

DESIGNING KING AI PoST as ENGLISH TEACHING MEDIA for BEGINNER STUDENTS

Anisa ¹⁾, Iin Baroroh Ma'arif²⁾, Ulfa Wulan Agustina ³⁾

^{1),2),3)}Pendidikan Bahasa Inggris Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang
Email : annisakepo5@gmail.com



©2018 –JoESM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Technology has grown rapidly in education sector, it creates new opportunities for improving learning experience of students at any levels of education. One of them is education in Junior high school. Teaching them will be interested and completely different, because beginners are unique and are able to think abstractly and logically. Therefore, the researcher aimed to design English learning media for beginner students as a media that were appropriate for their learning needs. There were two research objectives; these are desingning King AI PoST and knowing the feasibility of the English learning media. the researcher uses Research and Development method adapted from Borg and Gall's development. This English learning media were validated by material expert and media expert before trying to the students. While, the instrument of this research are questionnaires and interviews to material expert, media expert, and students. The result of this research showed that 1) the result of material expert is 85 score; 2) the result of media expert is 85,00 score; 3) the result of preliminary field testing is 88,67 score; 4) the result of operational field testing is 90,25. Based on the result above, the researcher conclude that King AI PoST is feasible to use in English learning. From the result there were two suggestions: 1) to the English teacher it can be used to be alternative teaching media to teach English; 2) to the other researcher it can be used to do the research at different level of the students.

Key words : King AI PoST, English learning media, beginner students

ABSTRAK

Teknologi saat ini berkembang pesat dalam dunia Pendidikan, ini menciptakan peluang baru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di semua level pendidikan. Salah satunya adalah di SMP atau sederajat. Mengajar mereka adalah hal menarik dan berbeda, karena siswa itu unik dan mampu berpikir secara abstrak dan logis. Oleh karena itu, peneliti bertujuan mendesain King AI PoST sebagai media yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Ada 2 tujuan penelitian ini; 1) mendesain King AI PoST sebagai media pembelajaran; 2) mengetahui kelayakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development yang diadaptasi dari Borg and Gall. Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan ke siswa. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah angket dan wawancara kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) hasil validasi ahli materi adalah 85; 2) hasil validasi ahli media adalah 85; 3) hasil uji lapangan pendahuluan adalah 88,67; 4) hasil pengujian lapangan operasional adalah 90,25. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa King AI PoST layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil, maka ada saran; 1) untuk guru Bahasa Inggris, media ini dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran; 2) untuk peneliti yang lain, media ini dapat digunakan pada siswa dengan level yang berbeda.

Kata kunci: King AI PoST, Media Pembelajaran Bahasa Inggris, Siswa

PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu bagian yang penting dalam komunikasi dan digunakan sebagai alat

komunikasi seluruh dunia. Sebagai bahasa International, bahasa Inggris sangat berguna dan penting untuk mendukung kehidupan sehari-hari.

Kita menggunakan menggunakan bahasa untuk memberi informasi kepada orang lain, untuk mengekspresikan perasaan, untuk memberikan kriti, saran dan lain-lain. Bahkan di Era Globalisasi seperti ini, bahasa Inggris berperan dalam berbagai bidang seperti perdagangan, mesin, teknologi, budaya dan bahkan bidang pendidikan. Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama dan biasa digunakan dari sekolah Dasar hingga bangku perkuliahan.

Kini perkembangan teknologi semakin cepat dan mudah untuk kita mengaksesnya. Hampir semua proses pembelajaran menggunakan teknologi untuk menunjang fasilitas. Seperti contohnya setiap orang menggunakan internet sebagai sumber mencari informasi yang dibutuhkan. Adapun informasi ataupun informasi biasanya ditulis dengan bahasa Inggris. Jadi sangat penting untuk kita mempelajari bahasa Inggris untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan teknologi dapat pula meningkatkan kualitas pendidikan dan juga memberikan kesempatan bagi pembelajar ataupun guru untuk membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis mengembangkan sebuah aplikasi game untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat aspek yang harus kita pelajari yaitu Listening, Speaking, Reading and Writing. Ur, Penny (1996:120) mengemukakan bahwa speaking adalah skill yang terpenting dalam mempelajari bahasa Inggris. Dengan speaking kita dapat menyampaikan pendapat, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara langsung. Speaking juga biasanya berkaitan erat dengan listening. karena keduanya merupakan dua cara yang berhubungan untuk mencapai sebuah komunikasi.

