, pelari, gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna pada suatu zat, dan lain sebagainya.

- 5) Memanfaatkan media pembelajaran untuk menambah gairah dan motivasi belajar sehingga perhatian pemelajar terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Misalnya, materi pelajaran tentang polusi untuk menarik perhatian pemelajar pada topik tersebut, maka pengajar memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau limbah industri.

Adapun beberapa manfaat praktis media pembelajaran menurut Arsyad (2017:29) antara lain :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses, dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara pemelajar dan lingkungannya, dan memungkinkan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Misalnya, objek yang terlalu besar atau kecil yang sulit dilihat secara langsung, peristiwa langka dimasa lalu, kejadian atau percobaan yang membahayakan jika dipraktekan secara langsung, dan juga objek atau proses yang rumit dapat ditampilkan gambar, foto, film, video, dan lain sebagainya.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pengajar, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.1.6 Macam-Macam Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran ada bermacam-macam jenisnya. Menurut Sadiman (2018:28), mengemukakan beberapa macam media pembelajaran yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu :

- 1) Media grafis ternasuk ke dalam media visual yang memiliki fungsi untuk menyalurkan materi pembelajaran dari sumber ke penerima. Penerapannya melalui indera penglihatan. Materi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbo-simbo komunikasi visual. Contohnya, gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, kartun, poster, peta, globe dan lain sebagainya.
- 2) Media audio penerapannya melalui indera pendengar. Materi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auitif, baik verbal maupun non verbal. Contohnya, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, laboratorium dan sebagainya.
- 3) Media proyeksi diam memiliki kesamaan dengan media grafik, dalam arti media prokeysis diam menyajikan rancangan-rancangan visual. Contohnya, film bingkai, film rangkai, overhead, proyektor, dan prokektor opaque.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran pun semakin berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Arsyad (2017:31), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Teknoogi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik, dan

reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan dari kebanyakan materi pembelajaran lainnya.

- 2) Media hasil teknologi audio-visual adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol serupa. Contohnya, pemakaian proyektor film, pemakaian tape recorder, dan pemakaian proyektor visual yang lebar.
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan materi dan disimpan dalam bentuk digital. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* atau pembelajaran dengan bantuan komputer.
- 4) Media hasil gabungan adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan cara menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Memadukan beberapa jenis teknologi dianggap sebagai teknik yang paling canggih jika dikendalikan dengan komputer yang memiliki spesifikasi yang hebat.

2.1.7 Mobile Learning

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi dan model, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *e-learning* sebagai bentuk pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik dan media digital, ataupun *mobile learning*.

Mobile learning sebagai salah satu bentuk pembelajaran dengan menggunakan perangkat genggam. *Mobile learning* atau *M-Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile seperti PDAs, *mobile phone*, laptop dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran (Sutopo, 2012:175). Menurut K.Kim & C.Kim (2013), pembelajaran menggunakan *mobile learning* menyediakan lingkungan dimana pemelajar dapat mempelajari bahasa tanpa batas waktu dan ruang sehingga terjadi interaksi aktif antara *mobilephone* pemelajar serta tujuan pembelajaran tercapai.

Perkembangan perangkat mobile yang sangat tinggi, penggunaan yang relatif mudah dan harga yang semakin terjangkau dibandingkan dengan perangkat komputer pribadi, merupakan faktor penuntun yang memperluas penggunaan atau penerapan *mobile learning* menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang membentuk paradigma pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini pun selaras dengan yang dikemukakan oleh Jin, dkk (2019) “*Anytime-anywhere learning*” memungkinkan pemelajar secara potensial menciptakan pengalaman belajar mereka sendiri dengan mengakses berbagai materi, berinteraksi, berkolaborasi, penelitian, dan melakukan banyak hal tanpa batas ruang dan waktu.

Menurut (Kim:2020), pada artikelnya yang meneliti tentang pembelajaran bahasa Korea menggunakan *mobile learning* di Universitas China. Para pemelajar disana umumnya menunjukkan reaksi positif terhadap pembelajaran menggunakan *mobile learning*. Sebanyak 70,2% para pemelajar mengadopsi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan para pemelajar merasa ketika pembelajaran menggunakan *mobile learning* meningkatkan pengetahuan mereka khususnya keterampilan mendengar sebanyak 61,6% dan keterampilan kosakata sebesar 61,6%.

