



Penggunaan Kamus Olahraga Berbasis Android dalam Penguasaan Istilah Asing Bidang Olahraga

Farid Helmi Setyawan¹, Puput Eka Bajuri²

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi

Email : faridhelmi@stkipmodernngawi.ac.id¹, ekacalamander201@gmail.com²

Abstract - Sports is a field of learning that rarely related to language problems. In fact, it is often found a foreign word or vocabulary in the field of sports which between students and teachers are required to understand the meaning of the word. Based on the observation in the field, there are many problems with the meaning of the foreign word. From 100 students, 25 collage students and 25 teachers that become respondent, the average of them had the same problem about the meaning of the word or foreign vocabulary. This research aimed to describe the effectiveness of using sports dictionary based android system in teaching foreign vocabulary in sport areas. The method used in this research is Research and Development (R & D). The developed media is a sports dictionary with an Android system. The results showed that out of 150 respondents, 93% or 140 people agreed with the application. The application is very helpful for them in finding the meaning of a foreign term in the field of sports. From 150 respondents, 86 said the application was good in the system and appearance, 53 people said the application made searching easier but the display was still lacking, and 11 people said the application was normal and not helpful. The test results of using the application show 85% of respondents are easier to understand and remember the existing vocabulary. The findings of this study are the use of sports dictionary applications based android and combined with appropriate learning methods obtained the results of mastering foreign words in the field of sports can be maximised.

Keywords: Sports Dictionary; Android; Vocabulary.

Abstrak - Olahraga merupakan bidang pembelajaran yang jarang ada kaitannya dengan masalah bahasa. Pada kenyataannya, sering sekali ditemukan istilah atau kosakata asing dalam bidang olahraga yang mana antara siswa dan guru dituntut untuk memahami arti dari istilah tersebut. Berdasarkan observasi di lapangan, banyak ditemukan permasalahan dengan arti istilah asing tersebut. Dari 100 siswa, 25 mahasiswa, dan 25 guru yang menjadi responden, rata-rata mempunyai masalah yang sama yaitu arti dari istilah atau kosakata asing tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan kamus olahraga berbasis android dalam pengajaran kosakata asing bidang olahraga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Media yang dikembangkan adalah kamus olahraga dengan sistem android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 150 responden, 93% atau sekitar 140 orang setuju dengan aplikasi kamus olahraga berbasis android tersebut. Aplikasi tersebut sangat membantu mereka dalam mencari arti istilah asing dalam bidang olahraga. Dari 150 responden, 86 orang menyatakan aplikasi tersebut bagus secara sistem dan tampilan, 53 orang menyatakan aplikasi tersebut mempermudah pencarian tetapi tampilan masih kurang, dan 11 orang menyatakan aplikasi tersebut biasa saja dan tidak membantu. Hasil tes penggunaan aplikasi menunjukkan 85% responden semakin mudah memahami dan mengingat kosakata yang ada. Temuan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan aplikasi kamus olahraga berbasis android dan dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai diperoleh hasil penguasaan istilah asing bidang olahraga secara maksimal.

Kata Kunci: Kamus Olahraga; Android; Kosakata Asing

PENDAHULUAN

Bahasa menjadi peranan penting dalam setiap aspek kehidupan, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat pemersatu. Seperti yang disampaikan oleh redaksi dari

kompasiana.com tertanggal 7 Desember 2016, “Bahasa Indonesia sebagai penghubung, pemersatu dan juga alat untuk mendefinisikan suatu objek yang disetujui oleh seluruh masyarakat Indonesia untuk menyampaikan suatu tujuan tertentu (Red, kompasiana.com)”. Tidak hanya bahasa Indonesia saja, tetapi semua bahasa memiliki fungsi yang sama.

Bahasa sebagai alat komunikasi berperan dalam mengkoneksikan antara satu informasi yang disampaikan dengan orang yang menerimanya sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara penyampai informasi dengan penerima informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Santoso (2004), “Dalam komunikasi, bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Dalam hal ini bahasa menjadi faktor yang teramat penting bagi tersampainya sebuah informasi kepada penerimanya. Bahasa yang baik memudahkan penerimanya untuk memahami dan menerima informasi dengan baik”. Dengan kata lain, memahami sebuah arti dalam kalimat yang tersampaikan adalah hal yang teramat penting agar tidak terjadi salah penafsiran dan salah pemahaman.

