

## PENGGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR

Dadan Jauhara<sup>1\*</sup>, Iskhak<sup>2</sup>

<sup>1</sup>MAN 6 Ciamis

<sup>2</sup>Universitas Galuh Ciamis

\*Alamat email: [danjauhara@gmail.com](mailto:danjauhara@gmail.com)

### ABSTRAK

Artikel ini meneliti persepsi siswa tentang penggunaan multimedia (audio-video) yang dirancang untuk mengajarkan kosakata yang berkaitan dengan hewan kepada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Banjar. Dalam penelitian ini, terdapat 16 siswa sekolah dasar untuk menjawab angket berdasarkan pengalaman mereka dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris menggunakan multimedia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan dari checklist siswa dengan menggunakan angket, observasi kelas, dan wawancara. Angket dianalisis berdasarkan persepsi siswa. Data dianalisis secara berkelanjutan mulai dari proses penelitian maupun di akhir pengumpulan data (*ongoing process*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mempunyai persepsi positif terhadap penerapan multimedia dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris. Gambar dan suara yang dihasilkan video membantu mereka dalam memahami kosakata baru. Para siswa dapat menentukan nama hewan berdasarkan suara yang dihasilkan, dan mereka dapat mengidentifikasi nama hewan berdasarkan ciri-cirinya, seperti: ukuran tubuh, warna kulit, habitat hewan, dan bentuk fisik (misalnya hidung, mata, kaki, sayap, dll).

**Kata Kunci:** gambar; kosakata; multimedia; suara; video

### ABSTRACT

*This article investigated the students' perception on the implementing of multimedia which was designed to teach vocabulary related to animals to young learners of English as a foreign language (EFL). This study has taken place in one state primary school in Kota Banjar. In this study, 16 students of primary school were asked to respond the questionnaire based on their experience in learning vocabularies using multimedia. This study employed qualitative research under a case study. The data collected from students' checklist by using questionnaire, class observation, and interview. Questionnaires were analyzed in term of students' perception. The data were analyzed in ongoing process. The results indicated that the participants have a positive perception on the implementation of multimedia in teaching vocabularies of animals. Image and sound that are produced by the video help them in understanding the words. They can mentioned animals' name based on the sound their produced, and they can identify animals' name based on its features, such as size of the body, skin colour, animals' habitats, and physical shape (e.g. nose, eyes, legs, wings, etc.).*

**Keywords:** image; vocabulary; multimedia; sound; video

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## **I. PENDAHULUAN**

Penguasaan kosakata sesuai dengan konteks merupakan inti pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah dasar. Mempelajari kosakata secara tidak langsung berarti mempelajari tata bahasa. Penggunaan kosakata merupakan bagian dari proses mengenal kata, mengeja, membaca, menterjemahkan, dan memahami makna kata (Baumann, 2009). Dalam mengajarkan kosakata bahasa asing, guru harus memilih cara agar proses penagajaran dan pembelajaran lebih menarik, dengan demikian guru perlu membekali diri dengan metode pengajaran yang tepat. Namun, media ajar juga diperlukan untuk membantu performa guru dalam mengajar. Salah satu media ajar yang dapat digunakan oleh guru agar menarik minat serta meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan multimedia. Multimedia yang dimaksud adalah berupa media audio visual yang menarik yang dapat digunakan untuk mempertajam pemahaman dan penguasaan kosakata siswa (Banye, 2006). Dalam konteks pembelajaran kosakata siswa, media video visual harus berbentuk animasi kartun, karena disukai oleh siswa, lucu, dan menyenangkan. Melalui multimedia, siswa akan terbantu dalam memahami kosakata, teks, pengucapan, maupun mendengarkan bahasa asing.

Dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, saat ini sebagian besar guru telah menggunakan komputer dan internet guna membantu proses pengajaran skill berbahasa Inggris termasuk meningkatkan penguasaan kosakata. Sejak awal sejumlah besar praktisi telah sepakat bahwa teknologi yakni berupa multimedia yang ditampilkan melalui komputer yang terkoneksi dengan internet memiliki potensi besar digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris (Levy, 1997; Muyskens, 1997; Pennington, 1996; Warschauer, 1996; Warschauer & Healey, 1998) dikutip dalam (Al-Seghayer, 2001). Sebagian besar penelitian terdahulu menegaskan bahwa penggunaan multimedia dapat berkontribusi terhadap peningkatan kosakata siswa, yang mana secara aspek psikologis sesuai dengan perkembangan usia siswa yang harus menyenangkan, memotivasi, dan menstimulasi. Selain itu multimedia menggabungkan audio dan visual serta memberikan konteks yang penuh makna dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa, khususnya siswa di sekolah dasar. Secara kognitif multimedia dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak dan memberikan informasi terkini multimedia animasi kartun terkait kosakata baru yang sedang hits digunakan (Mulyono et al., 2023). Secara sosial, dapat menjadi pengalaman sosial bagi siswa, sehingga dapat mengasah skill berbahasa Inggris siswa yang sesuai dengan kondisi sosial pada saat ini (Brewster et al., 2003).

Penelitian ini didasarkan pada temuan-temuan penelitian terdahulu yang mengindikasikan potensi penggunaan multimedia dalam pengajaran kosakata di sekolah dasar. Motivasi penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap pembelajaran kosakata yang difasilitasi oleh multimedia. Multimedia dalam konteks ini merujuk pada pemanfaatan perangkat keras seperti komputer pribadi atau laptop, proyektor digital, dan pengeras suara, dengan materi pembelajaran yang diakses dari internet. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berkorelasi dengan peningkatan motivasi, kesenangan, dan kebahagiaan siswa dalam pembelajaran kosakata. Hal ini diyakini karena multimedia menyediakan representasi

visual, auditori, dan objek nyata, sehingga memungkinkan siswa terhubung dengan konteks dunia nyata atau imajiner (Brewster et al., 2003). Kapabilitas komputer dalam memanipulasi, menyeleksi, dan menyajikan berbagai komponen sensorik dipandang sebagai faktor kunci dalam efektivitas multimedia (Al-Seghayer, 2001).

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman mengenai implementasi multimedia dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Secara spesifik, studi ini mengeksplorasi dampak penggunaan multimedia pada perolehan kosakata siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan peneliti lain yang tertarik mengembangkan strategi pengajaran kosakata berbasis multimedia dalam konteks pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini mengkaji persepsi siswa di salah satu sekolah dasar di Kota Banjar melalui penggunaan multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

Penguasaan kosakata merupakan komponen krusial dalam pembelajaran bahasa asing. Studi-studi empiris terkini secara konsisten mengonfirmasi bahwa intervensi pengajaran kosakata yang terstruktur dan relevan memberikan dampak positif terhadap perolehan bahasa asing, khususnya pada peserta didik usia sekolah (Linse, 2005). Dalam konteks pengajaran kosakata bahasa asing kepada anak-anak, perlu diperhatikan bahwa peserta didik sedang dalam tahap perkembangan kosakata bahasa ibu dan proses internalisasi konsep. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kosakata bahasa asing menjadi proses yang kompleks (Brewster et al., 2003). Meskipun demikian, pendidik dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, serta mengimplementasikan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Selain itu, pendidik perlu menguasai teknik-teknik efektif dalam menyajikan input bahasa yang dapat dipahami dan memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik.

Studi-studi empiris terdahulu telah mengonfirmasi peran signifikan teknologi komputer dan platform web dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing (Hacken, 2003; Quesada Pacheco, 2005, 2006; Reinders & Lewis, 2005, dalam (Cameron, 2021)). Keunggulan pemanfaatan materi berbasis web dalam konteks pembelajaran bahasa, baik dalam setting kelas maupun pembelajaran mandiri, tidak hanya didasarkan pada aksesibilitas dan kemudahan penggunaan, tetapi juga pada kemampuan platform tersebut dalam menyajikan input audio-visual yang beragam. Hal ini menjadi semakin relevan dalam konteks pembelajaran kosakata, di mana visualisasi materi pembelajaran terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui aktivasi multi-indra (Padwika et al., 2023). Secara empiris, peningkatan jumlah indera yang terlibat selama proses pembelajaran berkorelasi positif dengan peningkatan kualitas hasil belajar (Cameron, 2021).

