



## EFEKTIFITAS APLIKASI CAKE TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA

Agus Wilson<sup>1</sup>, Sutrisno<sup>2</sup>

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia<sup>12</sup>  
wilsonaw2580@gmail.com<sup>1</sup>, sutrisno3831@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstract

Received: 09 Oktober 2021  
Revised: 25 Februari 2022  
Accepted: 19 Maret 2022

This research is based on the low ability of English vocabulary mastery of accounting and finance students class X, SMK PGRI Tambun Bekasi. This research is aimed as follows: To analyze the effect of Cake learning applications uses towards students' English vocabulary mastery. The method in this research is Regression Analysis that used to find the effect of Cake learning application uses on students' English vocabulary mastery. This research is expected to be another alternative solution for the teachers when choosing an effective application media to be used in enhancing students' English vocabulary mastery. Based on the results, it can be concluded that the Cake learning application can be used to improve students' vocabulary mastery. The result of the study identifies that is effects of using Cake applications towards students' English vocabulary mastery. It can be proven that there is a significant effect of using Cake learning media on students' English learning outcomes (sig. = 0.006 < 0.05 and F count = 7.842). There is a significant effect of student interest in learning English (sig. = 0.026 < 0.05 and F count = 5.134). There is a significant interactive effect of learning media and students' interest in learning English (sig. = 0.018 < 0.05 and F count = 5.824).

**Keywords:** English Vocabulary; Learning Media; Cake Applications

(\*) Corresponding Author: Wilson, wilsonaw2580@gmail.com, +62 815 1122 9565

**How to Cite:** Wilson, A, & Sutrisno. (2022). Efektifitas Aplikasi Cake Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 263-270.

## INTRODUCTION

Berdasarkan rilis lembaga pendidikan *EF English Proficiency Index* (EF EPI) mengungkapkan bahwa kemampuan bahasa Inggris yang dimiliki oleh sumber daya manusia (SDM) Indonesia berada di posisi 74 dari 100 negara yang masih jauh tertinggal dari sesama negara-negara Asia Tenggara (First, 2020). Sudah sepatutnya hal ini menjadi perhatian bagi pemerintah pada khususnya dan siswa pada umumnya agar kemampuan penguasaan bahasa Inggris siswa semakin meningkat. Ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, keempat keterampilan tersebut adalah *reading*, *listening*, *speaking*, dan *writing*. Semua ini diharapkan dapat dilakukan sebagai satu kesatuan. Kosakata (*vocabulary*) juga diajarkan untuk menunjang kemampuan berbahasa. Acapkali dijumpai banyaknya peserta didik yang tidak mampu berbicara, mengerti isi bacaan dan menulis ke dalam bentuk bahasa Inggris. Hal demikian timbul disebabkan mereka kurang perbendaharaan kata atau bahkan tak memahami kosakata apa yang mereka harus ucapkan serta pakai. Hal ini juga yang membentuk mereka tak mampu menyimak secara baik apa yang disampaikan atau dikatakan oleh penutur asli maupun penutur lain yang memakai bahasa Inggris bahkan sang gurunya sekalipun yang memberikan info, petunjuk atau pelajaran ketika berada pada ruang kelas.

Pola pembelajaran konvensional -guru sebagai satu-satunya sumber informasi, di mana guru menjelaskan dan siswa menyimak- kini semakin ditinggalkan. Saat ini siklusnya mulai beralih kepada metode pembelajaran berbasis media. Media penyalur informasi yang dapat digunakan dalam proses pengajaran disebut media pembelajaran. Para ahli mengemukakan definisi masing-masing tentang media pembelajaran. Azhar mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar yang bersifat instruksional yang dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar (Arsyad, 2013). Pembelajaran merupakan kegiatan timbal balik antara siswa dengan pendidik dan bahan ajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Yusufhadi Miarso dalam (Surjono & Susila, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terkendali untuk mendidik dengan menetapkan tujuan terlebih dahulu dalam pelaksanaannya. Penting bagi pendidik, dalam hal ini guru bahasa Inggris, harus mampu memadupadankan metode pembelajaran dengan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga apa yang menjadi tujuan pengajaran tercapai.