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada Speaking skill dan paling utama adalah pronunciation (pengucapan). Pronunciation adalah salah satu aspek penting dalam speaking. Setiap suara, penekanan suara, dan intonasi memiliki makna. Ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran pronunciation; 1) siswa tidak menggunakan bahasa Inggris di setiap kesehariannya. Siswa merasa kesulitan untuk mengucapkan atau mengekspresikan ide; 2) kurangnya jam pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada pronunciation saja, namun pembelajaran secara umum; 3) permasalahan pada guru. Beberapa guru masih menggunakan cara tradisional untuk proses pembelajaran. Sering kali siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Oleh karena itu pemilihan metode

pembelajaran sangat penting untuk membantu proses pembelajaran. Arsyad, Azhar (2015:4) mengemukakan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, King Al PoSt adalah inovasi terbaru dengan tujuan untuk mendukung dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan harapan media ini dapat meningkatkan Speaking skill pada siswa dan semoga media ini dapat dikembangkan lebih baik.

PEMBAHASAN

King Al PoST adalah sebuah aplikasi yang di desain untuk membantu siswa untuk meningkatkan Speaking skills. Nama aplikasi tersebut diambil dari “King” yang artinya Speaking; “Al” yang artinya alphabet; dan “PoST” yang artinya Pronunciation of Speaking and Listening”. King Al PoST menampilkan animasi, audio, materi dan tampilan yang penuh warna. Melalui game ini siswa dapat menirukan apa yang speaker ucapkan, dapat mengetahui bagaimana mengucapkan sebuah kata dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat. Keunggulan dari game ini adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan kepercayaan diri, serta menampilkan tampilan yang tidak membuat siswa bosan untuk belajar. Adapun kekurangan dari game ini adalah harus menggunakan laptop atau hp untuk mengoperasikannya. Komponen dalam game ini terdiri dari; 1) gambar, yang berfungsi memberikan informasi; 2) teks, yang berarti sebuah kata yang memiliki makna; 3) audio, berfungsi menyampaikan suara atau music; 4) interactive link, berfungsi untuk memberikan instruksi atau arahan bagaimana mengoperasikan game tersebut.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan model RnD (Research and Development) yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Kegiatan observasi dilakukan di sekolah SMPN 1 Tembelang, Jombang untuk mengetahui proses pembelajaran dan kebutuhan siswa akan pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan angket dan interview untuk guru maupun siswa.

b. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini meliputi persiapan dan penyusunan materi, pembuatan storyboard, pembuatan flowchart, pembuatan angket dan keperluan lainnya.

c. Pengembangan format produk awal

Bagian yang paling penting adalah validasi dari ahli materi dan media tentang media pembelajaran. Langkah ini dilakukan agar produk yang dikembangkan benar-benar siap diuji cobakan kepada pengguna atau siswa.

d. Uji coba lapangan awal

Tahap ini diujicobakan setelah adanya validasi dari kedua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

e. Revisi produk utama

Revisi ini dilakukan apabila ada revisi dari kegiatan awal. Kegiatan ini dilakukan sebagai wujud penyempurnaan media yang akan diuji cobakan.

f. Uji coba lapangan utama

Tahap ini dilakukan setelah proses penyempurnaan. Tahap ini melibatkan 6 siswa sebagai subjek penelitian.

g. Revisi produk operasional

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil dari angket. Tidak ada revisi apabila respon siswa terhadap media sudah baik.

h. Uji lapangan operasional

Tahap uji lapangan ini dilakukan kepada 31 siswa kelas 7H SMP Tembelang, Jombang.

i. Produk akhir

Hasil produk yang sudah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

Analisis Data

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Tembelang Jombang. Adapun ahli materi adalah salah satu dosen Pendidikan Bahasa Inggris begitu pula dengan ahli media adalah dosen Fakultas Teknologi Informasi, Unwaha. Ahli materi memvalidasi mengenai isi atau keterkaitan materi satu sama lain, sedangkan ahli media merevisi dan mengecek tentang komponen media seperti; gambar, desain, suara dan lain-lain.