Integrasi elemen visual dan auditif dalam format video pada materi pembelajaran kosakata berbasis web menawarkan keunggulan efisiensi temporal dan kognitif dibandingkan metode konvensional. Kontekstualisasi kosakata melalui representasi visual, sebagaimana ditegaskan oleh Cameron (2021), merupakan strategi pedagogis yang efektif. Penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan citra digital dalam

platform web berkorelasi positif dengan hasil pembelajaran yang signifikan (Padwika et al., 2023). Lebih lanjut, penyajian kosakata yang dikontekstualisasikan secara visual dan disertai dengan pengucapan auditif berpotensi memperkuat proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang, khususnya pada siswa sekolah dasar yang memiliki kapasitas memori fotografis yang kuat. Selain itu, seperti yang ditekankan oleh Cameron (2021), intervensi pengajaran yang tepat dalam konteks bermakna memungkinkan siswa sekolah dasar mencapai pengucapan yang mendekati *native speaker*.

Studi komparatif yang dilakukan oleh Snyder & Colón (1988) menginvestigasi pengaruh penggunaan alat bantu audio-visual terhadap perolehan bahasa kedua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerima intervensi audio-visual tambahan menunjukkan kinerja retensi kosakata yang superior. Sejalan dengan temuan ini, Neuman & Koskinen (1992) menemukan data bahwa video dengan teks suara menyediakan konteks semantik yang diperkaya, di mana modalitas visual dan auditif secara sinergis memperkuat pemaknaan kosakata. Temuan mereka mengindikasikan bahwa pembelajaran dan retensi kosakata optimal dicapai melalui multimedia.

Konsisten dengan temuan-temuan tersebut, Jacobs (1994) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia merupakan strategi efektif dalam memfasilitasi penguasaan kosakata bahasa kedua siswa. Green & Brown (2002) menyoroti fungsi program multimedia dalam memfasilitasi konstruksi koneksi referensial antara sistem representasi mental verbal dan visual siswa. Koneksi ini lebih mudah terjalin ketika materi verbal dan visual disajikan secara simultan. Selanjutnya, Davis & Lyman-Hager (2008) mengeksplorasi kemampuan dan sikap siswa terhadap pembacaan bahasa Inggris berbasis computer dan web. Hasil penelitian menunjukkan sikap positif siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Hal ini selanjutnya didasarkan pada tiga faktor: (a) fasilitasi pemahaman teks koheren melalui minimisasi gangguan proses pembacaan akibat pencarian kamus konvensional; (b) peningkatan otonomi siswa dalam menemukan definisi tanpa bantuan eksternal; dan (c) penyediaan konten yang lebih komprehensif dibandingkan penggunaan kamus tradisional.

### III. METODE PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus bertujuan memberikan pemahaman mendalam dan kontekstual terhadap fenomena, peristiwa, atau individu tertentu. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi kompleksitas dan nuansa yang mungkin terlewatkan oleh pendekatan lain (Creswell, 2003; Yin, 2009). Penelitian ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan pendekatan studi kasus sebagai berikut: (a) fokus eksploratif dan deskriptif, (b) pengumpulan data dalam setting alami, (c) penekanan pada peran peneliti sebagai instrumen utama, dan (d) analisis induktif yang bersifat awal dan berkelanjutan. Pendekatan ini juga memungkinkan penggunaan beragam metode pengumpulan data, yaitu kuesioner, wawancara, dan observasi. Hal ini memungkinkan pembaca untuk memahami konteks penelitian secara detail dan mendalam (Bogdan & Biklen, 2003; Fraenkel et al., 2012; Marshall & Rossman, 2006).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Banjar. Alasan dilakukannya penelitian di tempat ini adalah: pertama, akses ke lokasi penelitian relatif mudah terjangkau. Kedua, guru bahasa Inggris yang mengajar di sekolah tersebut bersedia dan kooperatif dalam mendukung kegiatan penelitian ini, sehingga aksesnya relatif mudah. Selain itu, telah terbangun hubungan yang baik antara peneliti dan partisipan, sehingga memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih natural.