Keunggulan dari *M-Learning* adalah pemelajar mendapatkan akses ke materi, panduan, dan aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran yang bisa diakses di mana saja dan kapan saja. Pembelajaran dengan *M-Learning* menjadi semakin jelas dan mudah dipahami oleh pemelajar. Selain itu, pembelajaran dengan *M-Learning* membuat pembelajaran semakin menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Jika motivasi belajar sudah meningkat, maka efisiensi belajar bahasa asing akan meningkat juga (Cho:2007).

Menurut Abdul (2012:8) ada beberapa manfaat dari dua sudut pandang mengenai *mobile learning*, yaitu dari sudut pandang pemelajar dan pengajar. Dari sudut pandang pemelajar, *mobile learning* memiliki fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, pemelajar dapat mengakses materi pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Pemelajar juga dapat berkomunikasi dengan pengajar setiap saat guna untuk memantapkan penguasaan pembelajaran. Dari sudut pandang pengajar, akan lebih mudah melakukan pembaharuan materi pembelajaran. Waktu luang yang dimiliki relatif banyak, bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasan. Selain itu, pengajar bisa mengontrol kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan efektif. Menurut Cho (2007) ketika sedang mempelajari kosakata pada suatu bahasa perlunya menyesuaikan kosakata. Jika jumlah kosakata yang dipelajari terlalu banyak dan tidak relevan dengan apa yang dipraktikkan, maka hal tersebut akan memberatkan pemelajar bahasa dan mengurangi minat belajar. Perlunya mengontrol dan membatasi jumlah pembelajaran kosakata ketika ada banyak beban belajar dibidang lain.

Clark Quinn (2000) mengemukakan bahwa "*Learning is the intersection of mobile computing and elearning: accessible resources wherever you are, strong*

search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E-learning independent of location in time or space.”. Learners and mobility of learning” Yang dapat dipahami dari kutipan di atas adalah mobile learning merupakan alat yang dapat diakses dimana saja, digunakan sebagai sumber dalam mengakses informasi yang diinginkan, aksesibilitas yang kuat, kaya akan interaksi, memberikan dukungan penuh untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan tampilan awal yang berbasis *assesment*.

Menurut Majid dalam Junita (2019:606) terdapat 3 fungsi *mobile learning* pada kegiatan pembelajaran, yaitu :

1) *Suplemen* (tambahan)

Mobile learning berfungsi sebagai tambahan, yang dimaksud adalah pelajar dapat dengan bebas memilih apakah akan mengakses materi *mobile learning* atau tidak. Dalam hal ini, pelajar tidak memiliki kewajiban untuk mengakses materi *mobile learning*. Meskipun bersifat *opsional*, pelajar yang menggunakannya tentu akan mendapatkan tambahan pengetahuan.

2) *Komplemen* (pelengkap)

Mobile learning berfungsi sebagai pelengkap, yang dimaksud adalah materi diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima di kelas. Artinya, materi *mobile learning* ini diprogramkan sebagai materi reinforcement atau penguat bagi pelajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3) *Substitusi* (pengganti)

Mobile learning berfungsi sebagai pengganti, yang dimaksud adalah pelajar diberikan kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang diinginkan.

Pemelajar dapat memilih model pembelajaran dengan cara (1) Pembelajaran konvensional, (2) Mix yaitu penggabungan antara pembelajaran konvensional dan *mobile learning*, (3) Sepenuhnya menggunakan *mobile learning*.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *M-Learning* atau *Mobile Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan suatu alat sebagai sumber informasi yang diberikan kepada pemelajar dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja untuk mencapai pembelajaran yang efektif. *Mobile learning* dapat dimanfaatkan dan dikembang menjadi budaya belajar baru yang lebih modern.