Ketika memulai belajar bahasa Inggris, banyak dari siswa yang menjadikan paradigma "bahasa Inggris itu sulit" sebagai penghambat karena siswa merasa tidak memahami dan memiliki kosakata yang cukup. Keterbatasan kosakata, minimnya kemampuan secara gramatikal dan pengucapan kata menyebabkan kesulitan atau bahkan tidak bisa sama sekali menyampaikan pesan kepada orang lain, (Ratnawati, Yulianti, Emeliana, & Rachmawati, 2021). Padahal sebenarnya, untuk memahami dan memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa bisa mendapatkannya dengan cara seperti seringnya mendengarkan lagu, menonton film serta membaca buku bacaan berbahasa Inggris, atau bahkan kini banyak aplikasi yang mendukung pembelajaran, khususnya bahasa Inggris. Hal terpenting dalam belajar bahasa asing adalah dengan mengetahui banyak kosakata karena akan sulit untuk berhasil dalam belajar bahasa asing apabila hal tersebut tidak dikuasai (Alqahtani, 2015). Artinya, tanpa penguasaan kosakata bahasa Inggris yang proporsional, kita tidak dapat mengontrol empat keterampilan bahasa dan kita akan kesulitan dalam menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (Kristiyana, Susilohadi, & Pudjobroto, 2014). Penguasaan kosakata merupakan langkah awal bagi siswa untuk menguasai keterampilan lain dengan tingkat kesulitan lebih tinggi seperti *grammar*, *speaking*, dan *listening*. (Paksi, 2018) dalam tulisannya mengungkapkan bahwa tanpa penguasaan kosakata yang baik siswa akan menemukan kendala ketika berkomunikasi dalam bahasa Inggris. (Firdaus, 2016) mengemukakan dalam tulisannya bahwa penguasaan kosakata akan sangat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan membaca. Kosakata (*Vocabulary*) adalah perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang dan dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa. Kosakata adalah kekayaan suatu bahasa daerah tertentu. Menurut Hornby dalam Mofareh Alqahtani, kosakata adalah semua kata yang diketahui atau digunakan seseorang dan semua kata dalam bahasa tertentu (Alqahtani, 2015). Hatch dan Brown dalam (Rohmatillah, 2014), mengungkapkan definisi kosakata adalah daftar atau kumpulan kata untuk bahasa tertentu atau daftar atau kumpulan kata yang mungkin digunakan oleh masing-masing penutur bahasa, kosakata adalah satu-satunya sistem yang terlibat dalam urutan abjad. Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang digunakan seseorang dalam segala situasi seperti dalam bekerja, mencari pengetahuan, berbicara dalam kelompok, dan lain sebagainya (Aghaalikhani & Ahmad, 2013). Artinya, kosakata bukan hanya sebuah kata, tetapi sumber pengetahuan. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen penting dari sebuah bahasa dan merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, khususnya dalam hal ini keterampilan berbahasa Inggris. Tidak dapat dipungkiri bahwasannya jumlah kosakata yang dimiliki siswa sangat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat mereka dalam hal