### **Target/Subjek Penelitian**

Penelitian ini menetapkan sampel dengan menggunakan *purposive sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penilaian pribadi untuk memilih partisipan. Peneliti berasumsi bahwa ia dapat menggunakan pengetahuannya tentang populasi untuk menilai apakah suatu sampel tertentu akan mewakili atau tidak (Fraenkel et al., 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 16 siswa dari salah satu SD Negeri di Kota Banjar. Ke-16 siswa terdiri dari 10 laki-laki dan 6 perempuan. Masing-masing siswa sudah belajar bahasa Inggris di lingkungan formal setidaknya selama satu tahun. Mereka belum fasih berbahasa Inggris.

### **Prosedur**

Siswa diminta untuk berpartisipasi dalam penelitian melalui guru bahasa Inggris. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. **Perizinan:** Memperoleh izin dari pihak sekolah.
2. **Intervensi:** Melaksanakan sesi pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan multimedia, di mana peneliti berperan sebagai partisipan pengamat.
3. **Pengumpulan Data:** Mengumpulkan data persepsi siswa melalui angket dan wawancara.
4. **Analisis Data:** Menganalisis data secara kualitatif untuk mengidentifikasi tema-tema yang relevan.
5. **Pelaporan:** Menyusun laporan penelitian yang memuat temuan dan kesimpulan.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini diambil dari proses pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, lembar observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk menanyakan persepsi siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran di kelas. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk mengkonfirmasi atau memastikan kembali jawaban subjek yang diisi dalam angket sesuai atau tidak. Adapun bahan ajar untuk proses belajar mengajar diambil dari internet. Materi terdiri dari teka-teki, video, dan gambar.

1. **Teka-teki (Riddle):** Teka-teki hewan berima menantang siswa untuk membuat hubungan antara suara dan huruf. Dengan ilustrasi yang cerah dan penuh warna, hal

ini membantu mendorong kesadaran fonemik yang merupakan salah satu kunci keberhasilan membaca.

2. **Video:** bahan ajar berupa video dalam penelitian ini diunduh dari platform media sosial dan situs web berbagi video daring milik Google, yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video yaitu *youtube* ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)).
3. **Gambar:** gambar binatang diambil dari internet. Pemilihan dan penggunaan gambar mempertimbangkan tiga kualitas yang harus dimiliki gambar jika digunakan untuk melibatkan siswa dan berguna secara linguistik. Pertama, gambar-gambar tersebut harus sesuai tidak hanya untuk tujuan yang ada tetapi juga untuk kelas yang digunakan. Kedua, gambarnya harus terlihat jelas. Ketiga, gambar dapat digunakan berkali-kali.

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, untuk menganalisis persepsi atau sikap siswa terhadap penerapan multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris diukur dengan menggunakan skala Likert. Analisis data penelitian ini dilakukan secara *on going* selama pembelajaran dan pada akhir penelitian. Analisis data yang sedang berlangsung (*on going*) terutama didasarkan pada data yang bersumber dari catatan observasi, angket, dan wawancara. Data dari angket dan wawancara ditranskrip, dikategorikan, dan diinterpretasikan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Seluruh angket dianalisis secara bertahap, dengan cara: pertama masukkan pertanyaan kuesioner ke dalam kategori kemudian analisis tematik dikembangkan. Triangulasi sumber data akan dilakukan untuk membedakan dan membandingkan seluruh data yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan validitas kesimpulan penelitian (Hambali et al., 2024).

### Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan yang harus diatasi jika penelitian ini ingin diduplikasi. Keterbatasan meliputi jumlah subjek penelitian, instrumen pembelajaran. Angket, meskipun merupakan instrumen yang efisien secara waktu, mungkin bukan cara terbaik untuk memperoleh data otentik. Angket yang digunakan untuk penelitian ini hanya menguji tujuh item dan tidak menghilangkan semua aspek yang mempengaruhi persepsi siswa mengenai penerapan multimedia dalam pengajaran kosakata. Memberikan angket kepada siswa sekolah dasar agak beresiko karena kurangnya pengetahuan dan persepsi mereka terhadap konteks penelitian. Namun dalam menangani masalah ini, peneliti membimbing siswa untuk melakukan *checklist* angket, peneliti memberikan penjelasan jika siswa kurang memahami pertanyaan tertentu dalam angket.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian atau temuan penelitian yang ditemukan dalam penelitian ini dan menunjukkan kesesuaiannya dengan pertanyaan penelitian dan landasan teoritis. Temuan-temuan ini diklasifikasikan ke dalam tiga kategori besar.

Pertama, pembahasan mengenai temuan sikap siswa terhadap penerapan multimedia dalam pengajaran kosakata. Kedua, persepsi siswa terhadap cara metode pengajaran guru, Ketiga, kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan multimedia. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, persepsi siswa terhadap penerapan multimedia dalam pengajaran kosakata ditemukan dalam data yang diuraikan sebagai berikut.

#### 4.1 Sikap siswa terhadap penggunaan multimedia dalam pengajaran kosakata

Menjawab pertanyaan penelitian pertama, “**Bagaimana sikap siswa terhadap penggunaan multimedia dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris tentang binatang?**” Adapun respon dari pertanyaan penelitian pertama dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Sikap Siswa terhadap penggunaan multimedia dalam pengajaran kosakata**

No.	Pertanyaan	Pernyataan			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai belajar kosakata bahasa Inggris menggunakan multimedia.	7 43.75%	9 65.25%	-	-
4.	Gambar yang ditampilkan pada proyektor digital membantu saya memahami objek dan mengingat kosa kata.	7 43.75%	9 56.25%	-	-
5.	Suara yang dihasilkan video membantu saya memahami objek dan cara mengucapkan kata tersebut.	7 43.75%	6 37.5%	3 18.75%	-
6.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris jika guru menggunakan multi media dalam mengajar bahasa Inggris.	7 43.75%	7 43.75%	2 12.5%	-

Data dari angket di atas secara umum menunjukkan bahwa semua siswa pada dasarnya terlihat memiliki perasaan positif terhadap penggunaan multimedia. Perasaan siswa dapat dilihat pada tabulasi angket. Sebagian besar dari mereka (43,75% sangat setuju) dan (65,25 setuju) bahwa penggunaan multimedia (audio dan video) membuat mereka senang dalam mempelajari kosakata (hewan). Kegembiraan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan multimedia membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris (43,75% setuju) dan (43,75% sangat setuju). Hal ini sejalan dengan pendapat [Canning-Wilson & Wallace \(2000\)](#); [Davis & Lyman-Hager \(2008\)](#) bahwa siswa menyukai pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan video dan memiliki sikap positif terhadap penerapan multimedia (audio video) dan [Neuman & Koskinen \(1992\)](#) menyatakan bahwa video dengan teks dengan suara memberikan konteks yang diperkaya secara semantik.