2.2 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terhadap suatu aplikasi pembelajaran bahasa dalam pembelajaran kosakata yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian pertama adalah jurnal Sun Young Cho (2021) dengan judul "*Age and Korean Language Learners' Use of Mobile Applications*". Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori menurut Jin et al (2019) tentang mobile-assisted language learning (MALL), menurutnya MALL memungkinkan pembelajar berpotensi menciptakan pengalaman belajar mereka sendiri dengan mengakses berbagai materi multimedia, berinteraksi dengan segala usia dan belajar bersama. Penelitian ini menggunakan kuisisioner untuk menemukan karakteristik pembelajar bahasa Korea tentang penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa. Kuisisioner ini totalnya terdiri dari 55 item dibagi menjadi 4 bagian. Pada penelitian ini skala likert digunakan untuk menjawab kuisisioner ini. Bagian pertama adalah tentang latar belakang pembelajar bahasa Korea, seperti jenis kelamin, usia, asal negara, apakah pernah tinggal di Korea dan berapa lama, apakah mengikuti kursus bahasa Korea, tujuan belajar bahasa Korea, metode pembelajaran yang digunakan, dan kesulitan dalam belajar bahasa Korea.

Bagian kedua adalah tentang aplikasi yang digunakan untuk belajar bahasa Korea dan alasannya. Bagian ketiga adalah menggunakan aplikasi Duolingo atau tidak, rata-rata waktu penggunaan aplikasi dalam sehari dan alasan menggunakan aplikasi Duolingo. Bagian keempat adalah pengalaman menggunakan aplikasi Duolingo.

Hasil dari penelitian ini adalah terkumpul sebanyak 43 responden diantaranya 37 responden perempuan dan 6 responden laki-laki dengan negara asal terbanyak adalah Jepang (30), Amerika Serikat (4), Rusia (1), Argentina (1), Vietnam (1), dan 5 lainnya tidak menjawab. Responden yang berusia 20-an dan 30-an tidak banyak mengikuti kursus bahasa Korea, tetapi mereka lebih lama tinggal di Korea dibandingkan dengan responden yang berusia 40-an sampai 60-an. Ditemukan bahwa banyak dari responden merasa kesulitan dalam belajar bahasa Korea seperti kurangnya berinteraksi dengan penduduk asli Korea, tidak tahu cara belajar, dan kesulitan dalam memilih materi sesuai dengan tingkatannya. Perbandingan jumlah pengguna aplikasi pembelajaran bahasa berdasarkan usia 20-an dan 30-an, diketahui telah mencoba lebih banyak beragam aplikasi pembelajaran bahasa sebesar 4,86% dan usia 40-an lebih sedikit, yaitu sebesar 2,07%. Hal ini menunjukkan bahwa usia 20-an dan 30-an lebih aktif menggunakan *mobile learning* sebagai metode pembelajaran bahasa Korea daripada mereka yang berusia 40-an. Responden berusia 40-an memilih menggunakan TV daripada *smartphone*. Aplikasi *mobile learning* yang paling banyak digunakan adalah Papago, YouTube, Naver dan aplikasi *Duolingo* hanya sebagian kecil yang berjumlah 5 orang responden menggunakan aplikasi *Duolingo*. Aplikasi hiburan seperti YouTube dan Netflix sangat populer digunakan sebagai metode pembelajaran bahasa Korea pada usia 20-an dan 30-an. Penemuan ini cukup mengejutkan karena Netflix merupakan aplikasi yang tidak dirancang untuk pembelajaran bahasa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Haq, Irfan Faizul (2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Koskata (Mufradat) di UKM EASA IAIN Purwokerto”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *one group time series* dan hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn*. Populasi pada penelitian ini adalah anggota divisi bahasa Arab UKM EASA IAIN Purwokerto tahun 2020 sebanyak 17 orang.

Pada proses pemelitiannya dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama tema kosakata yang diujikan adalah tema kebudayaan, sesi kedua tema kesehatan dan sesi ketiga tema alat komunikasi. Pada sesi pertama, diberikan pretest untuk mengetahui nilai awal anggota UKM EASA. Setelah itu, anggota UKM EASA diminta untuk dapat menyelesaikan tantangan berupa *game* seperti, mencocokkan kata, tebak kata, pilih kata dan lain –lain. Terakhir diberikan posttest untuk mengetahui selisih yang didapat dari hasil sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Sesi kedua dengan tema kesehatan dan sesi ketiga dengan tema alat komunikasi juga diberikan tahapan yang sama. Hasil hipotesis dari penelitian ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak sehingga H_a dapat diterima, yang artinya membuktikan adanya perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* bahasa Arab sangat efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Arab.

Penelitian ketiga adalah jurnal dari Nusyamsiah, Erna (2021) dengan judul “*Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur*”. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart yang memiliki tiga tahap, yaitu *Planning Acting*; dan *Reflection*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta melalui penerapan media aplikasi duolingo. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta yang berjumlah 22 orang.

