

**PERBANDINGAN KEUNGGULAN ANTARA MEDIA *FLASH CARD* DAN
APLIKASI MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS III SDN 02 DAN 04
KAMPUNG MANGGIS PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:
RIAN ARDINATA
95964/ 2009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN SKRIPSI

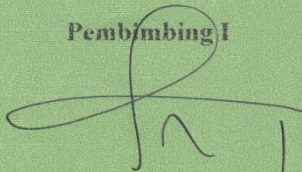
PERBANDINGAN KEUNGGULAN ANTARA MEDIA FLASH CARD DAN
APLIKASI MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS III SDN 02 DAN 04
KAMPUNG MANGGIS PADANG PANJANG

Nama : Rian Ardinata
NIM/BP : 95964/2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2015

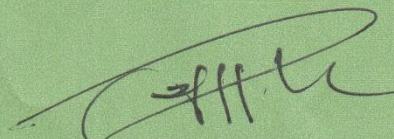
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Nurtain
NIP. 19410606 196504 1 001

Pembimbing II



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

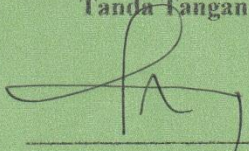
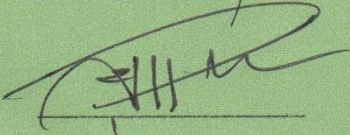
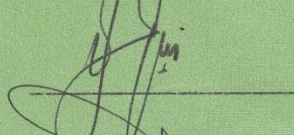
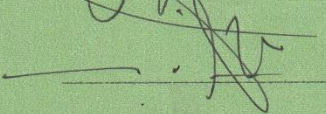
PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	:	Perbandingan Keunggulan Antara Media Flash Card Dan Aplikasi Multimedia Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SDN 02 Dan 04 Kampung Manggis Padang Panjang
Nama	:	Rian Ardinata
NIM/BP	:	95964 / 2009
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan
Jurusan	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. H. Nurtain NIP. 19410606 196504 1 001	
Sekretaris	: Drs. Zelhendri Zen, M. Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
Anggota	: 1. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
	2. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	3. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 20 Februari 2015



Yang menyatakan,

Rian Ardinata

ABSTRAK

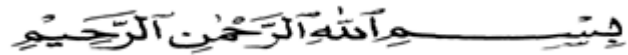
RIAN ARDINATA : Perbandingan Keunggulan Antara Media *Flash Card* Dan Aplikasi Multimedia Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SDN 02 Dan 04 Kampung Manggis Padang Panjang

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satu faktor inovatif pembelajaran yang tepat yaitu penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan dapat menyebabkan hasil belajar yang tinggi pula karena siswa mendapat pengalaman langsung dari pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan antara media *Flash Card* dan multimedia berbasis komputer terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa di kelas III SDN 02 dan SDN 04 Kampung Manggis Kota Padang Panjang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *Quasy experimental* dengan desain penelitian 2 kelompok eksperimen yang keduanya diberi perlakuan. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III SDN Komplek Kampung Manggis dengan jumlah siswa 64 siswa. Sebagai sampel penelitian dipilih 2 kelas dengan jumlah 41 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh berdasarkan tes hasil belajar, kemudian data tersebut di analisis dengan menggunakan t-tes.

Dari hasil penelitian didapat nilai rata-rata siswa kelas *flash card* 71,09 dan rata-rata nilai kelas multimedia 80.84. Hasil uji t diperoleh t_{hitung} yaitu 2,083 dan t_{tabel} yaitu 2,02. Dengan uji dua pihak dinyatakan t hitung diluar batas penerimaan hipotesis yaitu $-2,083 < 2,02 < +2,083$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan taraf nyata 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh positif secara signifikan dibanding penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SDN Kampung Manggis Kota Padang Panjang.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul **“Perbandingan Keunggulan Antara Media *Flash Card* Dan Aplikasi Multimedia Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SDN 02 dan 04 Kampung Manggis Padang Panjang** “ dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kesulitan, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dan berkat dari Allah SWT sehingga kesulitan tersebut dapat dihadapi. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Nurtain selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Zelhendri Zen, M. Pd selaku pembimbing II yang telah sabar, tekun, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku ketua Jurusan Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd, Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd dan Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku tim penguji ujian skripsi.

3. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Agus Harianto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 04 Kampung Manggis Kota Padang Panjang yang telah memberi izin penelitian.
5. Ibu Martanelli, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 02 Kampung Manggis Kota Padang Panjang yang telah memberi izin penelitian.
6. Ayah dan Ibu atas jasa-jasanya, kesabarannya, do'a, dan tidak pernah lelah dalam mendidik penulis semenjak kecil.
7. Kawan-kawan teknologi pendidikan BP 09 dan teman-teman kos walet 19 yang telah sangat mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi penulis.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati.

Padang, Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. LANDASAN TEORI.....	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Media Flash Card	9
3. Multimedia	12
4. Hasil Belajar.....	22
5. Bahasa Inggris Untuk Siswa SD	24
6. Standar Kompetensi Mata Pelajaran	25
B. KERANGKA KONSEPTUAL.....	26
C. HIPOTESIS	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Desain Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel.....	30
D. Prosedur Penelitian	31

E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	32
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	37
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan Hasil Penelitian.	44
D. Keterbatasan Penelitian	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Kompetensi Mata Pelajaran	26
2. Desain Penelitian.....	30
3. Populasi dan Sampel Penelitian	31
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	35
5. Distribusi Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas Flash Card	37
6. Distribusi Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Multimedia	39
7. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas Flash Card dan Kelas Multimedia	40
8. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelas Flash Card dan Kelas Multimedia.....	41
9. Hasil Pengujian Homogenitas Kelas Flash Card dan Kelas Multimedia ..	41
10. Data Hasil Belajar Perhitungan Nilai Kelas Flash Card dan Kelas Multimedia	42
11. Hasil Pengujian Hipotesis dengan t-test	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan flash card angka	12
2. Tampilan awal aplikasi multimedia	21
3. Pilihan menu aplikasi	21
4. Tampilan video pembelajaran	21
5. Permainan tebak angka	21
6. Pengenalan operasional hitung	22
7. Tampilan Quiz.....	22
8. Histogram Distribusi nilai Kelas Flash card	38
9. Histogram Distribusi nilai Kelas multimedia.....	39
10. Uji signifikansi hipotesis dua pihak	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	50
2. RPP Kelas Flash Card1.....	52
3. RPP Kelas Flash Card2.....	55
4. Kisi – Kisi Soal.....	58
5. Soal Evaluasi.....,	59
6. Lembar Jawaban.....	63
7. Kunci Jawaban.....	64
8. Konversi Nilai Tiap Butir Soal.....	65
9. Daftar Nilai Kelas Flash Card.....	66
10. Daftar Nilai Kelas Multimedia.....	67
11. Daftar Nilai berdasarkan Urutan Nilai Terkecil.....	68
12. Penentuan Kelas Interval Tabel.....	69
13. Perhitungan Mean dan Varians.....	71
14. Uji Normalitas Kelas Flash Card.....	73
15. Uji Normalitas Kelas Multimedia.....	75
16. Uji Homogenitas.....	77
17. Uji Hipotesis.....	79
18. Tabel Nilai Z.....	81
19. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors.....	82
20. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	83
21. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	84
22. Dokumentasi Penelitian.....	85

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan persaingan kini semakin ketat, namun semakin ketatnya perkembangan teknologi tidak membuat pencarian informasi dan media menjadi sulit, bahkan menjadikan pencariannya semakin mudah. Media komunikasi komputerisasi pun hampir semua menggunakan Bahasa Inggris. Maka agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa Internasional, ada baiknya mempelajari sedini mungkin. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang mulai diperkenalkan di Sekolah Dasar (SD). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal. Pada pendidikan awal ini para guru perlu memberikan fondasi yang kokoh untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Kualitas dan mutu pendidikan dasar selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena perubahan zaman yang terjadi baik secara nasional maupun global. Sehingga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Azhar Arsyad, 2011:2)

