

## Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Politeknik Negeri Manado

Grace H Pontoh<sup>1</sup>, Christo Pua<sup>2</sup>, Herry S Langi<sup>3</sup>, Anthoinete Waroh<sup>4</sup>

<sup>1,3</sup> Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sam ratulangi Manado

Email: [pontohgrace@gmail.com](mailto:pontohgrace@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif. Ketersediaan bahan ajar Bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi saat ini yang merambah di dunia teknologi informasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model yaitu model dengan menggunakan hasil analisis kebutuhan terlebih dahulu kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Hasil yang diperoleh yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia berupa berbagai animasi yang memberi nilai tambah dalam memahami materi yang diajarkan.

Kata kunci: Bahasa Inggris, metode, multimedia.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah menempatkan Bahasa Inggris sebagai satu-satunya bahasa komunikasi internasional. Dalam kondisi itu, maka tak heran Bahasa Inggris sepertinya menjadi Bahasa yang wajib dipelajari di sekolah – sekolah sampai di perguruan tinggi karena Bahasa Inggris adalah bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi; karenanya tanpa kemampuan Bahasa Inggris seseorang akan mengalami kesulitan dalam pergaulan dunia yang semakin terbuka, cepat, dan tak terkendali. Berbekal konsep tersebut di atas, maka bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Di beberapa sekolah di kota Manado Bahasa Inggris menjadi salah satu pelajaran yang wajib bagi siswa. Bahkan saat ini semakin menjamurnya kursus – kursus Bahasa Inggris mulai dari lembaga kursus, private sampai kursus online. Terbukanya peluang belajar tanpa dibatasi waktu dan tempat harus diimbangi dengan metode dan kesiapan seorang pengajar, sehingga menjadi efektif dalam penyajian materi. Metodologi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2002: 741), berarti “ ilmu tentang metode, uraian tentang metode”. Sedangkan metode menurut Douglas Brown merupakan cara yang sistematis dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan teknik lebih spesifik lagi yaitu cara cara yang digunakan guru di kelas dalam mencapai tujuan pengajaran. Istilah “instruction” sama dengan pengajaran yaitu apa pun yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi pembelajaran [1]. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh

guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman dan instruksi [2].

### 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) model yang sejalan dengan prosedur yang dikembangkan [3] Brian Tomlinson, yaitu Perancangan, Pengembangan dan Evaluasi. Metode penelitian ini dipilih karena Tomlinson menerapkannya untuk penelitian pengembangan materi ajar bahasa kedua dan langkahnya sesuai untuk pengembangan model materi ajar dan Tomlinson menerapkannya untuk penelitian pengembangan materi ajar bahasa kedua. Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini yaitu mahasiswa jurusan teknik elektro program studi informatika semester 4 dengan melibatkan 30 mahasiswa, 13 perempuan dan 17 laki – laki dengan usia 19 – 21 tahun. Dalam menyusun materi ajar, yang pertama kali dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dimana analisis kebutuhan mencakup analisis situasi kini (present situation analysis PSA) dan analisis situasi sasaran (target situation analysis TSA) (Robinson,C.Pauline 1991: 8-9)[4].

### 3. PEMBAHASAN

Pada semester sebelumnya, sebagian besar mahasiswa merasa sangat sulit untuk belajar Bahasa Inggris karena harus menghafal, padahal Bahasa Inggris itu bukan sains yang butuh rumus dan perhitungan. Berdasarkan data pada kelas sebelumnya dari 30 mahasiswa hanya 5 orang yang fokus belajar Bahasa Inggris artinya diluar jam belajar mereka suka berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris ketika menanyakan tugas atau hasil tes, sebagian besar mahasiswa tidak mau berkomunikasi dalam Bahasa Inggris karena lupa dan tidak tahu bagaimana harus memulai. Karena selama ini proses belajar Bahasa Inggris di kelas lewat buku teks ataupun tape recorder.

Rata – rata nilai yang diperoleh adalah 65.87, sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan hasil akhir dengan mata kuliah yang lain mahasiswa di kelas ini 80% (24 mahasiswa ) mendapatkan nilai yang baik ( diatas 80 ), karena selalu bersentuhan dengan komputer.