Pada kegiatan pra-siklus dilakukan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang memang sudah menjadi mata pelajaran wajib di sekolah tersebut. Pada tahap ini, selain melakukan pembelajaran kepada siswa, juga mengamati proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Dari kegiatan pra-siklus tersebut, diperoleh hasil ketuntasan belajar pada aspek keterampilan mengartikan kata dari 22 siswa hanya 2 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan pada aspek keterampilan membaca, siswa yang mendapat nilai di atas KKM sekitar 7 siswa. Setelah pra-siklus, selanjutnya dilakukan penelitian siklus I dengan materi “*Family*”. Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan pada akhir siklus I dapat disimpulkan bahwa pada aspek mengartikan kata, siswa yang telah tuntas sebanyak 11 siswa. Pada aspek membaca, siswa yang telah tuntas sebanyak 18 siswa. Pada aspek menulis, siswa yang telah tuntas sebanyak 16 siswa. Pada siklus II pada dasarnya sama dengan tindakan siklus I, yang

membedakan adalah adanya perubahan. Perubahan ini ada karena berasal dari hasil refleksi kelemahan-kelemahan pada tindakan siklus I. Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan pada akhir siklus II dapat disimpulkan bahwa pada aspek mengartikan kata, siswa yang telah tuntas sebanyak 22 siswa. Pada aspek membaca, siswa yang telah tuntas sebanyak 22 siswa. Pada aspek menulis, siswa yang telah tuntas sebanyak 21 siswa.

Jika dipersentasikan, hasil dari penguasaan kosakata Pada aspek mengartikan kata siklus II mencapai 91%, dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai 55%. Peningkatan yang diperoleh sekitar 36%. Pada aspek membaca siklus II mencapai 100%, dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai 82%. Peningkatan yang diperoleh sekitar 18%. Pada aspek menulis siklus II ini mencapai 95,5%, dibandingkan dengan siklus I yang hanya menyampai 72,7%. Peningkatan yang diperoleh sekitar 23,3%.

2.3 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian yang sebelumnya. Keaslian penelitian dimaksud untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dalam hal ini akan lebih mudah dipahami, jika peneliti menyajikannya dalam bentuk uraian.

Penelitian pertama adalah skripsi dari Haq, Irfan Faizul (2021) dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Koskata (Mufradat) di UKM EASA IAIN Purwokerto”*. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Fun Easy Learn efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini terlihat dari

hasil perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan kosakata bahasa arab sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Fun Easy Learn. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitiannya, dimana subjek yang peneliti ambil adalah Grup chat gongbu. Sedangkan persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran.

Penelitian kedua adalah jurnal dari Nusyamsiah, Erna (2021) dengan judul “*Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur*”. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi Duolingo dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil perbedaan yang signifikan antara hasil tes dari sebelum diberi tindakan dan sesudah diberi tindakan. Terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa pada tes tahapan siklus pertama dan kedua. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitiannya, dimana subjek yang peneliti ambil adalah Grup chat gongbu. Selain perbedaan pada subjek penelitian, ada juga perbedaan desain penelitian, dimana desain yang peneliti ambil adalah *one group pre test-post test* tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Persamaan pada penelitian ini adalah pembahasan tentang penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ketiga adalah jurnal Sun Young Cho (2021) dengan judul “*Age and Korean Language Learners' Use of Mobile Applications*”. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa usia 20-an dan usia 30-an lebih aktif menggunakan *mobile learning* sebagai metode pembelajaran bahasa Korea daripada mereka yang berusia 40-an. Hal ini terlihat dari hasil survei yang dilakukan, dimana usia 20-an dan usia 30-an lebih sering menggunakan metode pembelajaran dengan *mobile learning* daripada