Bahasa asing dalam hal ini adalah bahasa Inggris, menjadi sebuah momok yang sangat membingungkan bagi orang yang kurang memahami bahkan yang tidak memahaminya sama sekali. Permasalahan tersebut dapat memicu terjadinya perdebatan bahkan menjadi konflik apabila penafsiran antara satu orang dengan orang yang lain terdapat perbedaan. Hal ini pernah terjadi pada kasus PSSI dengan KPSI. Sesuai yang dirilis oleh kompasiana.com dalam artikelnya yang bertajuk “Olah alih Bahasa Olahraga dan Sepakbola”. Dalam artikel tersebut ditulis bahwa ada beda penafsiran surat yang diterima dari FIFA sehingga menyebabkan kedua kubu saling berdebat dan berpendapat sesuai pemahamannya sendiri. Melihat dari pernyataan di atas, ternyata peran sebuah kamus bahasa asing dalam hal ini bahasa Inggris sangatlah penting, apalagi dalam bidang olahraga.

Banyak orang yang beranggapan bahwa tidak ada keterkaitan antara olahraga dengan bahasa, terbukti belum banyak orang yang meneliti tentang keterkaitan bahasa dengan olahraga. Jika dilihat dari fungsi bahasa seperti pada uraian di atas, maka sebenarnya peran bahasa juga sangat penting dalam bidang olahraga agar tidak terjadi lagi kasus beda penafsiran tentang arti sebuah istilah asing. Kamus olahraga atau istilah lainnya adalah sebuah kumpulan istilah asing dalam bidang olahraga belum banyak dikembangkan. Seharusnya, sebagai sebuah media penerjemah, kamus olahraga sangat penting untuk dikembangkan supaya para praktisi olahraga baik guru, siswa dan yang lainnya dapat dengan mudah memahami sebuah istilah asing yang ditemui dalam bidang olahraga tertentu.

[1] Secara umum orang memahami olahraga merupakan salah satu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh orang, sekelompok orang dengan tujuan untuk mencapai kebugaran jasmani. Dalam pelaksanaannya olahraga memiliki berbagai cabang yang berbeda walaupun dengan tujuan yang sama yaitu pencapaian kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani itu sendiri terbagi menjadi 10 aspek yang berbeda dimana setiap cabang olahraga memiliki kecondongan aspek kebugaran yang berbeda satu sama lainnya. Berbagai macam cabang olahraga ini tentunya membuat perbedaan penggunaan istilah yang sesuai pada setiap cabang olahraga. Dikarenakan dominasi cabang olahraga yang merupakan pengembangan budaya dari luar Indonesia membuat istilah-istilah dalam setiap cabang olahraga dominan menggunakan istilah bahasa asing terutama bahasa Inggris walaupun beberapa sudah dialih bahasakan atau menjadi serapan ke bahasa Indonesia. Sebagai contoh pada cabang olahraga bola voli kata *service* menjadi servis dalam bahasa Indonesia.

Melalui penelitian terdahulu yang membahas bahasa dalam olahraga oleh Wilda Meridiyana mahasiswa Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret dapat disimpulkan bahwa terdapat penggunaan campur kode dan alih kode dalam kegiatan olahraga futsal terutama oleh pelatih dan jurnalis. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dan penelitian terdahulu timbul inisiatif dari peneliti untuk meneliti permasalahan yang kemungkinan serupa timbul pula dalam pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kamus olahraga berbasis android untuk memudahkan penguasaan istilah asing dalam bidang olahraga, serta mendeskripsikan hasil penggunaan kamus olahraga berbasis android dalam penguasaan istilah asing bidang olahraga.

Istilah adalah kata atau frasa yang dipakai sebagai nama atau lambang dan yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni [2]. Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan [3]. Artinya bahasa memiliki sebuah ketetapan bersama tentang penggunaannya sehingga menghindari terjadinya

kesalahan pemahaman saat berkomunikasi dan tatanan yang lebih baik tentunya sebagai sebuah sistem. Halim [3] mengatakan bahwa bahasa baku adalah ragam bahasa yang dilembagakan dan diakui oleh sebagian warga masyarakat pemakainya sebagai ragam resmi dan sebagai kerangka rujukan norma bahasa dan penggunaannya. Penggunaan bahasa baku adalah sebuah keharusan terutama dalam ranah akademik seperti proses pembelajaran di sekolah. Dalam perkembangannya bahasa Indonesia menyerap unsur dari berbagai bahasa, baik dari bahasa daerah, seperti bahasa Jawa, Sunda, dan Bali, maupun dari bahasa asing, seperti bahasa Sanskerta, Arab, Portugis, Belanda, Cina, dan Inggris (Permendikbud, 2015:35). Dalam olahraga khususnya bahasa yang diserap banyak berasal dari bahasa Inggris sebab budaya olahraga sendiri datang dari budaya barat dimana bahasa yang dominan digunakan bahasa Inggris. Salah satu contoh bahasa serapan adalah dalam pengucapan *service* dalam pertandingan bola voli, bulu tangkis, tenis lapangan dan tenis meja yang diserap ke bahasa Indonesia menjadi servis.