membaca bacaan berbahasa Inggris. Minat inilah yang harus selalu dipupuk sejak dini hingga membaca menjadi suatu kebiasaan. (Birch, 2015) "*Poor readers avoid reading, and lack of reading practice means they do not improve*". Muhibbin Syah dalam (Hudaya, 2018), mengemukakan bahwa minat kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Untuk pengembangan bahasa, dirasa penting bagi guru dalam memilih suatu teknik pembelajaran tepat guna demi mencapai tujuan pendidikan (Supeno & Suseno, 2020), (Burhan, 2019). Dalam dunia teknologi, kesadaran akan pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional membuat para pengembang *Information Technology* (IT) saling berlomba-lomba membuat aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Di saat pandemi seperti saat ini tren aplikasi pembelajaran bahasa Inggris sedang naik daun di tengah masyarakat kita, di mana kebutuhan pembelajaran jarak jauh begitu diperlukan. Jika diperhatikan, banyak aplikasi baru yang muncul saat ini dapat dengan mudah diunduh secara gratis melalui *handphone* di *Google Play Store*. Beberapa aplikasi pembelajaran tersebut di antaranya seperti *Duolingo*, *Drops: Learn English*, *Busuu*, *BBC Learning English*, *Cake*, dan lain sebagainya. Aplikasi *Duolingo* menggunakan teknik gamifikasi yang memberikan pembelajaran tertulis dan dengan suara sehingga sangat membantu untuk membuat banyak orang mempelajari bahasa (Team, 2021). *Drops: Learn English* merupakan aplikasi pembelajaran bahasa secara visual yang cukup menarik dengan adanya fitur *rapid swipes and taps* (Team Drops, 2021). Bagi yang ingin mempelajari keterampilan dan pelafalan bahasa Inggris sehari-hari, *BBC Learning English* hadir dengan menawarkan fitur unggulannya *mini daily lesson* yang merupakan pengajaran dalam waktu enam menit (B. L. E. Team, 2021). Berbeda halnya dengan aplikasi *Cake*, *Cake* menyediakan latihan *vocabulary* dan *speaking* dengan penutur asli. Yang menariknya, *Cake* menyediakan materi pembelajaran ungkapan bahasa Inggris dari video maupun YouTube yang begitu menyenangkan. Dalam video ini akan ada materi yang diucapkan dalam bahasa Inggris dan disertai dengan bahasa Indonesia. Aplikasi ini memperkenalkan fitur *AI Speech Recognition*, di mana pengguna dapat melafalkan kalimat dalam bahasa Inggris dan langsung mendapatkan koreksi dari aplikasi, apakah kalimat yang diucapkan benar atau tidak (Corp, 2021). (Mena Bonifaz, 2020) dalam disertasinya menuliskan bahwa penggunaan aplikasi *Cake* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dibanding dengan yang hanya menggunakan buku, kamus, *web*, dan sebagainya.

Berangkat dari seringnya siswa mengalami kesulitan belajar (Khairani, 2017) dan minimnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dialami oleh sebagian besar siswa SMK PGRI 1 Tambun Selatan, Bekasi, maka peneliti berkeinginan untuk mengatasi kesulitan tersebut. Hal ini memacu peneliti untuk meneliti salah satu aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang tersedia dan dapat diunduh secara gratis melalui *handphone* (HP) maupun *personal computer* (PC). Dari sekian aplikasi yang tersedia di *Google Play Store*, peneliti memilih aplikasi *Cake* untuk diteliti.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa efektifitas media pembelajaran aplikasi *Cake* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris serta pengaruh pemanfaatan media pembelajaran aplikasi *Cake* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Upaya menganalisa efektifitas penggunaan aplikasi *Cake* dapat memiliki manfaat praktis bagi para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memunculkan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu inovasi dalam proses belajar mengajar. Secara akademisi, hasil dari penelitian dapat menambah kepustakaan keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya strategi pembelajaran dalam hal pemanfaatan media belajar. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Nainggolan, Silalahi, & Lumbantobing, 2020). Dari penelitian ini ditemukan jika penggunaan aplikasi *Cake*

dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Pada siswa kelas X SMA, didapati bahwa motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris (*Speaking*) siswa dapat meningkat karena belajar terasa lebih menyenangkan (Nainggolan et al., 2020), (Fitria, Dwimaulidiyanti, & Sapitri, 2021). Pada siswa tingkat dasar, aplikasi *Cake* mampu meningkatkan minat, keterampilan, dan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan hadirnya fitur permainan mencocokkan gambar, membaca cerita bergambar, dan tes pengisian kosong (Fitria et al., 2021). Hasil studi kasus menunjukkan bahwa para siswa memberikan sikap positif dan semangat serta memperluas perbendaharaan kata yang berbeda ketika menggunakan aplikasi *Cake* (Mena Bonifaz, 2020).

