

PROPOSAL

2018/2019

PENELITIAN DOSEN PEMULA



**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
MELALUI IMPLEMENTASI POSTER PRESENTATION BERBANTUAN
VLOG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA
DIPERGURUAN TINGGI SWASTA DI KOTA PADANG**

Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Rasmita, S.PdI, M.Pd/ 1011068504

Shally Amna, S.S, M.Sc / 1021018402

UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG

DESEMBER 2019

Ringkasan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait rendahnya kemampuan berbahasa dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Inggris pada perguruan tinggi swasta di kota Padang. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa permasalahan ini disebabkan oleh beberapa alasan, yaitu kurangnya variasi metode dan strategi dalam pembelajaran yang mempengaruhi tingkat keaktifan dan minat mahasiswa. Serta terbatasnya jumlah jam pelajaran bahasa Inggris yang menyebabkan kurang maksimalnya perhatian dan praktek untuk mahasiswa. Penguasaan materi bahasa Inggris untuk mahasiswa di semester pertama ini sangatlah penting agar nantinya mereka mampu mengikuti materi bahasa Inggris lanjutan yaitu *English for Special Purposes* (ESP) pada semester kedua. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan modul pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan aplikatif melalui implementasi strategi *poster presentation* berbantuan *vlog* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi swasta di kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dari Tim puslitjaknov meliputi; (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil, (5) uji coba lapangan skala besar. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket, lembar validasi ahli dan evaluasi (test). Hasil penelitian pengembangan ini berupa modul pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris yang efektif dan aplikatif dan dapat juga digunakan untuk mahasiswa *non* jurusan bahasa Inggris.

Kata Kunci: Modul, Poster Presentation, Vlog

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting, menghubungkan seseorang dengan dunia diberbagai aspek, baik dunia pendidikan, bisnis, ekonomi, maupun dunia kerja. Di bidang pendidikan, peraturan pemerintah menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran untuk dipelajari siswa dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Di level perguruan tinggi seluruh program studi memberikan mata kuliah Bahasa Inggris untuk 1 atau 2 semester walaupun disiplin ilmu yang diambil tidak berkaitan dengan Bahasa Inggris. Hal tersebut menunjukkan pentingnya penguasaan bahasa asing sebagai salah satu pengantar kesuksesan bidang akademik seseorang dan untuk menunjang karir di dunia kerja.

Pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi tidak hanya sekedar pemberian materi, topik ataupun konsep-konsep yang strategis, tetapi juga harus memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan berkembangnya kemandirian mahasiswa untuk belajar. Salah satu faktor penunjang kemandirian tersebut adalah ketersediaan sumber belajar yang memadai seperti ketersediaan buku teks atau bahan ajar yang terintegrasi pada mata kuliah tersebut. Hasil observasi pada semester ganjil 2017/2018 diperoleh beberapa fakta, antara lain proses pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris di kelas masih tergolong umum yaitu dengan metode ceramah (*teacher centered*), media dipakai berupa buku ajar atau modul, papan tulis dan power poin. Dalam proses belajar mengajar, mahasiswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari dosen, menyalin ulang apa yang telah disampaikan dosen dan mengerjakan latihan soal, sehingga tingkat kelulusan bahasa Inggris kurang memuaskan, hanya mencapai 40% mahasiswa setiap tahunnya lulus dengan nilai memuaskan pada mata kuliah tersebut.

Melihat fakta yang terjadi, perlu dilakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan perkuliahan pada mata kuliah bahasa Inggris serta mengkaji penyebabnya. Setelah dilakukan observasi, rendahnya hasil belajar mahasiswa disebabkan dari beberapa faktor yaitu: (1) jumlah jam untuk pelajaran Bahasa Inggris tidak cukup untuk memberikan teori secara menyeluruh, (2) jumlah murid di dalam kelas yang tidak

memungkinkan untuk melakukan praktek per-individu, (3) lemahnya kepercayaan diri mahasiswa dalam berbahasa Inggris dan (4) kurangnya minat dan motivasi dalam belajar karena metode pembelajaran yang monoton.

Untuk mengatasi berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, dan meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam berbahasa Inggris, diperlukan perubahan pola pendekatan pembelajaran menjadi *student centre* untuk menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam kegiatan perkuliahan serta penggunaan bahan ajar yang tepat sasaran pada pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa yang bukan dari jurusan Bahasa Inggris. Solusi yang ditawarkan berupa pengimplementasian *poster presentation* berbantuan *vlog* bagi mahasiswa dalam memahami dan mengolah materi pelajaran bahasa Inggris. Alasan pemilihan *poster presentation* berbantuan *vlog* ini adalah karena manfaatnya yang efektif dan *massive*.

