



PENGARUH PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH MENENGAH

I Made Ayu Linda Maharani

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang

Email : lindamaharani@gmail.com

Abstract

This study explores the impact of using interactive digital platforms on vocabulary acquisition among secondary school students. A mixed-methods approach was employed, involving quantitative analysis of test results and qualitative feedback from students and teachers. Results demonstrate a significant improvement in vocabulary retention and engagement among students exposed to interactive platforms compared to those using traditional learning methods. These findings provide insights into the role of digital tools in modern language education.

Keywords: Digital Platform; Interactive; Vocabulary Mastery; English language, Student; Vertical School

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh penggunaan platform digital interaktif terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah menengah. Pendekatan metode campuran digunakan, meliputi analisis kuantitatif hasil tes dan umpan balik kualitatif dari siswa dan guru. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam retensi kosakata dan keterlibatan siswa yang menggunakan platform interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan ini memberikan wawasan tentang peran alat digital dalam pendidikan bahasa modern.

Kata kunci: Platform Digital; Interaktif; Penguasaan Kosakata; Bahasa Inggris, Siswa; Sekolah Menengah

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal pembelajaran bahasa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena kosakata yang luas memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan memahami teks dengan lebih baik. Namun, banyak siswa di sekolah menengah mengalami kesulitan dalam memperluas kosakata mereka, baik dalam konteks lisan maupun tulisan. Sebagai upaya untuk mengatasi tantangan ini, berbagai metode pembelajaran inovatif telah diperkenalkan, salah satunya adalah pemanfaatan platform digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Platform digital interaktif, yang mencakup aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, perangkat lunak edukasi, serta alat digital lainnya, memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif dan kontekstual. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran kosakata, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, video pembelajaran, serta umpan balik langsung yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata (Ali et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan platform digital interaktif diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris secara lebih menyenangkan dan berkelanjutan.

Pentingnya pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris telah didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian oleh Kurniawati dan Hartati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Selain itu, studi oleh Widodo dan

Yuliana (2023) mengungkapkan bahwa platform digital interaktif, seperti aplikasi berbasis gamifikasi, dapat membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menyenangkan, yang membantu siswa untuk lebih cepat mengingat dan menggunakan kata-kata baru dalam percakapan sehari-hari.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan potensi positif dari platform digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris, penerapannya dalam konteks sekolah menengah di Indonesia masih terbatas. Banyak faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi ini, seperti kesiapan infrastruktur, keterampilan teknologi guru, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital (Sari et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pemanfaatan platform digital interaktif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di sekolah menengah, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan platform digital tersebut.

Penguasaan kosakata adalah komponen penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, metode tradisional sering kali kurang efektif dalam memotivasi siswa untuk mempelajari kosakata baru. Dengan kemajuan teknologi, platform digital interaktif seperti Quizlet, Duolingo, dan Memrise menawarkan pendekatan yang menarik dan adaptif untuk pembelajaran kosakata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai manfaat dan tantangan dalam penerapan platform digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui pemanfaatan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas platform ini dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah menengah.

©2024. This is an open-access article.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran:

1. Desain Kuantitatif:

- a. Tes kosakata dilakukan sebelum dan sesudah intervensi untuk mengukur peningkatan.
- b. Kelompok eksperimen menggunakan platform digital interaktif selama 6 minggu, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

2. Desain Kualitatif:

- a. Wawancara dengan siswa dan guru untuk memahami persepsi mereka terhadap efektivitas platform digital.
- b. Observasi kelas untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa.

3. Analisis Data:

Tabel 1. Pemanfaatan Platform Digital Interaktif terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Perbedaan
Peningkatan Rata-Rata Skor Tes Kosakata	30%	12%	Eksperimen lebih unggul (+18% lebih tinggi)
Motivasi dan Keterlibatan Siswa	Siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat saat menggunakan platform digital.	Siswa merasa kurang termotivasi dibandingkan dengan kelompok eksperimen.	Eksperimen menunjukkan motivasi yang lebih tinggi
Kemudahan Personaliasi Pembelajaran (Menurut Guru)	Guru melaporkan bahwa platform memudahkan personaliasi pembelajaran untuk tiap siswa.	Pembelajaran konvensional lebih terbatas dalam hal personaliasi.	Eksperimen lebih fleksibel dalam personaliasi pembelajaran
Umpan Balik Cepat (Menurut Guru)	Guru melaporkan umpan balik yang lebih cepat dan efektif melalui platform digital.	Umpan balik lebih lambat dan terbatas pada pembelajaran tradisional.	Eksperimen memberikan umpan balik lebih cepat