Namun, terdapat dua siswa (12,5% tidak setuju) yang menyatakan bahwa pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan multimedia tidak mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris. Hal ini dapat disebabkan oleh budaya dalam mempelajari kosakata. Mereka terbiasa belajar secara tradisional

dengan gurunya, dan mereka mengatakan bahwa multimedia tidak terlalu berdampak dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

Selain itu, teknologi telah mengubah cara guru dan siswa dalam menampilkan hal-hal yang mereka sampaikan dalam proses belajar pembelajaran di kelas. Sebagai contoh, penggunaan multimedia di kelas digunakan untuk mempertajam kesadaran siswa akan persamaan dan perbedaan serta meningkatkan pemahaman kosakata (Banye, 2006). Hal ini menunjukkan bahwa media ajar berguna untuk meningkatkan pemahaman membaca dan mendengarkan. Terkait dengan itu, penelitian ini menemukan bahwa dalam memahami objek dan mengingat kata-kata, seluruh siswa setuju (43,74% sangat setuju dan 56,25% setuju) bahwa multimedia berupa gambar yang ditampilkan pada proyektor digital membantu mereka mempelajari kosakata. Hasil ini sejalan dengan Brewster et al., (2003) bahwa kombinasi suara dan penglihatan serta menyediakan konteks penuh untuk bahasa akan membuat siswa melihat bahasa Inggris lebih mudah dipahami, diakses, dan diingat. Sementara Snyder & Colón (1988) mengklaim bahwa siswa yang diberi alat bantu audio-visual tambahan dalam belajar memiliki kinerja retensi kosakata yang jauh lebih baik.

Selanjutnya, siswa memperoleh input berbahasa dari hasil mendengarkan antara satu sama lain dan dari proses pengajaran di kelas. Sudah menjadi hal yang lumrah bagi guru dan siswa untuk mendengarkan materi audio yang direkam pada alat perekam. Namun, materi rekaman kini tersedia (seperti materi video) dalam format digital seperti WAV dan MP3, MP4 (Padwika et al., 2023). Artinya secara praktis, guru dan siswa dapat memutar materi langsung dari komputer. Hal ini telah merevolusi akses mendengarkan, terutama bagi pendengar individu seperti siswa. Dari hasil penelitian sekarang terungkap bahwa sebagian besar siswa (81,25%) mempunyai persepsi positif bahwa suara yang dihasilkan dari video membantu mereka dalam memahami objek dan cara mengucapkan kosakata. Hal ini relevan sebagaimana pendapat Cameron (2021), bahwa siswa dapat mencapai pengucapan yang optimal sebagaimana *native speaker* jika mereka diajari dengan tepat dalam konteks yang bermakna. Senada dengan pendapat sebelumnya, Hidayat et al., (2022) menguatkan bahwa jika kosakata yang diajarkan dikontekstualisasikan dengan gambarnya, dan disajikan dengan pengucapan yang tepat, kemungkinan besar kosakata tersebut dapat diingat oleh siswa dalam jangka panjang.

Namun terdapat (18,75%) siswa yang tidak setuju bahwa suara yang dihasilkan dari video mempengaruhi pemahaman mereka terhadap kemampuan kosakata. Mereka mengatakan bahwa sikap tersebut disebabkan oleh suara yang dihasilkan kurang jelas. Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa kualitas suara yang buruk dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mendengarkan kosakata yang didengar, sehingga kemampuan penguasaan kosakata mereka tidak optimal.

#### 4.2 Persepsi siswa terhadap metode pembelajaran guru

Pertanyaan penelitian selanjutnya, “**Bagaimana persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas dalam mengajarkan kosakata dengan menggunakan multimedia?**” Adapun respon dari pertanyaan penelitian kedua dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Persepsi siswa terhadap metode pembelajaran guru**

No.	Pertanyaan	Pernyataan			
		SS	S	TS	STS
2.	Saya dapat memahami materi yang diajarkan guru dengan menggunakan multimedia	9 56.25%	7 43.75%	-	-
3.	Cara guru mengajar bahasa Inggris membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.	8 50%	6 37.5%	2 12.5%	-