Ada dua tipe data dalam penelitian ini yaitu; quantitative dan kualitatif. Quantitatif adalah hasil

skore dari angket ahli media atau ahli materi. Sedangkan Kualitatif adalah hasil dari wawancara yang berupa saran, kritik ataupun penilaian.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi

Peneliti melakukan observasi pada awal bulan Maret 2018. Peneliti membagikan angket dan juga melakukan wawancara terhadap guru maupun siswa. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

- Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi bahasa Inggris
- Siswa mengalami kesulitan dalam hal pengucapan atau pengejaan huruf alphabet
- Siswa tertarik menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diatas, peneliti mendesain media King AI PoST sebagai salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris.

b. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti membuat flowchart, storyboard dan beberapa software yang dibutuhkan. Salah satunya adalah software Construt. Software ini digunakan untuk proses editing media yang dibuat.

c. Pengembangan format produk awal

Berikut adalah komponen-komponen dalam media, yaitu: desain tampilan, teks, audio, dan pengemasan. Selain komponen dalam media, pemilihan materi pun menjadi bagian yang penting dalam tahap ini. Peneliti memilih materi sesuai dengan pembelajaran dan kurikulum. Materi yang dipilih ialah materi Part of speech, terlebih materi noun, verb dan adjective. Materi ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Uji coba lapangan awal

Pada tahap ini ada langkah validasi dari ahli materi dan media. Berikut hasil validasi dari para ahli :

A. Daftar Pertanyaan

No	Unsur penilaian	Skor Penilaian					Kritik/ Saran
		5	4	3	2	1	
Desain layout/ tata Letak							
1.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	✓					
2.	Ketepatan proporsi layout	✓					
Text / Tipografi							
3.	Ketepatan pemilihan font	✓					
4.	Ketepatan ukuran huruf		✓				
5.	Ketepatan warna teks		✓				
Image							
6.	Komposisi gambar		✓				
7.	Ukuran Gambar	✓					
8.	Kualitas Tampilan Gambar	✓					
9.	Kesesuaian gambar dengan materi		✓				
10.	Ketepatan Pemilihan Gambar	✓					
Audio							
11.	Ketepatan pemilihan backsound dengan materi	✓					
12.	Ketepatan sound effect dengan gambar		✓				
Packing							
13.	Cover depan dikemas dengan format menarik	✓					
14.	kesesuaian tampilan dengan isi		✓				
Penggunaan							
15.	Kesesuaian dengan pengguna			✓			petunjuk belajar
16.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)		✓				
17.	Kelengkapan petunjuk penggunaan			✓			Kurangnya detail
18.	Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran				✓		Berupa a. ds
Navigasi dan Interactive Link							
19.	Ketepatan tombol navigasi	✓					
20.	Ketepatan kinerja interactive link		✓				

Gambar 1. Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi ahli media diatas, total skor yang didapat yaitu 85. Dengan demikian validasi ahli materi termasuk kriteria sangat baik.

A. Daftar Pertanyaan

No	Unsur penilaian	Skor Penilaian					Kritik/ Saran
		5	4	3	2	1	
Kurikulum							
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓					tidak sesuai dengan pembelajaran
Pengguna							
2.	Kesesuaian media dengan siswa	✓					
3.	Memberi kesempatan untuk belajar sendiri		✓				
4.	Menuntut aktivitas siswa	✓					
5.	Tombol navigasi perintah yang mudah difahami	✓					
6.	Siswa dapat meniru (imitate) kata yang ditampilkan			✓			
7.	Menambah kebermanaknaan ^{kebermanaknaan} siswa			✓			
Pembukaan							
8.	Kemenarikan judul	✓					
9.	Kemenarikan gambar, animasi dan <i>sounds effect</i>	✓					Gambar dan <i>sounds effect</i>
Materi							
10.	Keruntutan penyajian materi	✓					
11.	Kebenaran materi			✓			
12.	Kejelasan materi	✓					
13.	Kemenarikan penyajian materi	✓					

Gambar 2. Hasil validasi ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi diatas, validasi materi mendapatkan skor 85. Dengan demikian termasuk dalam kategori sangat baik. Namun pada sebelumnya, validasi materi yang pertama

mendapatkan skor 58, dengan demikian masih diperlukan beberapa revisi. Berikut adalah beberapa revisi yang dilakukan terhadap validasi materi:



Gambar 3. Tampilan layout Noun sebelum revisi

Pada tampilan ini, contoh yang ditampilkan masih terlalu sedikit dan masih kurang perluasan materi. Oleh karena itu, ada saran untuk penambahan contoh dan juga gambar.