Keterangan:

1. **Peningkatan Rata-Rata Skor Tes Kosakata:** Kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi (30%) dibandingkan kelompok kontrol (12%), menunjukkan dampak positif dari penggunaan platform digital dalam penguasaan kosakata.
2. **Motivasi dan Keterlibatan Siswa:** Siswa dalam kelompok eksperimen melaporkan merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran

- a. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji-t untuk mengukur perbedaan signifikan antara kelompok.
- b. Data kualitatif dianalisis menggunakan pendekatan tematik.

HASIL

Hasil menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor tes kosakata sebesar 30%, dibandingkan dengan 12% pada kelompok kontrol. Data kualitatif menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat saat menggunakan platform digital. Guru juga melaporkan bahwa platform ini memudahkan personaliasi pembelajaran dan memberikan umpan balik yang cepat.

- berkat fitur interaktif dan menarik dari platform digital.
3. **Kemudahan Personaliasi Pembelajaran:** Guru di kelompok eksperimen mencatat bahwa platform digital memungkinkan untuk memberikan materi yang lebih sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. **Umpan Balik Cepat:** Penggunaan platform digital memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung

yang lebih cepat, sementara pembelajaran konvensional memerlukan waktu lebih lama untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform digital interaktif memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Temuan ini memperkuat bukti-bukti dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar bahasa, terutama dalam aspek penguasaan kosakata. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen yang menggunakan platform digital mengalami peningkatan rata-rata skor tes kosakata sebesar 30%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya meningkat 12%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan platform digital interaktif, yang menawarkan berbagai fitur seperti gamifikasi, pengulangan adaptif, dan visualisasi, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata.

1. Pengaruh Fitur Gamifikasi, Pengulangan Adaptif, dan Visualisasi

Salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan penguasaan kosakata siswa adalah penggunaan fitur gamifikasi yang terdapat dalam platform digital. Gamifikasi dalam konteks pembelajaran mengacu pada penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, dan tantangan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Deterding et al., 2022). Dalam pembelajaran bahasa, gamifikasi terbukti efektif karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk terus berusaha dan mengulang materi, sehingga memperkuat penguasaan kosakata mereka. Penelitian oleh Widodo dan Yuliana (2023) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris

dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempercepat pembelajaran kosakata.

Selain gamifikasi, fitur pengulangan adaptif juga memainkan peran penting dalam pembelajaran kosakata. Fitur ini memungkinkan siswa untuk mengulang kata-kata yang mereka pelajari sesuai dengan tingkat kesulitan atau kemajuan mereka, memastikan bahwa materi yang belum dikuasai dapat diulang lebih sering. Studi oleh Ali et al. (2023) mengungkapkan bahwa pengulangan adaptif meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memastikan bahwa siswa tidak melupakan kosakata yang telah dipelajari, dan memberi kesempatan bagi mereka untuk mempelajari kata-kata baru dengan lebih terstruktur dan sistematis. Pengulangan yang disesuaikan dengan kemampuan individu ini mendukung peningkatan memori jangka panjang dan membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata yang telah mereka pelajari.

Fitur visualisasi yang ada dalam platform digital juga sangat berperan dalam mempermudah siswa untuk memahami dan mengingat kosakata. Visualisasi, seperti gambar atau video yang terkait dengan kata-kata, membantu siswa untuk mengasosiasikan kosakata dengan gambaran konkret, yang memudahkan pemahaman dan ingatan mereka (Pustika & Kurniawan, 2022). Sebagai contoh, siswa yang belajar kosakata tentang objek atau situasi tertentu akan lebih mudah mengingat kata-kata tersebut jika mereka melihat gambar atau video yang menunjukkan objek atau situasi yang dimaksud. Hal ini mendukung temuan yang diungkapkan oleh Kurniawati dan Hartati (2022), yang menunjukkan bahwa visualisasi dalam pembelajaran bahasa Inggris mempercepat pemahaman kosakata, terutama untuk siswa yang lebih

menyukai pembelajaran berbasis gambar atau media visual.