Kemajuan teknologi telah memberikan peluang besar bagi guru dan siswa untuk mengakses informasi dengan lebih mudah dan efektif. Dari respon siswa di atas, diketahui bahwa multimedia dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar. Sejalan dengan kemajuan teknologi, guru harus dapat meningkatkan kompetensinya dalam metodologi pengajaran, literasi komputer, dan pemanfaatan perangkat teknologi lainnya. Guru hendaknya tidak memaksakan untuk menggunakan teknologi tinggi sebagai alat bantu pengajaran jika siswa tidak tertarik untuk menggunakan teknologi tersebut. Hal ini dapat mematahkan motivasi belajar mereka dan mempersulit pikiran mereka (Green & Brown, 2002). Berdasarkan prinsip yang dikemukakan oleh Green & Brown (2002) dalam pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan multimedia, guru berhasil memotivasi siswa untuk belajar dan menguasai kosakata. Seluruh siswa (56,25% sangat setuju dan 43,75% setuju) menyatakan dapat memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan multimedia. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan mereka dalam menjawab teka-teki hewan yang menanyakan ciri-ciri khusus hewan tertentu dan mengidentifikasi suara-suara yang dihasilkan hewan tertentu dalam sesi evaluasi.

Data dari angket di atas mengenai persepsi siswa terhadap cara guru mengajar kosakata menggunakan multimedia secara umum menunjukkan bahwa semua siswa pada dasarnya terlihat memiliki persepsi yang positif. Artinya penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena suasana pembelajaran lebih menarik, atraktif, dan dinamis, selain memudahkan guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa dengan cara menunjukkan dan mendengarkan.

Namun ada dua siswa (12,5%) yang menyatakan tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan guru dengan menggunakan multimedia. Mereka berpendapat bahwa tidak begitu tertarik untuk mempelajari kosakata, bukan karena mereka tidak menyukai metode yang diberikan guru, melainkan karena sebagian bahan ajar (hewan) sudah mereka kuasai, sehingga tidak menarik lagi bagi mereka.

### 4.3 Kesulitan siswa dalam belajar kosakata

Pertanyaan penelitian terakhir, “Bagaimana kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran multimedia?” Adapun respon dari pertanyaan penelitian terakhir dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Table 3. Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata dengan multimedia**

No.	Pertanyaan	Pernyataan			
		SS	S	TS	STS

7.	Saya merasa tidak suka/merasa sulit belajar bahasa Inggris dengan menggunakan alat peraga seperti audio, video, dan lain-lain	4 25%	5 31.25%	7 43.75%
----	---	----------	-------------	-------------

Berdasarkan data angket mengenai kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata menggunakan multimedia, secara umum terlihat bahwa seluruh siswa pada dasarnya terlihat memiliki persepsi yang positif. Artinya, mereka tidak mengalami kesulitan ketika guru mengajar mereka dengan menggunakan multimedia. Para siswa mengatakan bahwa mereka lebih menikmati belajar kosakata bahasa Inggris menggunakan multimedia. Mereka merasa senang karena kebanyakan suka menonton TV atau film apalagi yang berbentuk animasi karena menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyenangkan.

Namun, ada empat siswa (25%) yang mengatakan bahwa mereka memiliki sedikit masalah ketika mempelajari kosakata dengan menggunakan multimedia. Mereka mengatakan bahwa masalah yang paling banyak terletak pada konteks mendengarkan. Mereka belum terbiasa mendengar kosakata bahasa Inggris secara langsung dari *native speaker* dengan kecepatan bicara lebih cepat dibandingkan guru bahasa Inggris mereka.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penerapan multimedia dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris. Para siswa merasa bahwa multimedia memberi kesenangan dalam mempelajari kosakata tentang binatang. Gambar dan suara yang dihasilkan oleh video membantu mereka dalam memahami kosakata baru. Mereka dapat menentukan nama hewan berdasarkan suara yang dihasilkan, dan mereka dapat mengidentifikasi nama hewan berdasarkan ciri-cirinya, seperti: ukuran tubuh, warna kulit, habitat hewan, dan bentuk fisik (misalnya hidung, mata, kaki, sayap, dll). Meskipun ada sebagian siswa yang memandangnya secara negatif, bukan berarti penerapan multimedia dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris tidak tepat. Hal ini disebabkan kualitas suara yang kurang baik dan sebagian bahan ajar sudah dikuasai siswa.