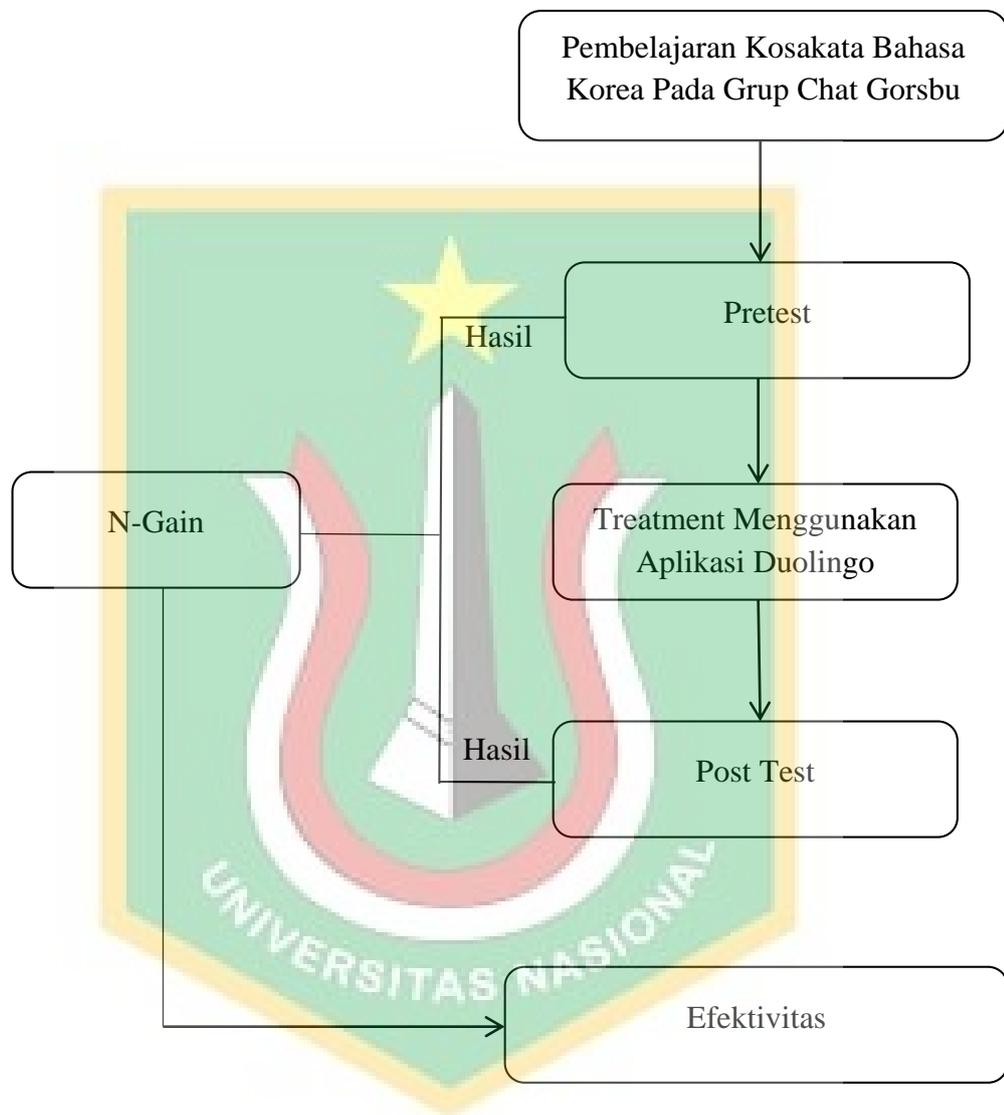
mereka yang berusia 40-an. Usia 40-an lebih sering menggunakan metode pembelajaran secara langsung dikelas atau tatap muka dengan *native speaker*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitiannya, dimana subjek yang peneliti ambil adalah Grup chat gongbu. Selain perbedaan pada subjek penelitian, ada juga perbedaan desain penelitian, dimana desain yang peneliti ambil adalah *one group pre test-post test*. Persamaan pada penelitian ini adalah pembahasan tentang penggunaan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran.

2.4 Kerangka Berpikir

Bahasa Korea adalah bahasa dengan tingkat kesulitannya sendiri. Selain itu, bahasa Korea memiliki bentuk penulisan sendiri yang disebut *Hangeul*. Dalam mempelajari sebuah bahasa hal utama yang harus dimiliki pelajar adalah penguasaan kosakata. Namun permasalahan yang sering terjadi dalam mempelajari kosakata adalah sulitnya mengingat kosakata tersebut yang menyebabkan pelajar sering lupa saat menghafal dan mengartikan kosakata. Penyebab ini menjadikan penguasaan kosakata tidak meningkat. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pelajar untuk peningkatan kosakata.