Pada proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan

sehingga pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang dianggap sesuai. Selain itu masih banyak aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain yaitu tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah “sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru” (Azhar Arsyad, 2011:15)

Pada pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, sering kali anak mengalami kesulitan untuk menyeberang dari bahasa yang telah dikenalnya sejak lahir kepada bahasa asing yang memiliki gramatika, kosa kata, dan ucapan yang sangat berbeda. Untuk menjembatannya penggunaan media yang tepat merupakan salah satu cara untuk membantu anak memahami bahasa asing tersebut.

Pada SDN 02 dan SDN 04 Kampung Manggis Padang Panjang Guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media *flash card*. Media *flash card* merupakan salah satu media visual yang berisikan kata-kata yang dilengkapi dengan gambar yang dapat merangsang daya imajinasi anak. Dengan menggunakan media *flash card*, penguasaan kosakata anak-anak akan lebih meningkat. Anak-anak juga mempunyai semangat untuk belajar karena media pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan belum biasa digunakan di kelas tersebut. Selain itu, media *flash card* dapat mempermudah anak didik untuk mengingat kata-kata atau kosakata karena anak-anak

berpartisipasi langsung pada pembelajaran tersebut. Namun dalam *flash card* memiliki kelemahan yaitu hanya terdiri 2 komponen , yaitu gambar dan teks, dalam hal ini peneliti akan memperkenalkan multimedia berbasis komputer yang menggunakan komponen gambar, suara, teks video, dan animasi. Kedua media ini akan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu dalam materi pengenalan kosakata.

Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak, yaitu dengan program – program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*). Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkembangkan minat, kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak – anak tertarik untuk belajar. Salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak adalah bahasa Inggris. Dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini diharapkan nantinya anak – anak dapat menguasai dan berkomunikasi secara lancar dengan menggunakan bahasa Inggris tersebut. Untuk memudahkan penyampaian materi (bahasa Inggris) kepada anak, maka pendidikan yang diberikan dikemas dalam bentuk multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat perbandingan dari dua media untuk mengetahui mana yang lebih unggul dan tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta penting dilakukan penelitian dengan

judul **“Perbandingan Keunggulan Antara Media *Flash Card* Dan Aplikasi Multimedia Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SDN 02 Dan 04 Kampung Manggis Padang Panjang ”.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih banyak siswa kelas III SDN 02 dan SDN 04 Kampung Manggis Padang Panjang yang kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata Bahasa Inggris .
2. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Untuk lebih mempertajam permasalahan maka peneliti membatasi pada masalah:

Membandingkan hasil belajar siswa kelas III SDN 04 Kampung Manggis yang menggunakan media flash card dengan siswa kelas III SDN 02 Kampung Manggis yang menggunakan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran kosakata mata pelajaran Bahasa Inggris.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Manakah yang lebih tinggi hasil belajar siswa III SDN 04 yang menggunakan media *flash card* dan siswa kelas III SDN 02 yang

menggunakan aplikasi multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran

Bahasa Inggris ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan multimedia berbasis komputer dibanding menggunakan flash card pada mata pelajaran bahasa inggris Kelas III SDN 02 dan SDN 04 Kampung Manggis Padang Panjang.
2. Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa kelas III SDN 02 & 04 Kampung Manggis Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Sebagai Informasi bagi guru tentang penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN 02 dan SDN 04 Kampung Manggis Kota Padang Panjang.
2. Diharapkan siswa nantinya mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sebagai pengalaman meneliti bagi penulis dan sekaligus mengaplikasikan pengetahuan yang menunjang terhadap pelaksanaan penelitian ini