Selain itu, penggunaan teknologi sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa untuk membantu proses belajar mengajar. Namun, guru harus mampu memilih teknologi dan sumber daya yang terbaik dan paling tepat bagi siswa untuk diterapkan di kelas. Guru hendaknya tidak melihat teknologi sebagai metode pengajaran, melainkan sebagai media ajar untuk membantu proses pembelajaran lebih optimal. Selain itu, guru perlu menyadari fakta bahwa masih banyak kendala terkait akses teknologi di sekolah-sekolah dasar di Indonesia. Namun hal ini bukan menjadi alasan guru tidak optimal mengajar bahasa Inggris khususnya kosakata yang disukai oleh para siswa.

### Saran

Terakhir, untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan dari penelitian ini, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya bisa dilaksanakan lagi dengan skala siswa yang lebih banyak dan juga untuk tema yang lebih bervariasi. Dengan demikian hasil

temuan penelitian dapat lebih memotret keadaan yang lebih nyata dan diterima secara luas.

## REFERENSI

- Al-Seghayer, K. (2001). The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study. *Language Learning & Technology*, 5(1), 202–232. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10125/25117>
- Banye, A. (2006). *Global teaching: A world of method*. [http://anthonybanye.com/Resources/Global Teaching.pdf](http://anthonybanye.com/Resources/Global%20Teaching.pdf) (Accessed on October 9th, 2008)
- Baumann, J. F. (2009). *Vocabulary and reading comprehension: The nexus of meaning*. London: Routledge.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2003). *Qualitative research of education: An introduction to theories and methods*. Boston: Allyn and Bacon.
- Brewster, J., Ellis, G., & Gurrard, D. (2003). *The primary English teacher's guide*. Essex: Pearson Education Ltd.
- Cameron, L. (2021). *Teaching language to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Canning-Wilson, C., & Wallace, J. (2000). Practical aspects of using video in the foreign language classroom. *The Internet TESL Journal*, 6(11), 36–1.
- Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative and quantitative approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Davis, J. N., & Lyman-Hager, M. A. (2008). Computers and L2 reading: Student performance, student attitudes 1. *Foreign Language Annals*, 30(1), 58–72. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1997.tb01317.x>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education, eight edition*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Green, T. D., & Brown, A. (2002). *Multimedia projects in the classroom*. California: Corwin Press Inc.
- Hambali, A., Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2024). Scope of the Philosophy of Science: A Review of Philosophical Education. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(3), 231–240. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i3.263>
- Hidayat, Y., Herniawati, A., & Ihsanda, N. (2022). The use of drilling technique to teach english speaking to the early childhoods: A descriptive study. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i1.66>
- Jacobs, G. M. (1994). What lurks in the margin: Use of vocabulary glosses as a strategy in second language reading. *Issues in Applied Linguistics*, 4(1), 115–137. <https://doi.org/10.5070/L451005174>
- Linse, C. T. (2005). *Practical english language teaching young learners*. New York: McGraw Hill.
- Marshall, C., & Rossman, G. (2006). *Designing qualitative research (4th ed.)*. California: Sage Publications, Inc.
- Mulyono, N., Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2023). Bedtime storytelling: A method to enhance early childhoods' language development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 61–69. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.68552>
- Neuman, S. B., & Koskinen, P. (1992). Captioned television as comprehensible input: Effects of incidental word learning from context for language minority students. *Reading Research Quarterly*, 27(1), 95–106. <https://doi.org/10.2307/747835>

- Padwika, D. R., Sumarni, S., Andika, W. D., Alwi, Z., & Erpapalemlah, M. A. (2023). Wild animals flashcard-based ar as an early reading game for young children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1199–1210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4164>
- Snyder, H. R., & Colón, I. (1988). Foreign language acquisition and audio-visual aids. *Foreign Language Annals*, 21(4), 343–348. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1988.tb01079.x>
- Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods (4th Ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.