## **METHODS**

Penelitian mengenai efektifitas aplikasi *Cake* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dilaksanakan di SMK PGRI Tambun Bekasi sebagai tempat penelitian, sejak bulan Maret 2021 sampai bulan Agustus 2021. Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti menggunakan metode. (Sugiyono, 2015) menyatakan dalam bukunya bahwa metode penelitian pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid dengan tujuan dapat diperoleh, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, mengantisififikasi masalah dalam bidang pendidikan. Metode penelitian yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini adalah eksperimen (Sugiyono, 2015). Metode ini dipilih karena dianggap sesuai dan tepat untuk mendapatkan atau mencapai tujuan penelitian yaitu untuk memperoleh metode belajar dan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penguasaan kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris. Penerapan metode ini dilakukan melalui instrumen yang diujikan kepada siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda untuk penguasaan kosakata. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, jumlah siswa yang disurvei adalah 349 siswa dengan sampel diambil sebanyak 30. Sumber data dari variabel penguasaan kosakata. Dari variabel-variabel di atas jawaban responden (siswa) dari semua pertanyaan berdasarkan tes yang diberikan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data hasil belajar bahasa Inggris dalam penelitian ini dengan proses pemberian perlakuan pada siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan materi kosakata bahasa Inggris dengan media pembelajaran teknologi berbasis komputer/aplikasi *Cake* sedangkan kelompok kontrol diberikan materi kosakata bahasa Inggris dengan media pembelajaran hasil teknologi cetak.

Dalam hal ini variabel terikat adalah hasil belajar kosakata bahasa Inggris. Kompetensi Dasar yang menjadi bahan eksperimen dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sedangkan variabel bebasnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Selanjutnya variabel bebas dibedakan dalam 2 kategori yaitu variabel media pembelajaran hasil teknologi cetak (A1) dan media pembelajaran hasil teknologi berbasis komputer/aplikasi *Cake* (A2), selanjutnya variabel minat belajar siswa yang tinggi (B1) dan variabel minat belajar siswa yang rendah (B2).

## RESULTS & DISCUSSION

Untuk mengetahui persebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian dilakukan analisis deskriptif. Analisis data deskriptif dilakukan untuk mengetahui rentang data, rata-rata, median, mean, dan standar deviasi.