Poster Presentation akan dilakukan oleh mahasiswa dikelas untuk memperdalam pemahaman materi bahasa Inggris dasar serta mempraktekkannya secara langsung. Sementara *vlog* nantinya dapat dijadikan media diskusi dan *review* untuk materi yang telah dipelajari selama 14 kali pertemuan. Selain itu, kedua media terintegrasi ini juga dapat memancing kreativitas dan semangat mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris sehingga hasil belajar yang diperoleh nantinya dapat lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan uraian diatas, maka pada pengusulan penelitian yang berjudul "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris melalui implementasi *Poster Presentation* Berbantuan *Vlog* di Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Padang" sangat perlu dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah validitas, efektifitas, dan praktikalitas hasil pengembangan modul bahasa Inggris melalui implementasi *poster presentation* berbantuan *vlog* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi swasta di kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Menghasilkan modul Bahasa Inggris yang valid, efektif dan praktikal digunakan melalui implementasi *poster presentation* berbantuan

vlog untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi swasta di kota Padang.

1.4 Rencana Target Capaian Penelitian

Tabel 1. Rencana Target Capaian dalam Penelitian

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian		
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS1	TS+1	TS+2
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal ²⁾	Internasional bereputasi	Tidak ada				
		Nasional terakreditasi					
		Nasional tidak terakreditasi	√		Published		
2	Artikel ilmiah dimuat diprosiding	Internasional terindeks	Tidak ada				
		Nasional	Tidak ada				
		Internasional		√	Submitted		
3	Invited speakers dalam temu ilmiah	Internasional	Tidak ada				
		Nasional	Tidak ada				
4	Visiting lecturer	Internasional	Tidak ada				
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Internasional	Tidak ada				
		Paten	Tidak ada				
		Paten Sederhana	Tidak ada				
		Hak Cipta	Tidak ada				
		Merek Dagang	Tidak ada				
		Desain produk Industri	Tidak ada				
		Indikasi Geografis	Tidak ada				
		Perlindungan varietas tanaman	Tidak ada				
6	Teknologi Tepat Guna	Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	Tidak ada				
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/Rekayasa Sosial		Tidak ada				
8	Buku Ajar (ISBN)			√	Submitted		
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		Tidak ada				

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Bahan Ajar Modul

Pengajaran bahasa Inggris dewasa ini mengalami perkembangan dan inovasi yang sangat pesat. Di universitas, dosen tidak lagi hanya focus pada pemenuhan standard silabus maupun nilai, namun pada kompetensi perkembangan bahasa yang dicapai oleh mahasiswa. Oleh karena itu, sangat penting dilakukan perubahan-perubahan positif baik dalam silabus, modul, metode ataupun media pembelajaran.

Modul adalah bahan belajar terprogram tersusun sedemikian rupa yang disajikan secara sistematis, terperinci dan terpadu (Daryanto,2013). Sedangkan menurut Asyhar (2012) modul sebagai salah satu bentuk bahan ajar cetakan dirancang untuk belajar mandiri yang dilengkapi dengan petunjuk belajar sendiri. Susilana dan Riyana (2009) juga menyebutkan modul merupakan suatu paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar peserta didik. Pengalaman siswa digunakan sebagai pendekatan dalam pembelajaran modul. Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa modul adalah alat atau sarana pembelajaran berisi materi tertentu bertujuan untuk peserta didik dapat belajar mandiri, dan cara untuk mengevaluasi yang dirancang secara sistematis, serta menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008), modul yang akan dikembangkan seharusnya memperhatikan lima karaktersistik sebuah modul yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *userfriendly*. Sedangkan Direktorat tenaga kependidikan (2008) menguraikan komponen-komponen modul sebagai berikut:

- a. Bagian pembuka; judul, daftar isi, peta informasi, daftar tujuan kompetensi umum, tes awal
- b. Bagian inti; pendahuluan/tinjauan umum materi, hubungan dengan materi/pelajaran yang lain, uraian materi, penugasan, rangkuman
- c. Bagian penutup;glosarium, tes akhir, indeks

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran dengan modul lebih mempermudah untuk peserta didik karena ada panduan belajar sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi belajar mandiri.