Gambar 4. Tampilan Noun setelah revisi

Dalam gambar ini, dapat dilihat bahwa contoh dalam tampilan noun sudah bertambah dan semakin bervariasi contoh yang ditampilkan.

e. Revisi produk utama

Revisi produk dilakukan sebagai upaya perbaikan, agar produk benar-benar siap untuk diuji cobakan kepada pengguna.

f. Uji coba lapangan utama

Tahap ini pembagian angket kepada 6 siswa untuk uji coba produk. Berdasarkan hasil penelitian, hasil pembagian angket pertama mendapatkan skor 88, 67 yang termasuk kriteria baik. Dengan demikian, respon siswa terhadap media pembelajaran baik dan dapat diterima.

g. Revisi produk operasional

Tahap ini dijalankan apabila masih ada revisi setelah uji coba. Karena hasil uji coba menunjukkan respon yang baik dari siswa, maka tidak adanya revisi.

h. Uji lapangan operasional

Tahap ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas 7H. Berdasarkan penelitian, hasil dari uji lapangan operasional mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. mereka sangat antusias dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Tahap ini mendapatkan rata-rata skor 90,25 dengan kategori sangat baik.

i. Revisi produk akhir

Media King Al PoST dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Berikut adalah hasil akhir media King Al PoST setelah beberapa revisi dan validasi:

Designing King Al Post As English Teaching Media For Beginner Students







SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, penulis menyimpulkan bahwa:

1. hasil validasi ahli media adalah 85, yang termasuk kategori bagus
2. Hasil dari validasi materi pertama adalah 58 score, yang termasuk kategori kurang, dan hasil validasi kedua adalah 85, yang termasuk kategori bagus
3. Hasil dari hasil uji lapangan pendahuluan adalah 88,67 dan hasil uji coba lapangan operasional adalah 90,25 skore, yang termasuk kategori sangat bagus.
4. King AI PoST layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris.

Ucapan Terima Kasih

1. Terimakasih untuk kedua orang tua yang selalu support dan doa yang tiada hentinya
2. Terimakasih untuk semua dosen Pendidikan Bahasa Inggris yang telah banyak membantu memberikan kritik dan sarannya
3. Terimakasih kepada pihak sekolah dan siswa SMPN 1 Tembelang, yang mau bekerjasama dan mempermudah saya dalam penelitian
4. Terimakasih untuk ahli materi, media, serta team M- Dev yang meluangkan waktunya untuk membantu
5. Dan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu saya yang tidak bisa disebutkan satu-satu.

Daftar Pustaka

- Arsy d, Azhar (2015). Media Pembelajaran. Jakarta (Cetakan a ke-18) : PT Raja Grafindo Persada
- Dwaji, Belinda Hana. (2016). Easy English Learning Android Application (EEL): AN M- Learning Model to Learn Speaking Skill for Grade XI Students. Sanata Darma University: Yogyakarta. Skripsi (Online). (https://repository.usd.ac.id/5913/2/136332032_full.pdf) diakses 15 Februari 2018

Eko Putro, Widoyoko. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Haryono, Nugraheni Dinasari (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. Skripsi (online), (http://eprints.uny.ac.id/24019/1/Skripsi%20Nugraheni%20Dinasari%20Haryono_11108241091.pdf) diakses 02 Desember 2017

Mistar, Junaidi (2010). Pedoman Penulisan Tesis. Malang : Program Pascasarjana Universitas Islam Malang

Sugiyono (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Tim Penyusun (2015). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jombang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Ur, Penny. (1996). A Course in Language Teaching Practice and Theory. UK : The Press Syndicate of the University of Cambridge