1. Hasil belajar bahasa Inggris dengan model pembelajaran media teknologi cetak ( $A_1$ )  
Dengan menggunakan media teknologi cetak diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 75,25, median 70,75, modus 70,00, standar deviasi 8,112 dengan nilai minimum 60,00 dan nilai maksimum 90,00.
2. Hasil belajar bahasa Inggris dengan media teknologi berbasis komputer/aplikasi *Cake* ( $A_2$ )  
Dengan menggunakan media teknologi berbasis komputer diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 77,25, median 72,50, modus 80,00, standar deviasi 7,21763 dengan nilai minimum 55,00 dan nilai maksimum 90,00.
3. Hasil Belajar Bahasa Inggris Dengan Minat Belajar Siswa Tinggi ( $B_1$ )  
Dengan minat belajar siswa tinggi diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 77,50, median 77,50, modus 80,00 standar deviasi 6,79 dengan nilai minimum 65,00 dan nilai maksimum 90,00.
4. Hasil belajar bahasa Inggris dengan minat belajar rendah ( $B_2$ )  
Dengan minat belajar siswa rendah diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 75,00, median 72,50, modus 80,00, standar deviasi 7,337 dengan nilai minimum 55,00 dan nilai maksimum 90,00.
5. Hasil Belajar Bahasa Inggris Yang Diajar Dengan Media Teknologi Cetak Memiliki Minat Belajar Tinggi ( $A_1B_1$ )  
Dengan menggunakan media teknologi cetak dan minat belajar tinggi diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris sebesar 77, 50, median 75,00, modus 80,00, standar deviasi 6,719 dengan nilai minimum 60,00 dan nilai maksimum 90,00.
6. Hasil Belajar Bahasa Inggris Dengan Media Teknologi Cetak dan Memiliki Minat Belajar Rendah ( $A_1B_2$ )  
Dengan menggunakan media teknologi cetak dan minat belajar siswa rendah diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 72,00, median 72,50, modus 70,00, standar deviasi 6,67867 dengan nilai minimum 62,50 dan nilai maksimum 82,50.
7. Hasil Belajar Bahasa Inggris Dengan Media Teknologi Berbasis Komputer/Aplikasi *Cake* dan Minat Belajar Siswa Tinggi ( $A_2B_1$ )  
Dengan menggunakan media pembelajaran teknologi berbasis komputer/aplikasi *Cake* dan minat belajar tinggi diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 77,50, median 75,00, modus 80,00, standar deviasi 6,179 dengan nilai minimum 60,00 dan nilai maksimum 90,00.
8. Hasil Belajar Bahasa Inggris Dengan Media Teknologi Berbasis Komputer/Aplikasi *Cake* dan Minat Belajar Siswa Rendah ( $A_2B_2$ )  
Dengan menggunakan media teknologi berbasis komputer/aplikasi *Cake* dan minat belajar rendah diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar

77,00, median 72,50 ,modus 85.00, standar deviasi 8,115 dengan nilai minimum 55,00 dan nilai maksimum 90,00.

**Tabel 1.**  
 Pengujian Hipotesis Penelitian

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	994.126 <sup>a</sup>	3	331.375	6.267	.001
Intercept	428745.819	1	428745.819	8108.929	.000
A	414.623	1	414.623	7.842	.006
B	271.430	1	271.430	5.134	.026
A * B	307.921	1	307.921	5.824	.018
Error	4018.371	76	52.873		
Total	434330.750	80			
Corrected Total	5012.497	79			

Tabel *test of Between-Subject Effects* merupakan tabel utama yang mempresentasikan hasil hipotesis yang diajukan peneliti. Dari tabel tersebut, diketahui nilai F hitung untuk kategori media pembelajaran adalah 7,842 dan nilai sig 0,006 (< 0,05), maka kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa pada media pembelajaran teknologi cetak dan media teknologi berbasis komputer. Sedangkan untuk kategori frekuensi minat belajar siswa tinggi dan minat belajar siswa rendah memiliki nilai F hitung 5,134 dan nilai sig 0,026 (< 0,05) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Selanjutnya dari tabel *test of Between-Subject Effects* tersebut juga diketahui nilai F hitung untuk interaksi model pembelajaran kooperatif dan minat belajar siswa ( media pembelajaran \*minat belajar) adalah 5,824 dan nilai sig 0,018 (< 0,05), maka kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan interaksi kategori media pembelajaran dengan minat belajar siswa.

## CONCLUSION

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. = 0,006 < 0,05 dan F hitung = 7,842.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar siswa terhadap hasil belajar bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. = 0,026 < 0,05 dan F hitung = 5,134.
3. Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. = 0,018 < 0,05 dan F hitung = 5,824.

Karena terdapat interaksi antara media pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa maka perlu dilakukan uji lanjut, selengkapnya sebagai berikut:

- a. Pada kelompok A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> dan A<sub>1</sub>B<sub>2</sub>: terlihat bahwa *mean difference* sebesar (7.6125) artinya selisih antara rata-rata kelompok A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> dan A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> sebesar 7.6125. Nilai ini cukup besar dan dapat dibuktikan dengan nilai sig. 0,008 < 0,05; atau dapat dikatakan antara kelompok A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> dan A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> berbeda dan signifikan.