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan/AECT [4] Sumber belajar adalah meliputi semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi peserta didik. Oleh karena itu meskipun pembelajaran berlangsung di sekolah sumber belajar sesungguhnya tidak selalu berasal dari guru mata pelajaran. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas olahraga dan pengenalan penjagaan kesehatan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014:vii). Pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari pendidikan ditunjang oleh dominannya aspek psikomotor dalam pendidikan jasmani yang menjadi salah satu dari 3 aspek kecerdasan selain kognitif dan afektif. Selain itu banyak ahli berpendapat bahwasanya kemampuan psikomotor akan mempengaruhi kemampuan kognitif. Seperti yang dikemukakan pula oleh [5] *Clearly, the quality of physical education is vitally important to cognitive and academic outcomes.*

Dalam sebuah pembelajaran sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mana dapat memudahkan dan membantu pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar [6]. Media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sementara itu, [7] yang dimaksud dengan media adalah: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Kamus sebagai salah satu media pembelajaran bahasa yang sangat bermanfaat dalam memberikan pengertian dari sebuah istilah. Kamus [8] adalah sebuah buku berisi kata-kata dari sebuah bahasa, biasanya disusun secara alfabetis, disertai keterangan akan artinya ucapannya, ejaannya, dan sebagainya. Di dalam sebuah kamus yang ideal sepatutnya diberikan juga keterangan tentang pemenggalan kata, informasi tentang asal-usul kata, informasi tentang baku dan tidaknya sebuah kata, informasi tentang kata-kata arkhais dan juga klasik, informasi tentang area penggunaan kata, informasi tentang status sebuah kata, dan berbagai informasi lainnya.

Kamus merupakan khazanah perbendaharaan kata suatu bahasa yang menggambarkan tingkat peradaban bangsa pemiliknya. "Kamus adalah buku yang berisi keterangan tentang arti kata-kata". Sedangkan mendefinisikan, Kamus yaitu buku acuan yang memuat kata dan ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang maknanya. Dari definisi kamus diatas dapat disimpulkan bahwa kamus merupakan sebuah buku yang memuat kata atau istilah yang disusun menurut abjad berikut keterangan dan maknanya.

Dalam era digital dan revolusi industri seperti saat ini, media yang banyak digunakan adalah berupa media digital. Aplikasi yang sedang berkembang saat ini adalah aplikasi berbasis android. Sugeng Purwanto, mengatakan "*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti". *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Dari semua paparan di atas menguatkan peneliti untuk melaksanakan riset dalam bidang bahasa yang dikaitkan dengan media kamus olahraga berbasis android. Harapan peneliti adalah terciptanya sebuah aplikasi kamus olahraga berbasis android untuk membantu memudahkan penguasaan istilah asing bidang olahraga, serta meminimalkan kesalahan pemahaman tentang arti istilah asing dalam bidang olahraga.

Dalam penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Dalam hal ini, media yang dikembangkan adalah kamus olahraga berbasis android. Sampel dan populasi yang digunakan adalah 150 orang yanterdiri dari 100 siswa, 25 mahasiswa, dan 25 guru dari sekolah yang berada di Kabupaten Ngawi. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, kuesioner, dan wawancara. Observasi dan kuesioner digunakan untuk mengetahui kualitas media dan ketertarikan dari responden serta kepuasan responden terhadap media kamus olahraga berbasis android. Wawancara digunakan untuk mendeskripsikan seberapa pentingnya kamus tersebut dalam membantu pembelajaran dan seberapa baik penguasaan istilah asing bidang olahraga sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut.

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti adalah dengan menganalisis hasil observasi dan penilaian kuesioner serta hasil wawancara kemudian dideskripsikan dalam bentuk data angka dengan cara prosentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari proses observasi awal diperoleh data dari 150 responden terdapat 135 orang yang menyatakan bahwa mereka memiliki kesulitan dalam memahami istilah asing bidang olahraga, hal ini dibuktikan dari penilaian pretest saat wawancara, dari sepuluh pertanyaan tentang istilah asing bidang olahraga rata-rata mampu dijawab dengan benar hanya 3 pertanyaan. Setelah dilakukan uji penggunaan media kamus olahraga berbasis android, hasil observasi, penghitungan kuesioner dan wawancara diperoleh hasil yang signifikan terhadap penggunaan media kamus olahraga berbasis android dalam penguasaan istilah asing bidang olahraga. Dari 150 responden, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Observasi, Kuesioner, dan Wawancara

Deskripsi	S	KS	TS
Sistem dan tampilan Aplikasi Bagus	86	53	11
Aplikasi Sangat Membantu	139	-	11
Lebih Mudah dalam Penguasaan Istilah Asing	140	-	10
Aplikasi Perlu Dikembangkan	140	10	-