1.5 Poster Presentation

Seorang pendidik dapat memotivasi anak didik dalam belajar sehingga berpartisipasi terhadap proses belajar mengajar didukung dengan metode dan media pembelajaran yang menarik. Poster sebagai salah satu media publikasi atau penyebaran informasi yang berbentuk dua dimensi di dalamnya terdiri dari tulisan, gambar ataupun gabungan dari keduanya dengan tujuan memberikan informasi pada orang-orang yang melihat atau membacanya. Menurut KBBI (2007) poster adalah plakat yang terpasang di tempat umum (berupa pengumuman, atau iklan). Sedangkan Susilana dan Riana (2009) mengemukakan bahwa poster sebagai sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok untuk menarik perhatian orang dengan mudah.

Dari definisi di atas disimpulkan bahwa poster merupakan media komunikasi visual yang dikreasikan berupa sebuah gambar dan foto yang dikombinasikan dengan teks atau tulisan. *Poster presentation* di desain dalam warna yang menarik, huruf yang cukup besar, dan tata letak (lay-out) yang atraktif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan poster merupakan gabungan penggunaan antara tulisan dan gambar dengan cara yang menyenangkan serta dapat difahami oleh mahasiswa untuk membantu mengekspresikan ide-ide mereka.

Secara umum manfaat poster, yaitu sebagai berikut: (1) memotivasi belajar siswa; (2) peringatan, berisi tentang peringatan-peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, sekolah, atau sosial, kesehatan bahkan keagamaan; (3) pengalaman kreatif, melalui poster kegiatan menjadi lebih kreatif untuk membuat ide, cerita, karangan dari sebuah poster yang dipajang (Sudjana dan Rivai, 2010). Adapun prosedur pengajaran dengan menggunakan poster presentation menurut Mark (2006) sebagai berikut:

1. Membuat lembar kerja dan membagikannya kepada masing-masing mahasiswa
2. Membagi siswa ke dalam kelompok 2 atau 3 orang
3. Siswa mempunyai 20 topik yang mungkin sesuai tema dan mereka menuliskannya di papan tulis

4. Masing-masing pemimpin grup menuliskan nama mereka disamping ide mereka dan topik yang akan dipelajari
5. Siswa mengungkapkan pendapatnya berdasarkan topik yang mereka ketahui
6. Mengumpulkan lembar kerja dan membacanya secara bersama
7. Siswa bekerja berkelompok merancang poster berdasarkan topik
8. Siswa menuliskan kata-kata yang simpel dengan menggunakan kata-kata kunci untuk berbicara
9. Siswa berlatih cara berkomunikasi verbal dan non verbal
10. Di hari presentasi meletakkan poster disekeliling ruangan kelas
11. Siswa mempresentasikan idenya secara bergantian.

Berdasarkan prosedur di atas, peneliti menyimpulkan prosedur penggunaan *poster persentation* yaitu :

1. Membuat satu lembar kerja dan membagikannya kepada masing-masing mahasiswa
2. Membagi mahasiswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang
3. Masing-masing kelompok membuat *poster persentation* yang menarik berdasarkan topik
4. Di hari presentasi, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil mereka di depan kelas.

1.6 Media Vlog

Media merupakan alat peraga bantu dalam proses pembelajaran yang menarik motivasi peserta didik untuk lebih giat dalam proses pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran tersebut adalah buku, tape recorder, poster, video camera, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, computer dan masih banyak bentuk media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran.

Para peneliti seperti Throne dan Black (2011) telah melakukan sejumlah observasi dan menyimpulkan bahwa pengajar dan peserta diidiknya dapat memperoleh suasana belajar yang lebih baik dengan proses belajar secara online. Menggunakan Vlog dalam belajar bahasa adalah salah satu yang disarankan karena siswa dapat mengikuti berbagai materi pelajaran dan mendiskusikannya. Secara tidak langsung kegiatan ini dapat membangun interaksi dan kolaborasi tim yang baik antar peserta didik (Bryant, 2006)

Vlog atau video blog adalah sebuah bentuk *blogging* yang media utamanya adalah video pendek berisi informasi, gagasan, ide atau cerita. Saat ini, vlog telah menjadi populer untuk mengumpulkan perhatian masa karena media ini sangat mudah diakses dengan smartphone, ipad atau tablet. Perbedaan mendasar antara vlog dan blog terletak pada media video daripada teks yang digunakan.