- b. Pada kelompok  $A_1B_1$  dan  $A_2B_1$ : terlihat bahwa *mean difference* sebesar (8.4822) artinya selisih antara rata-rata kelompok  $A_1B_1$  dan  $A_2B_1$  sebesar 8.4822. Nilai ini cukup besar dan dapat dibuktikan dengan nilai sig.  $0,003 < 0,05$ ; atau dapat dikatakan antara kelompok  $A_1B_1$  dan  $A_2B_1$  berbeda dan signifikan.
- c. Pada kelompok  $A_1B_1$  dan  $A_2B_2$ : terlihat bahwa *mean difference* sebesar (8.2423) artinya selisih antara rata-rata kelompok  $A_1B_1$  dan  $A_2B_2$  sebesar 8.2423. Nilai ini cukup besar dan dapat dibuktikan dengan nilai sig.  $0,003 < 0,05$ ; atau dapat dikatakan antara kelompok  $A_1B_1$  dan  $A_2B_2$  berbeda dan signifikan.
- d. Pada kelompok  $A_1B_2$  dan  $A_2B_1$ : terlihat bahwa *mean difference* sebesar (0, 8697) artinya selisih antara rata-rata kelompok  $A_1B_2$  dan  $A_2B_1$  sebesar 0, 8697. Nilai ini kecil dan dapat dibuktikan dengan nilai sig.  $0,993 > 0,05$ ; atau dapat dikatakan antara kelompok  $A_1B_2$  dan  $A_2B_1$  tidak berbeda dan tidak signifikan.
- e. Pada kelompok  $A_1B_2$  dan  $A_2B_2$ : terlihat bahwa *mean difference* sebesar (0,16298) artinya selisih antara rata-rata kelompok  $A_1B_2$  dan  $A_2B_2$  sebesar 0, 6298. Nilai ini kecil dan dapat dibuktikan dengan nilai sig.  $0,993 > 0,05$ ; atau dapat dikatakan antara kelompok  $A_1B_2$  dan  $A_2B_2$  tidak berbeda dan tidak signifikan.
- f. Pada kelompok  $A_2B_1$  dan  $A_2B_2$ : terlihat bahwa *mean difference* sebesar (-0, 2400) artinya selisih antara rata-rata kelompok  $A_2B_1$  dan  $A_2B_2$  sebesar -0, 2400. Nilai ini kecil dan dapat dibuktikan dengan nilai sig.  $1,000 > 0,05$ ; atau dapat dikatakan antara kelompok  $A_2B_1$  dan  $A_2B_2$  tidak berbeda dan tidak signifikan.

Penulis menyarankan bahwa penting bagi semua guru untuk mengembangkan kosakata siswa dengan memberi mereka lebih banyak kegiatan atau tugas dengan memperhatikan kemampuan awal dan pokok pelajaran apa yang akan dipelajari. Pemberian materi bahasa Inggris guru memasukkan materi yang mampu mendekatkan siswa dengan sumber belajarnya yang ditemukan langsung di lingkungannya sehingga menjadikan pembelajaran bahasa Inggris menjadi menarik. Sehingga penerapan suatu media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dan, penting juga bagi siswa untuk melatih kosakata mereka secara teratur. Penguasaan kosakata yang baik membantu siswa mengungkapkan ide-ide mereka secara tepat. Dengan memiliki banyak perbendaharaan kata, siswa akan mampu memahami bahan bacaan, mengerti pembicaraan seseorang, memberikan respon, berbicara dengan lancar, dan menulis beberapa jenis topik untuk melatih kosakata mereka secara teratur.