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 150 responden terdapat 140 orang atau 93% responden yang setuju dengan aplikasi tersebut. Dari hasil observasi, kuesioner dan wawancara, kebanyakan dari mereka setuju dengan sistem aplikasi dan tampilan dari aplikasi tersebut. Mereka berkomentar aplikasi tersebut tampilannya menarik sehingga dalam penggunaannya dapat menarik minat orang untuk menggunakan aplikasi tersebut. Secara sistem, aplikasi tersebut tidak memberatkan memori *smartphone* yang mereka gunakan. Dalam segi isi, kamus tersebut sangat membantu dalam penguasaan istilah asing dalam bidang olahraga, sehingga mereka merekomendasikan untuk dikembangkan aplikasi tersebut supaya lebih sempurna lagi. Dari 10 responden yang kurang setuju, mereka berpendapat, bahwa ada kamus digital lain yang hampir mirip yang fungsinya sama yaitu menterjemahkan kosa kata. Hal tersebut diakui peneliti bahwa terdapat kamus bahasa Inggris yang hampir mirip dengan aplikasi kamus olahraga tersebut. Tetapi peneliti memperjelas perbedaan antara kamus bahasa Inggris dengan kamus olahraga ini. Kamus olahraga ini hanya memuat istilah-istilah asing dalam bidang olahraga saja, sehingga pencarian kosa kata yang diperlukan lebih spesifik.

Penggunaan kamus olahraga ini dinyatakan efektif dalam membantu penguasaan istilah asing bidang olahraga. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Liu Songhao (1996) dengan judul "Dictionary Use as a Way of Learning Vocabulary in SLA: a Preliminary Study". Dalam penelitiannya, Liu Songhao menyebutkan bahwa siswa menggunakan kamus untuk membantu mereka belajar semua kosakata baru dan mengingatkan mereka dengan kosakata lama. Siswa menggunakan kamus untuk mengklarifikasi kebingungan mereka atau tebakan mereka

tentang arti sebuah kata. Liu menyarankan bahwa penggunaan kamus memberikan beberapa aspek positif dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang juga mendukung hasil penelitian ini adalah penelitian dari Lori A. Wolter (2015) dengan judul "Dictionary Use and Preferences of L2 English Learners an Intensive English Context". Dalam hasil penelitiannya Lori menyebutkan bahwa ketika siswa menggunakan kamus baik dalam bentuk buku maupun online, mereka lebih memilih kamus online. Siswa mampu memilih kata yang mereka inginkan secara langsung dan lebih mudah menemukan kosakata yang mereka inginkan.

Penelitian selanjutnya yang mendukung penelitian ini adalah penelitian dari Harley Hamilton (2012) dengan judul "The Efficacy of Dictionary Use while Reading for Learning New Words". Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kamus elektronik atau online mendukung siswa untuk memperoleh kosakata baru. Dari ketiga penelitian di atas disimpulkan bahwa pengembangan dan penggunaan kamus olahraga berbasis android sangat dibutuhkan dalam membantu penguasaan istilah asing dalam bidang olahraga. Penggunaan kamus olahraga ini dianjurkan sebagai media pendamping pembelajaran dalam memahami arti istilah asing yang terdapat dalam bidang olahraga.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan kamus olahraga berbasis android dalam penguasaan istilah asing bidang olahraga sangat efektif dan memberi kontribusi positif dalam pembelajaran. Pengembangan kamus ini lebih spesifik untuk membantu siswa dan guru dalam memahami istilah asing dalam bidang olahraga. Dengan kemudahan aplikasi yang berbasis android, siswa dan guru dengan mudah mengakses aplikasi kamus ini melalui smartphone yang dimiliki. Penggunaan aplikasi kamus ini akan lebih maksimal jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai sehingga siswa lebih cepat menguasai dan antusias dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. C. Mutohir, *Permainan Bola voli" Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. 2013.
- [2] P. Bahasa, *Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. 2007.
- [3] L. Chaer, Abdul dan Agustina, *Sosiolistik Pergenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [4] L. Badriyah, *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMP Bakti Mulya 400 Pondok Pinang Jakarta Selatan*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2010.
- [5] J. J. Sattelmair, Jacob dan Ratey, "Physically Active Play and Cognition An Academic Matter," *Am. J. Play*, vol. 01, no. 5, pp. 365–374, 2009.
- [6] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. 2006.
- [7] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. 2012.
- [8] Aan Setyawan, "Pengertian dan Jenis-Jenis Kamus," <https://belajarbahasa.id/artikel/dokumen/88-pengertian-dan-jenis-jenis-kamus-2016-07-18-03-08>, 2016.