Berdasarkan penelitian tentang animasi dan narasi, animasi dan teks telah dilakukan antara lain oleh Mayer dan Anderson (1991), Mayer dan Anderson (1992), Penney (1989), Mousavi dan Sweller (1995), Mayer (1997), Mayer dan Moreno (1998), Moreno dan Roxana (1999), serta Kalyuga dan Chandler (2000). Penelitian-penelitian tersebut berkisar tentang instruksi animasi, narasi teks melalui instruksi multimedia. Hasil penelitian Mayer dan Anderson (1991) tentang animasi dan narasi menunjukkan bahwa kelompok narasi bersama animasi berkinerja lebih tinggi daripada kelompok narasi sebelum animasi. Penelitian selanjutnya tentang animasi dan teks dilakukan oleh Mayer dan Anderson (1992) tentang instruksi animasi dalam pengajaran yang dapat membantu siswa membangun hubungan antara kata dengan gambar dalam pembelajaran multimedia, dimana hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan penjelasan narasi bersamaan animasi mempunyai nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang diberikan narasi atau animasi saja.[5][6][7][8]. Penelitian yang dilakukan oleh Kalyuga dan Chandler (2000) terhadap para mahasiswa yang sedang melakukan magang kerja dalam bidang perdagangan. Ada 2 eksperimen dalam penelitian ini. Eksperimen pertama adalah mengenai bentuk desain instruksional proses belajar dengan multimedia. Mahasiswa yang sedang dalam proses magang itu disajikan salah satu dari 4 desain instruksional. Keempat desain itu adalah diagram dengan teks visual, diagram dengan teks audio, diagram dengan teks visual dan audio sekaligus, dan diagram saja. Hasilnya menunjukkan bahwa mereka

yang memilih desain instruksional dalam bentuk diagram dengan teks visual dan audio sekaligus menunjukkan prestasi magang jauh lebih baik daripada yang lainnya[9].

Berdasarkan uraian diatas maka dikembangkan suatu materi ajar berbasis multimedia dengan menggabungkan teks dan animasi. Dengan menyediakan 20 soal tes yang disusun dengan 15 objektif dan 5 esay hasil akhir ujian mahasiswa menunjukkan terjadi peningkatan karena pemahaman materi meningkat dan lebih mudah untuk diingat mahasiswa. Hasil akhir rata – rata mahasiswa ketika di *treatment* dengan metode pembelajaran yang menggabungkan animasi dan teks diperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya yaitu rata – rata nilai mahasiswa adalah 76.1, yang sebelumnya adalah 65.87.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Analisis kebutuhan yang dijalankan melalui kuestioner 96 % mahasiswa lebih tertarik menggunakan multimedia berupa animasi, audio dan visual.
2. Hasil menunjukkan pembelajaran berbasis multimedia lebih terencana dan sistematis dan memiliki pengaruh yang besar dalam daya ingat mahasiswa karena merupakan bauran antara audio dan visual, sehingga materi yang dipelajari lebih dipahami.
3. Hasil belajar yang meningkat setelah dilakukan tes, nilai rata – rata sebelumnya 65.87 menjadi 74.1.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang sudah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Reigeluth, & Carr-Chellman.A.A. 2009:6. Instructional-Design Theories and Models. Volume III. New York and London:Taylor and Francis, Pub.
- [2] Brown H. Douglas. 2008. Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa. Pearson Education, Inc.
- [3] Richards.C.Jack. 2017. Materials Development in Language Teaching. Second edition. Cambridge: Cambridge university press.
- [4] Robinson, C.Pauline. *ESP Today: A Practitioner's Guide*. 1991. New York: Prentice Hall.
- [5] Keegel, C.John, 1970. The Language of Computer Programming in English. New York:Regents Publishing Company,Inc.

- [6] Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual processing systems in working memory. *Journal of educational psychology*, 90(2), 312.
- [7] Mayer, R. E., & Anderson, R. B. (1992). The instructive animation: Helping students build connections between words and pictures in multimedia learning. *Journal of educational Psychology*, 84(4), 444.
- [8] Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of educational psychology*, 91(2), 358.
- [9] Kalyuga, S., Chandler, P., & Sweller, J. (2000). Incorporating learner experience into the design of multimedia instruction. *Journal of educational psychology*, 92(1), 126.