Para mahasiswa dapat membuat video dengan webcam, smartphone atau video kamera, kemudian diupload di media sosial. Vlog yang dibuat dapat di edit, diganti dan diupload kapan saja dan dimana saja asalkan terdapat sambungan internet yang stabil. Vlog dapat membantu mahasiswa dalam membagikan ide-ide mereka yang mungkin sulit jika dituliskan dalam bentuk cetak. Dengan menggunakan vlog, para mahasiswa yang menyenangi visual lebih mengerti materi ajar dengan cepat. Variasi penjelasan, melalui audio visual juga memberikan kesempatan bagi dosen untuk mengasah kemampuan mereka dalam memberikan pengalaman terbaik bagi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi orangtua untuk melihat apa yang dipelajari oleh anak mereka di kampus. Kehadiran vlog sebagai salah satu cara ampuh untuk merangkul para mahasiswa yang cenderung tidak menikmati proses pembelajaran yang dilakukan dengan hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya variasi yang dapat menggugah keinginan mereka untuk belajar. Pemanfaatan vlog dapat dijadikan suatu inovasi yang dilakukan oleh dosen untuk membantu para mahasiswa mereka.



Gambar 1. Road Map Penelitian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

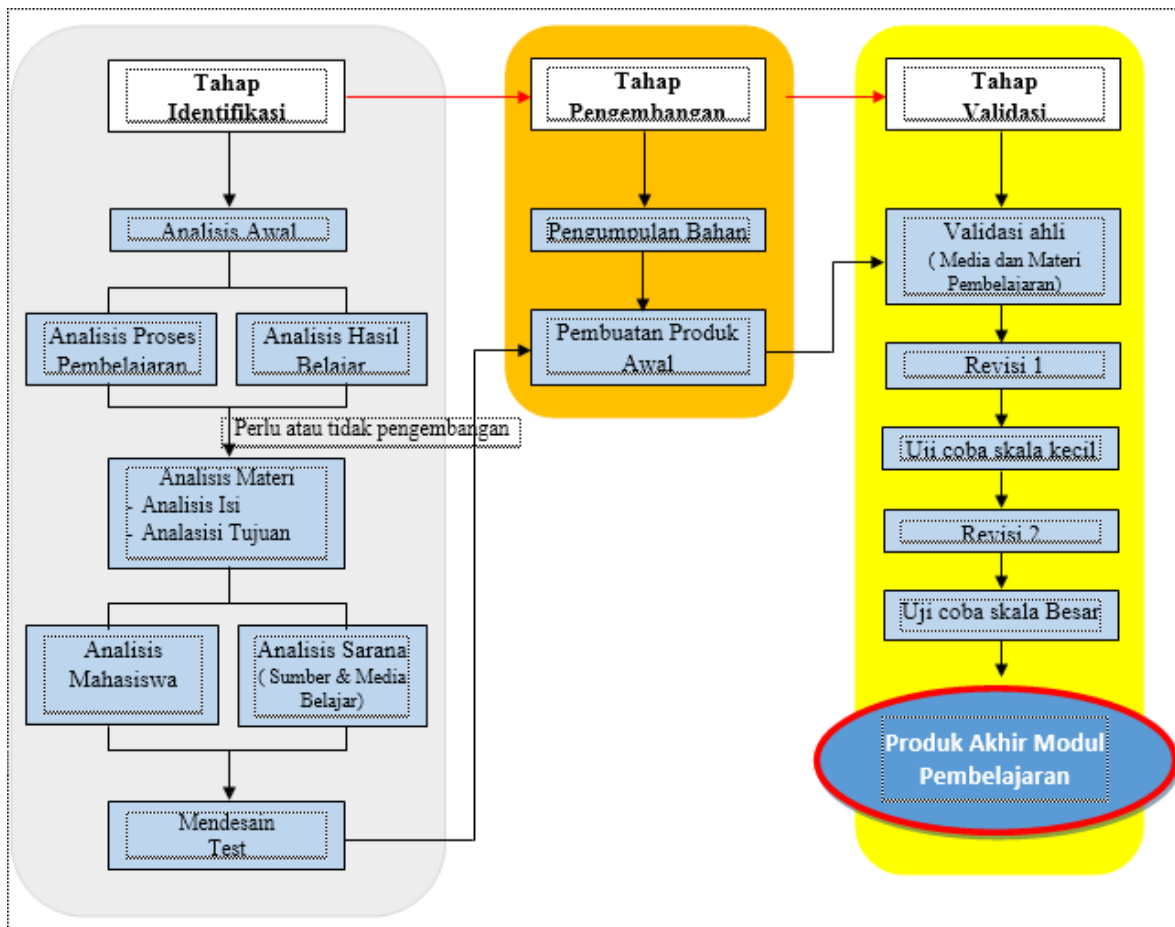
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2011), penelitian pengembangan merupakan metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifitas produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul bahasa Inggris melalui implementasi media *poster presentation* berbantuan *vlog* yang diujicobakan didalam pembelajaran.