2. Tantangan dalam Implementasi Teknologi

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dari penggunaan platform digital interaktif, beberapa tantangan juga perlu diperhatikan untuk memastikan implementasi yang efektif. Salah satu tantangan utama adalah perlunya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi ini secara optimal. Guru yang terlatih dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam platform digital secara maksimal, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan lebih personal kepada siswa. Tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin tidak sepenuhnya memahami bagaimana cara menggunakan platform tersebut secara efektif, yang dapat membatasi manfaat teknologi ini dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2023).

Selain itu, akses terhadap teknologi juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan penerapan platform digital interaktif. Banyak sekolah, terutama di daerah-daerah terpencil, yang belum memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat membatasi potensi penggunaan platform digital dalam pembelajaran, karena teknologi yang tidak tersedia atau tidak dapat diakses dengan baik akan mengurangi efektivitasnya. Sebagaimana disoroti oleh Aziz dan Rahmawati (2022), tantangan dalam infrastruktur teknologi harus diatasi agar pembelajaran berbasis digital dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

Temuan penelitian ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknologi digital, khususnya platform digital interaktif, dapat

meningkatkan hasil belajar bahasa, terutama dalam penguasaan kosakata. Fitur-fitur seperti gamifikasi, pengulangan adaptif, dan visualisasi terbukti membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Namun, untuk memaksimalkan potensi platform digital ini, diperlukan pelatihan yang memadai bagi guru dan akses yang memadai terhadap teknologi. Implementasi yang efektif dari platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris akan sangat bergantung pada kesiapan guru dan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan pelatihan guru dan memperbaiki infrastruktur teknologi di sekolah sangat penting untuk memastikan keberhasilan penggunaan platform digital interaktif dalam pembelajaran bahasa.

KESIMPULAN

Platform digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah menengah. Metode ini mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan kebutuhan siswa modern, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien.

SARAN

1. **Untuk Guru:** Manfaatkan platform digital interaktif sebagai alat pendukung pembelajaran bahasa, khususnya kosakata.
2. **Untuk Sekolah:** Fasilitasi akses terhadap perangkat teknologi dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan alat digital.
3. **Untuk Peneliti:** Lakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak platform digital pada aspek lain dari pembelajaran bahasa, seperti keterampilan berbicara dan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Prabowo, D., & Yani, R. (2023). The effectiveness of interactive learning applications in enhancing vocabulary acquisition among high school

- students. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 15(2), 115-128.
- Ali, A., Prabowo, D., & Yani, R. (2023). The effectiveness of interactive learning applications in enhancing vocabulary acquisition among high school students. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 15(2), 115-128.
- Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133-148.
- Aziz, S., & Rahmawati, D. (2022). Implementasi media digital dalam pembelajaran bahasa di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-59.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2022). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 2012 ACM conference on designing interactive systems* (pp. 9-15).
- Godwin-Jones, R. (2020). Emerging technologies: The evolving roles of language teachers. *Language Learning & Technology*, 24(2), 2-9.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kurniawati, E., & Hartati, S. (2022). The impact of digital learning platforms on students' vocabulary mastery in English language learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(1), 45-58.
- Kurniawati, E., & Hartati, S. (2022). The impact of digital learning platforms on students' vocabulary mastery in English language learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(1), 45-58.
- Pustika, M., & Kurniawan, R. (2022). Visual learning in enhancing vocabulary acquisition: A case study in English language teaching. *Journal of Language Education*, 10(2), 134-145.
- Sari, R. P., Wijaya, S., & Sulaiman, H. (2023). Technology integration in language learning: A case study on the use of digital platforms in enhancing vocabulary acquisition. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 134-147.
- Sari, R. P., Wijaya, S., & Sulaiman, H. (2023). Technology integration in language learning: A case study on the use of digital platforms in enhancing vocabulary acquisition. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 134-147.
- Schmitt, N. (2019). *Vocabulary in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Widodo, H., & Yuliana, A. (2023). Gamification and vocabulary learning: Exploring the impact of interactive digital platforms in enhancing English vocabulary mastery. *International Journal of Language Education*, 9(1), 101-112.
- Widodo, H., & Yuliana, A. (2023). Gamification and vocabulary learning: Exploring the impact of interactive digital platforms in enhancing English vocabulary mastery. *International Journal of Language Education*, 9(1), 101-112.
- Zeng, M., & Warschauer, M. (2022). Technology-enhanced language learning: A meta-analysis. *Language Learning*, 72(1), 1-2.