## REFERENCES

- Aghaalikhani, H., & Ahmad, E. (2013). The Relationship of Working Memory Capacity and Gender to Vocabulary Learning. *Journal of Science and Today's World*, 2(5), 580–591.
- Alqahtani, M. (2015). The Importance Of Vocabulary In Language Learning and How To Be Taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21–34.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran Edisi Revisi. *Jakarta: Rajawali Pers*, 24, 4.
- Birch, M. B. (2015). English L2 Reading. In *English L2 Reading* (Third Edit). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410614933>
- Burhan, M. (2019). Pengaruh Parenting yang Baik dan Storytelling terhadap Kemampuan Berkomunikasi Bahasa Inggris. *Deiksis*, 11(2), 130–139. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/3461>
- Corp, C. (2021). Cake. Retrieved October 10, 2021, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.mycake&hl=in&gl=US>
- Firdaus, M. (2016). *Contextual Clues Technique to Improve The Students' Achievement*

- on Vocabulary. Surabaya: Widya Mandala Catholic University.
- First, E. (2020). EF EPI 2020 - EF English Proficiency Index. Retrieved March 28, 2021, from <https://www.ef.com/wwen/epi/>
- Fitria, A., Dwimaulidiyanti, A., & Sapitri, S. N. M. (2021). The Implementation Of Cake Application In Learning English Speaking Skills. *International Conference on Education of Suryakencana (IConnects Proceedings)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35194/cp.v0i0.1326>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Khairani, M. (2017). Psikologi Belajar. Retrieved March 10, 2022, from Aswaja Pressindo website: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1153693#>
- Kristiyana, Y., Susilohadi, G., & Pudjibroto, H. (2014). Improving Students' Vocabulary Matery Through Bingo Games To Elementary Schools Students. *English Education*, 2(2).
- Mena Bonifaz, C. D. (2020). *Cake-learn English app and the English language vocabulary*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación .... Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/31666>
- Nainggolan, M. F., Silalahi, M., & Lumbantobing, P. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Berbasis E-Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 1(2), 158–163.
- Paksi, G. R. (2018). Pengaruh Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP di Kalideres Jakarta Barat. *Deiksis*, 10(2), 118. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v10i02.2485>
- Ratnawati, P. D., Yulianti, A., Emeliana, D., & Rachmawati, U. (2021). English Learning Innovation Using Flash Card Media to Improve Students' Understanding of Vocabulary and Pronunciation. *Proceeding of The URECOL*, 27–34.
- Rohmatillah, R. (2014). A Study On Students' Difficulties In Learning Vocabulary. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 6(1), 75–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v6i1.520>
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Retrieved from [http://opac.library.um.ac.id/oaipmh/./index.php?s\\_data=bp\\_buku&s\\_field=0&mod=b&cat=3&id=57447](http://opac.library.um.ac.id/oaipmh/./index.php?s_data=bp_buku&s_field=0&mod=b&cat=3&id=57447)
- Supeno, S., & Suseno, I. (2020). Penerapan Teknik JIGSAW untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Bacaan Bahasa Inggris Dengan Memperhatikan Sikap Berbahasa Siswa. *Deiksis*, 12(1), 106–115. <https://doi.org/10.30998/DEIKSIS.V12I01.4890>
- Surjono, H. D., & Susila, H. R. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1576>
- Team Drops. (2021). Drops: Learn to Speak English - Apps on Google Play. Retrieved July 31, 2021, from [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.languagedrops.drops.learn.learningspeak.language.english.british.gb.words&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.languagedrops.drops.learn.learningspeak.language.english.british.gb.words&hl=en_US&gl=US)
- Team, B. L. E. (2021). BBC Learning English - Aplikasi di Google Play. Retrieved October 10, 2021, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=uk.co.bbc.learningenglish&hl=in&gl=US>
- Team, D. (2021). Duolingo - Cara Terbaik di Dunia Untuk Belajar Bahasa. Retrieved October 10, 2021, from <https://www.duolingo.com/>