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara guna untuk menyampaikan materi. Penggunaan media yang bermacam-macam dalam pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar mengajar dan menjadi tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari suatu bahasa adalah aplikasi *Duolingo*. Menggunakan aplikasi *Duolingo* untuk mempelajari kosakata dapat membantu pelajar dalam membaca, melafalkan, dan mengartikan kosakata. Ada beberapa fitur pada aplikasi *duolingo* seperti kuis-kuis, mencocokkan kata dan lain sebagainya yang membuat aplikasi *Duolingo* menjadi

menarik untuk digunakan. Dengan demikian, penguasaan kosakata dapat meningkat. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :



2.5 Instrumen Penelitian dan Uji Instrumen Penelitian

Data kuantitatif dianalisis dengan bermacam-macam teknik statistik dapat diperoleh dengan berbagai macam cara. Misalnya dapat diperoleh dari tes-tes hasil belajar, pemberian angket, wawancara, observasi, daftar cocok, dan lain-lain. Untuk

mendapatkan data tersebut, tentu saja dipergunakan alat, atau yang dalam rangka penelitian disebut instrumen penelitian (Nurgiyantoro 2017:413). Dalam penelitian kuantitatif, instrumen penelitian memegang peran penting karena kualitas data yang diperoleh dalam penelitian ditentukan oleh kualitas instrumen yang dipergunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian tes. Instrumen penelitian seperti tes, haruslah memiliki kualifikasi tertentu yang memenuhi persyaratan ilmiah. Persyaratan kualifikasi itu paling tidak meliputi aspek validitas, reliabilitas, dan efektivitas butir-butir soal (Nurgiyantoro 2017:414).

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang ingin diukur (Ramadhani,dkk 2021:146). Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen yang digunakan, kemudian diperoleh dengan cara mengkorelasi setiap skor soal perbutir dengan total skor. Jika hasil korelasi yang diperoleh lebih besar daripada tabel nilai-nilai kritis r pada taraf signifikansi 5% atau 1%, maka instrumen tersebut dinyatakan valid (Nurgiyantoro 2017:416). Uji validitas butir soal dapat diperoleh dengan teknik korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

n = banyaknya sampel

x = skor perbutir

y = total skor soal masing-masing sampel

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dari waktu ke waktu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r = koefisien reliabilitas yang dicari

k = jumlah butir soal

σ_b^2 = varians butir-butir soal

σ_t^2 = varians skor tes

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas > 0,6 (Yuliardi 2017:104).

3. Analisis Butir Soal

Untuk mengetahui kualitas dan efektivitas tiap butir soal, diperlukan analisis butir soal. Analisis butir soal paling tidak akan melibatkan penghitungan indeks tingkat kesulitan dan indeks daya beda (Nurgiyantoro 2017:430).

a. Tingkat kesulitan/Tingkat kesukaran

Tingkat kesulitan atau tingkat kesukaran merupakan suatu pernyataan tentang seberapa sulit atau seberapa mudah sebuah butir

soal. Uji tingkat kesulitan atau kesukaran sebuah soal dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = tingkat kesulitan/kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa test

Menurut Nurgiyantoro (2017:432), kriteria tingkat kesulitan atau kesukaran sebuah soal berkisar antara 0,20-0,80. Kriteria 0,20-0,40 dinyatakan sulit, 0,41-0,60 dinyatakan sedang, dan 0,61-0,80 dinyatakan mudah.

b. Daya beda

Daya beda merupakan suatu pernyataan tentang seberapa besar daya sebuah butir soal dapat membedakan antara kelompok peserta tes dengan skor tinggi dan kelompok peserta tes dengan skor rendah. Untuk membedakan peserta tes ke dalam kelompok dengan skor tinggi atau rendah, jika jumlah peserta tes relatif kecil maka dapat dilakukan dengan membagi menjadi dua kelompok saja, yaitu masing-masing sebesar 50% dan sebaliknya jika jumlah peserta tes relatif banyak, dapat diambil sebagian saja, yaitu masing-masing sebesar 27,5% (Nurgiyantoro 2017:433). Uji daya beda sebuah soal dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$IDB = \frac{FKT - FKR}{n}$$

Keterangan :