3.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini difokuskan dimata kuliah Bahasa Inggris dengan populasinya mahasiswa jurusan Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer di perguruan tinggi swasta di kota Padang yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris pada semester pertama, perkuliahan tahun ajaran 2018/2019. Teknik samplingnya adalah *cluster random sampling*.

3.3. Prosedur Pengembangan

Modul bahasa Inggris yang dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan yang diadopsi dari model pengembangan Borg dan Gall (1983), namun dapat dilakukan lebih sederhana dalam 5 tahap: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan),(2) mengembangkan produk awal,(3) validasi ahli dan revisi,(4) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk,(5) ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir (Tim Puslitjaknov, 2008). Alur penelitiannya sebagai berikut :



Gambar 2 Alur Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

2. Lembar validasi produk; untuk memperoleh data tentang validitas modul yang dikembangkan, menguji kebenaran konsep dan penyajian materi, yang diberikan kepada validator. Lembar validasi disusun berdasarkan petunjuk oleh Depdiknas terkait pengembangan modul sebagai bahan ajar.
3. Angket; sebagai instrument uji praktikalitas terdiri dari angket respon dosen dan respon mahasiswa yang diisi setelah mengikuti proses perkuliahan, dengan tujuan melihat respon mereka terhadap modul yang dikembangkan.
4. Instrument efektifitas ; berupa alat evaluasi berbentuk test yang dilakukan di awal perkuliahan (pre-test) dan diakhir perkuliahan (post-test)..

4.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis hasil Validasi

Untuk pengukuran tingkat validitas media pembelajaran digunakan skala likert yaitu untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang (Sugiyono, 2011). Dengan skala likers, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijabarkan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari positif sampai negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut diberi skor.

a.. Sangat baik diberi skor = 5

b. Baik diberi skor = 4

c. Cukup baik diberi skor = 3

d. Kurang baik diberi skor = 2

e. tidak baik diberi skor = 1

Uji validitas instrument test menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{hitung} = koefisien korelasi

n = jumlah responden

$\sum x$ = jumlah skor item

$\sum y$ = jumlah skor total (seluruh item)

Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid (Rianse dan Abdi, 2009) .

b. Analisis Praktikalitas

Data uji praktikalitas hasil pengembangan modul bahasa Inggris melalui implementasi *poster presentation* berbantuan *vlog* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa ini dianalisis menggunakan rumus persentasi berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah semua skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman Inc.
- Bryant, T. 2006. *Using World of Warcraft and other MMORPGs to foster a targeted, social and cooperative approach toward language learning*. Available at: [http:// www.academiccommons.org/commons/essay/bryant- MMORPGs-for SLA](http://www.academiccommons.org/commons/essay/bryant-MMORPGs-for-SLA), [akses 9/8/2018]
- Daryanto. 2013. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsinto
- Departement Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: Depdiknas
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. 2008. *Teknik Penyusunan Modul SMK*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. 2008. *Penulisan modul*. Jakarta: Depdiknas
- KBBI. 2007. *Poster*. Jakarta: Depdiknas
- Mark, F. 2006. Using Poster Presentation with ESL Students. *The Internet TESL Journal*, Vol. XII. http://iteslj.org/Lesson/Firth-Poster_presentation.html (akses 9/8/2018)
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Rayandra, Asyhar. 2013. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Rianse, U. dan Abdi. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi (Teori dan Aplikasi)*. Bandung. Alfabeta
- Susilana, R. dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sudjana, N dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi). 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas
- Throne, S.L., and Black, R.W. 2011. Identity and Interaction in Internet-mediated contexts. In Higgins, C. (ed) *Identity Formation in Globalizing Contexts*. New York: Mouton de Gruyter.