IDB = daya beda

FKT = frekuensi jawaban benar kelompok peserta tes skor tinggi

FKR = frekuensi jawaban benar kelompok peserta tes skor tinggi

n = jumlah peserta kelompok tinggi atau rendah

Tabel 2.1 Kriteria Daya Beda Soal Menurut Kusaeri (2014:108)

No.	Range Daya Pembeda	Kategori	Keterangan
1.	0,40 – 1,00	Sangat baik	Tidak direvisi
2.	0,30 – 0,39	Baik	Tidak direvisi
3.	0,20 – 0,29	Cukup	Revisi
4.	0,00 – 0,19	Jelek	Revisi

2.6 Analisis Statistik Deskriptif

Ada 2 macam statistik yang digunakan dalam penelitian kuantitatif, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik yang akan digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif. Hasil perhitungan statistik deskriptif adalah untuk menggambarkan karakteristik, ciri atau keadaan kelompok subjek yang diteliti (Nurgiyantoro 2017:69). Analisis statistik deskriptif tidak dimaksudkan untuk melakukan inferensi-inferensi dari pengujian hipotesis. Namun, gambaran itu penting untuk diketahui karena memberikan informasi-informasi tertentu tentang keadaan suatu subjek yang dijadikan sampel (Nurgiyantoro 2017:69). Analisis deskriptif menggambarkan statistik data seperti *mean*, *sum*, *standar deviasi*, *variance*, *range*, dan lain-lain. Pada penelitian ini, untuk mengetahui hasil analisis statistik deskripsif dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0.

2.7 Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pada umumnya data hasil pengukuran mengikuti asumsi distribusi normal. Tetapi, suatu data ternyata tidak mengikuti asumsi itu bukanlah hal yang tidak mungkin terjadi. Untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh, maka dilakukan uji normalitas terhadap data tersebut (Nurgiyantoro 2017:115). Data berdistribusi normal merupakan sebuah persyaratan wajib yang harus dipenuhi. Jika sebuah data tidak berdistribusi normal, maka tidak bisa digarap dengan rumus statistik parametrik. Suatu data jika tidak berdistribusi normal bisa diperlakukan secara berbeda dengan statistik nonparametrik. Dengan demikian, sebelum dikenai rumus tertentu statistik, normalitas suatu data harus sudah diketahui. Jadi, uji normalitas data harus sudah dilakukan sebelum penerapan rumus statistik untuk uji hipotesis (Nurgiyantoro 2017:115). Pada penelitian ini, uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* versi 17.0. Kriteria untuk menentukan distribusi normal atau tidaknya adalah jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi tidak normal (Nurgiyantoro 2017:124).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data apakah antara dua kelompok atau lebih data memiliki varian yang sama atau berbeda. Dalam hal ini akan dilakukan analisis *One Way ANOVA*. Kriteria untuk menentukan uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka dinyatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Priyatno 2018:82).

2.8 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan sampel berpasangan atau disebut *paired sampel t-test*. Uji-t bertujuan untuk membandingkan dan membedakan atau melihat rata-rata sebuah populasi atau dua populasi apakah memiliki perbedaan yang signifikan. Pengujian hipotesis dalam penelitian satu perlakuan dapat diterapkan dengan uji-t. *Paired sampel t-test* merupakan teknik pengujian hipotesis yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel berpasangan atau membandingkan rata-rata dari satu kelompok yang di periksa pada dua titik berbeda dalam satu waktu (Ramadhani,dkk 2021:251). Perumusan hipotesis terlebih dahulu dilakukan sebelum uji hipotesis.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pretest dan posttest*

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara *pretest dan posttest*

Menurut Ghozali (2016), kriteria uji-t adalah :

1. Jika nilai signifikansi (sig) uji t $> 0,05$ berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. (Tidak adanya pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen)
2. Jika nilai signifikansi uji t $< 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. (Adanya pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen)

2.9 Uji N-Gain

Menentukan tingkat efektivitas suatu pembelajaran dapat dilakukan melalui analisis terhadap skor *normalized gain* $\langle g \rangle$. Uji N-Gain dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{T2 - T1}{SM - T1}$$

Keterangan

$\langle g \rangle$ = normalized Gain

T1 = skor pretest

T2 = skor posttest

SM = skor maksimal

Tabel 2.2 Kategori N-Gain menurut Hake dalam Kesumawati (2017:161)

Nilai N-Gain	Interpretasi
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

